

Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

I (1): 1 – 26

© Penulis 2022

DOI: [10.61094/arrusyd.2830-2281.4](https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.4)

Diterima: 2 April 2022

Direvisi: 20 Mei 2022

Diterbitkan: 29 Mei 2022

Dessy Kurnia Mulyani

Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, Indonesia

Abstract

This research is motivated by the importance of using digital media as online learning media in the industrial era 4.0. The purpose of this study is to describe the process of developing videos using the kinemaster application as an online learning medium for Islamic religious education subjects, so as to increase creativity and innovation for educators in developing online learning media. The Kinemaster application is software on a smartphone that can be a solution in the development of today's online learning media. This study uses research and development methods using the ADDIE instructional model, the development model has five stages, namely (a) analysis, (b) design, (c) development, (d) implementation, (e) evaluation. However, this research is still in the ADD stage, namely analysis, design and development. This study describes the video editing process using the kinemaster application as an online learning medium. The results of the pilot study were limited to 20 students of Class VI SD with a percentage of 85% which was considered very good. The final results can show that 1) the use of the kinemaster application in Islamic Religious Education subjects is appropriate for use in the online learning process; 2) creative and innovative video shows are able to increase students' understanding of learning so that it is more interesting and not boring; 3) online learning carried out using video viewing makes learning more practical.

Keywords

Kinemaster Application, Media, Online Learning, Islamic Religious Education

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya penggunaan media digital sebagai media pembelajaran daring di era industry 4.0. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan video menggunakan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan agama islam, sehingga mampu meningkatkan kreatifitas dan inovasi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran daring. Aplikasi kinemaster berupa perangkat lunak di *smartphone* yang dapat menjadi solusi dalam pengembangan media pembelajaran daring masa kini. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dengan menggunakan model intruksional ADDIE, model pengembangan tersebut memiliki lima tahapan yaitu (a) analisis, (b) desain, (c) pengembangan, (d) implementasi, (e) evaluasi. Namun pada penelitian ini masih dalam tahap ADD yaitu Analisis, desain dan pengembangan. Penelitian ini menjabarkan tentang proses editing video menggunakan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran daring. Hasil penelitian uji coba terbatas pada 20 peserta didik Kelas VI SD dengan presentase 85% terbilang sangat baik. Hasil akhir dapat menunjukkan bahwa 1) penggunaan aplikasi *kinemaster* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam layak digunakan dalam proses pembelajaran secara daring; 2) penayangan video yang kreatif dan inovatif mampu meningkatkan pemahaman belajar bagi

Penulis Korespondensi:

Dessy Kurnia Mulyani, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, Tanjung Harapan – 34511

Email: dessyk703@gmail.com

peserta didik sehingga lebih menarik dan tidak membosankan; 3) pembelajaran daring yang dilakukan dengan menggunakan penayangan video menjadikan pembelajaran lebih praktis.

Kata Kunci

Aplikasi Kinemaster, Media, Pembelajaran Daring, Pendidikan Agama Islam

Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat penting di dalam lingkungan pendidikan, pembelajaran yang dilaksanakan dengan berbagai macam metode, strategi, dan menggunakan media bervariasi agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat diimplementasikan dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat memberikan pemahaman baik secara audio dan visual. Seorang guru dalam merencanakan pembelajaran dituntut untuk merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini tercantum dalam UU No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 8 yakni "Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional" ([Pratiwi and Baedhowi, 2021](#)). Selanjutnya terkait pada kompetensi dijelaskan pada Pasal 10 (ayat1) meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi social dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Keempat kompetensi tersebut dapat digambarkan sosok seorang guru: (a) memiliki pemahaman tentang peserta didik, pembelajaran, kurikulum sekolah, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, (b) penguasaan materi dibidang ilmu mata pelajaran yang diampu, (c) penerapan tingkah laku yang positif sebagai panutan dan teladan bagi peserta didik, (d) berkomunikasi dengan baik kepada peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orangtua atau wali dan masyarakat sekitar.

Seorang pendidik harus mampu menguasai secara keseluruhan berbagai kompetensi tersebut sebagaimana yang tercantum pada Peraturan Pemerintah (PP) tahun 2008 pasal 3 (ayat 4) menjabarkan bahwa kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru

dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang salah satunya tercantumpada point (f) tentang pemanfaatan teknologi pembelajaran ([Puspitasari, Martaningsih, and Sukardi, 2020](#)). Penjelasan tersebut menjadikan salah satu hal yang harus guru kuasai dengan merancang berbagai bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan ([Arsyad, 2017](#)). Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan ([Arsyad, 2017](#)). Hal ini selaras dengan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya ([Sadiman, 2012](#)). Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi ([Hamzah dan Nina, 2011](#)). Alat tersebut digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan segala informasi baik berupa ide dan gagasan yang dilakukan oleh pengirim untuk penerima didukung menurut Hamidjojo mengemukakan bahwa media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menebarkan ide, gagasan, atau pendapat. Sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju ([Arsyad, 2017](#)).

Berdasarkan definisi media merupakan proses komunikasi perantara atau pengantar yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan suatu gagasan berupa isi atau ajaran yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal kepada penerima berbentuk audio visual dan peralatan penunjang dengan harapan dapat menimbulkan *feedback* terhadap penerima. Kesuksesan pembelajaran dapat dilihat bagaimana seorang guru memiliki berbagai variasi dalam mengkombinasi media pembelajaran, semakin banyak variasi yang dilakukan maka semakin optimal proses kegiatan belajar belajar yang diterima oleh peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan agar peserta didik dapat menerima dan memahami proses pembelajaran yang dilakukan guru pada era digital. Pesatnya perkembangan era digital ini dapat menjadikan keterlambatan peserta didik dalam memahami

pembelajaran jika pendidik tidak menguasai berbagai variasi media pembelajaran berbasis digital.

Pandemi Covid 19 merupakan penyakit yang menular yang disebabkan oleh virus corona yang pertama kali ditemukan di Wuhan Negara China. Covid-19 dinyatakan masuk ke Indonesia ada bulan maret yang diumumkan resmi oleh pemerintah dan perluasan virus terjadi secara meningkat mulai di dalam negeri sampai luar negeri. Tersebar nya wabah ini berdampak pada lingkungan pendidikan khususnya di Indonesia. Berdasarkan Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan oleh pemerintah dijelaskan bahwa segala proses kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah melalui pembelajaran daring ([Dewi, 2020](#)). Belajar mengajar merupakan kegiatan yang dilaksanakan dalam ruang lingkup pendidikan terdapat peran sebagai guru dan siswa yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan sebagai satu kesatuan, karena keduanya menjadi aktivitas utama dalam sebuah pendidikan. Pembelajaran sebagai proses yang dilakukan guru untuk membantu atau membimbing peserta didik meningkatkan minat dalam kegiatan belajarnya ([Hanafy, 2014](#)). Peserta didik merupakan objek yang menjadi sasaran utama dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cara dibimbing secara kompleks untuk mencapai suatu tujuan. Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman lingkungan hidup. Pembelajaran merupakan usaha sadar dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan dapat berinteraksi secara maksimal dengan penunjang suber belajar lainnya agar pembelajaran tercapai ([Tianto, 2009](#)).

Daring termaksud sebagai media yang hanya diakses dengan menggunakan internet yang menampilkan teks, suara, foto, dan video sebagai sarana komunikasi secara *online* ([Ramdani, Nugraha, and Hadiapurwa, 2021](#)). Media *online* dengan menggunakan laptop atau *smartphone* sebagai alat interaksi antar penyampai dan penerima pesan berupa teks, audio, gambar dan video. Komunikasi yang disampaikan menjadi proses tatap muka yang dilaksanakan secara jarak jauh. Pendidik dan masyarakat mengenal dengan istilah pembelajaran jarak jauh (*learning distance*). Pembelajaran jarak jauh merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan menggunakan media *online* yang menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik. *Online learning* adalah sistem yang

memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan ruang lingkup yang luas dan menampilkan variasi-variasi dalam pembelajaran. Sistem ini merupakan pembelajaran yang penerapannya memanfaatkan jaringan internet yang terhubung dengan laptop, dimana peserta didik menggunakan aplikasi *online* sebagai kemandirian saat belajar ([Fatimah, 2021](#)). Didukung menurut ([Kusmaharti and Yustitia, 2020](#)) *Online Learning* adalah pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan media internet. Melalui *online learning* pembelajaran menjadi lebih mudah dan nyaman ketika peserta didik belajar dirumah pada saat masa pandemi.

Penggunaan media pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 yang dilakukan oleh guru memiliki fungsi penting didalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik ([Harahap, Dimyati, and Purwanta, 2021](#)). Seorang guru harus mampu mendesain dan merencanakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Desain pembelajaran yang dirancang secara sistematis berdasarkan tujuan yang akan dicapai baik secara manual maupun berbasis teknologi supaya proses pembelajaran berjalan efektif. Oleh karena itu penggunaan teknologi yang dimanfaatkan untuk pembelajaran dapat diistilahkan sebagai media ([Rahmatullah, Inanna, and Ampa, 2020](#)). Media adalah sarana untuk menyalurkan informasi materi belajar yang disampaikan oleh pengantar pesan terhadap penerima pesan tersebut. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam menyampaikan proses pembelajaran terhadap peserta didik supaya lebih efektif dan efisien terhadap pembelajaran pada saat itu. Oleh sebab itu media dapat diartikan sebagai perantara berupa tulisan, gambar, audio ataupun video agar mempermudah menyampaikan pesan kepada penerima ([Marlina and Fatmasari, 2016](#)).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar secara *online* dilakukan pendidik kepada peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran secara kompleks, sehingga materi yang sulit dipahami peserta didik dapat mempermudah peserta didik memahaminya. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat informasi supaya pesan yang disampaikan tersampaikan secara langsung dan memudahkan siswa menerima materi pelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan ([Muhson, 2010](#)). Materi pembelajaran memiliki tingkat kesukaran masing-masing yang

bervariasi, semakin tinggi tingkat kesukaran itu dalam suatu materi, maka semakin sulit peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga peserta didik kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran daring merupakan kegiatan dalam menyampaikan informasi atau pesan secara jarak jauh dengan menggunakan alat atau bahan supaya meningkatkan rangsangan perhatian dan minat siswa dalam memahami materi pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Peserta didik akan disugahi berbagai variasi dalam menerima materi dan dapat mencakup tiga gaya atau tipe peserta didik dalam menerima pemahaman materi yaitu audio, visual dan audio-visual. Dalam hal tersebut secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran daring dapat menjadi hal yang sangat menunjang pemahaman para peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dengan menggunakan alat bantu atau media, sehingga proses kegiatan belajar mengajar yang dirancang oleh guru dapat mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

Pendidik melakukan berbagai macam cara untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan jarak jauh, sehingga menjadi beban guru jika tidak menguasai media pembelajaran berbasis digital. Belajar online bersifat fleksibel dan lebih mudah diakses. Namun pembelajaran tersebut berdampak kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Keadaan ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam menggunakan metode dan media pembelajaran agar dapat dilakukan secara daring, namun tidak cenderung membosankan dan monoton. Media pembelajaran yang digunakan berbentuk video menjadi salah satu alternatif yang mampu menarik minat dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara daring ([Wuryanti and Kartowagiran, 2016](#)).

Mata pelajaran pendidikan agama islam merupakan usaha sadar dilakukan secara terencana oleh pendidik agar mengenal, memahami dan mengimplementasikan ajaran agama islam melalui bimbingan dan pengajaran yang telah ditentukan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Mata pelajaran agama islam cenderung menggunakan metode teladan, demonstrasi dan pembiasaan yang dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran daring menuntut pendidik membuat media pembelajaran lebih menarik

dan bervariasi supaya kegiatan belajar mengajar peserta didik tidak monoton dan membosankan pada mata pelajaran pendidikan agama islam sangat berpengaruh dalam keberhasilan dan minat peserta didik untuk memahami pembelajaran.

Di era saat ini, kegiatan sehari-hari akan lebih mudah jika menggunakan teknologi untuk membantu beberapa pekerjaan yang terbilang rumit jika dikerjakan secara manual. Termaksud dalam pembelajaran sangatlah memerlukan teknologi agar mempermudah proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan *handphone*. Berbagai aplikasi di *handphone* sangat membantu untuk menciptakan media pembelajaran secara audio, visual maupun audio-visual. Dengan tujuan untuk menyampaikan pesan informasi yang lebih mudah dimengerti bagi peserta didik salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi tersebut.

Aplikasi di *smartphone* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dimasa pandemik ini sangat sesuai untuk menunjang kegiatan belajar dengan menggunakan metode daring. Salah satu aplikasi yang sangat menunjang kegiatan belajar mengajar di era yang serba digital yang sering disebut revolusi industri 4.0 banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar seperti aplikasi *kinemaster*. *Kinemaster* merupakan media untuk membuat video dengan berbagai fitur yang menarik dan lengkap, sehingga guru dapat membuat berbagai media pembelajaran yang bervariasi.

Kinemaster adalah aplikasi pengeditan video yang memiliki berbagai fitur lengkap dan profesional untuk perangkat IOS dan Android, seperti pengambilan video, audio, penyisipan gambar, teks dan efek lengkap yang memungkinkan pengguna dapat membuat video dengan kualitas dan kuantitas yang baik ([Khaira, 2021](#)). *Kinemaster* merupakan program editing video dan audio yang sangat membantu pengguna untuk mendesain atau mengedit video yang dipadukan menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan produk audio-visual yang inovatif yang berkualitas tinggi baik dalam durasi yang pendek ataupun panjang. Menurut Fajariyah seperti dikutip dalam jurnal Diklatika Pendidikan Dasar "*Kinemaster* adalah salah satu program penyunting video secara profesional yang bisa digunakan di *smartphone*" ([Fajariyah, 2018](#)). Didalam

aplikasi *kinemaster* terdapat banyak sekali fitur-fitur yang lengkap dan mudah dipahami oleh si pengguna, seperti menggabungkan beberapa video menjadi satu, begitupun sebaliknya, memasukkan musik sebagai latar video, efek perubahan gambar dan suara, slide yang bervariasi dan masih banyak lagi ([Adnyana, Citrawathi, and Dewi, 2020](#)).

Dengan demikian aplikasi *kinemaster* merupakan salah satu perangkat lunak yang ada di *smartphone* dapat digunakan untuk mengedit berbagai video secara praktis, berbagai fitur terbilang lengkap menjadikan si pengguna mudah memperindah penampilan video yang menarik. Aplikasi *Kinemaster* mampu menampilkan tayangan yang menarik dengan berbagai macam fitur-fitur cukup lengkap, proses pengeditan pada aplikasi ini mudah dipahami sehingga banyak pengguna yang menyukainya. Beberapa penelitian dilakukan dengan penggunaan aplikasi *kinemaster* dilakukan oleh ([Salahuddin, 2020](#)) menggunakan aplikasi *kinemaster* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas VII di Mts Nurul Huda Ketambul Tuban.

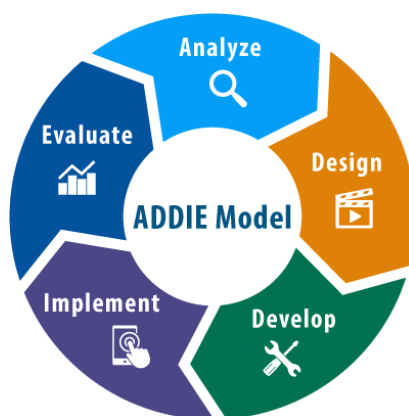
Editing video menggunakan aplikasi *kinemaster* dibuat oleh peneliti agar mampu memotivasi peserta didik supaya lebih senang dalam belajar bahasa arab dan meningkatkan kemampuan dari segi kognitifnya. Kemudian penelitian dilakukan oleh ([Amelia and Arwin, 2020](#)) menggunakan aplikasi *kinemaster* sebagai media pembelajaran pada tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. Hasil dari penelitian menjadikan pembelajaran lebih efektif, praktis dan sangat layak digunakan berdasarkan hasil riset uji coba yang dilakukan peneliti.

Fokus penelitian yang menjadi permasalahan penelitian adalah bagaimana media pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster* dapat menjadi solusi dalam pembelajaran daring yang cenderung lebih monoton dan membosankan. Aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran daring di era pandemi pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang menjadikan harapan dapat membantu guru memberikan pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam pembuatan video pembelajaran, penulis menggunakan aplikasi yang mampu mempermudah dalam mengedit materi pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk peserta didik melalui

video pembelajaran yang saat ini dilakukan secara daring, sehingga dapat membantu tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut ([Purnama, 2013](#)). Dilanjutkan dengan menggunakan model intruksional ADDIE, model pengembangan tersebut memiliki lima tahapan yaitu (a) analisis (*analyze*), (b) desain (*design*), (c) pengembangan (*development*), (d) implementasi (*implementation*), (e) evaluasi (*evaluation*). Namun pada penelitian ini masih dalam tahap ADD yaitu Analisi, desain dan pengembangan.



Gambar 1. Tahap Model ADDIE ([Cahyadi, 2019](#))

Hasil dan Pembahasan

Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Kinemaster

Dalam proses editing video memerlukan persiapan yang matang supaya proses editing video berjalan dengan lancar dan menghasilkan produk yang memuaskan. Berikut tahapan proses *editing* video yang harus dilakukan; a) menyiapkan materi pembelajaran, dengan tujuan yang tema yang jelas; b) menulis sript supaya memudahkan dalam proses pengambilan video; c) membuat video original supaya dapat diubah atau diedit latar belakang video menggunakan green screen; d) siapkan *property* sebagai pendukung

editing video; e) gunakan judul yang menarik; f) buka aplikasi *kinemaster* dan lakukan *editing* video ([Khaira, 2021](#)). Penggunaan aplikasi *kinemaster* dalam proses pengembangan produk berupa video memiliki tiga proses tahapan yang sesuai berdasarkan pedoman pengembangan video yaitu: tahap pra produksi, tahap produksi, tahap pasca produksi. Tahap tersebut dilakukan untuk mempermudah pembuatan produk supaya lebih terkonsep, dipahami dan menarik ketika penayangan berlangsung.

Fajariyah menyampaikan langkah-langkah menggunakan *kinemaster* sebagai berikut:

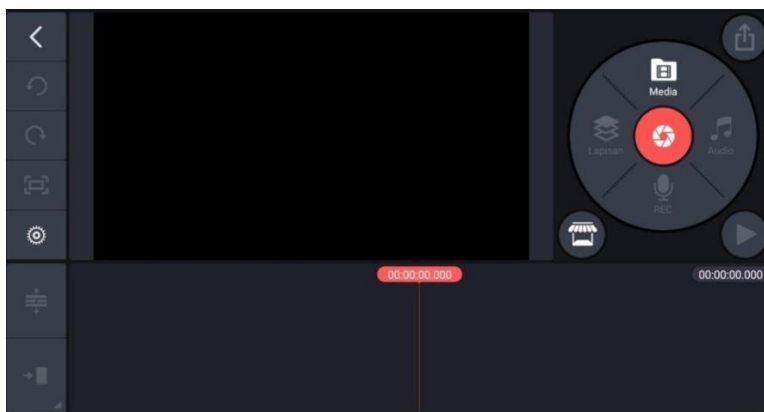
1. Membuat proyek baru.
2. Memasukan visual atau audio dari media browser.
3. Memasukkan audio (*recording* atau *file*)
4. Membeikn efek dan menyunting *timeline*.
5. Menyimpan *save* video
6. Langkah terakhir yaitu menyimpan video dan bisa dimasukkan ke dalam beberapa sumber ([Fajariyah, 2018](#)).

Penentuan langkah pembuatan video dalam aplikasi *kinemaster* merupakan hal yang wajib digunakan untuk mempermudah proses *editing* video supaya berjalan sesuai harapan. Sebelum melaksanakan *editing* video dalam menggunakan aplikasi *kinemaster* langkah utama yang harus dilakukan yaitu mendownload aplikasi tersebut menggunakan *Appstore* dan *Playstore* pada perangkat *smartphone*. Aplikasi *kinemaster* yang ada di perangkat *smartphone* merupakan aplikasi gratis dan aman untuk digunakan. Video yang terkonsep akan lebih terstruktur dan terarah sehingga tujuan dapat tercapai sesuai dengan harapan. *Editing* video dapat terkonsep dengan dengan baik sehingga menghasilkan produk yang berkualitas untuk memberikan pemahaman dan ketertarikan bagi yang menonton video tersebut.

Tahapan pra produk yaitu penetapan materi yang akan ditayangkan, mengimajinasikan konsep, kumpulan animasi-animasi untuk menjadikan tayangan lebih menarik. Tahapan produksi adalah menggabungkan video, membuat teks berdasarkan penetapan materi, edit beberapa video menjadi satu kesatuan sesuai konsep yang ada dan memasukkan audio atau rekam suara sesuai penayangan yang sudah diedit. Tahap pasca produksi

explore video dengan kapasitas yang bisa disesuaikan editor agar video siap ditampilkan dan video siap ditayangkan.

Aplikasi *kinemaster* memberi kebebasan bagi pengguna untuk mendesain sedemikian rupa, dengan menyesuaikan materi apa yang hendak diajarkan sebagai media yang ditayangkan dalam pembelajaran daring. Video pembelajaran yang dihasilkan pada aplikasi *kinemaster* menjadi penunjang pemahaman bagi peserta didik. Pengguna dapat menyisipkan gambar, musik, stiker, teks dan animasi-animasi yang menarik, serta dapat mengunduh berbagai fitur-fitur lainnya di keranjang yang ada pada aplikasi *kinemaster* dan dilengkapi berbagai transisi.

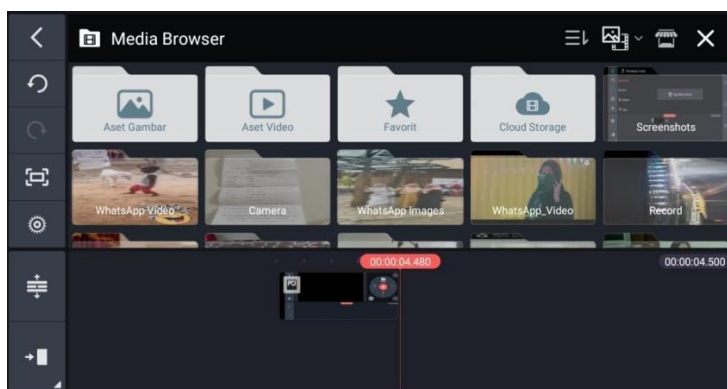


Gambar 1. Tampilan utama aplikasi *kinemaster* di *smart phone*

Gambar di atas merupakan tampilan awal aplikasi *kinemaster*, setiap ikon memiliki fungsi yang berbeda-beda dengan tujuan supaya pengguna dapat menjalankan proses pembuatan video secara mudah dan tidak keliru. Adapun ikon sebelah kiri gambar 1 yaitu *undo* berfungsi untuk membatalkan suatu perintah, *redo* untuk mengulang sesuatu yang telah dibatalkan, tangkap layar untuk menangkap layar lalu dimasukkan kedalam klip dan dijadikan sebagai lapisan layar, tampilan saat pengeditan menjadi akan berbeda dan ikon terakhir berfungsi untuk memindahkan keklip sebelumnya, keklip awal dan klip akhir.

Kegunaan ikon sebelah kanan Gambar 1, ikon media digunakan untuk memasukkan gambar dan video baik didalam galeri *Smartphone* ataupun di media *browser* terdapat pada aplikasi tersebut. Bagian bawah *icon record* digunakan untuk merekam suara si pengguna secara langsung. Bagian sebelah kiri yaitu ikon lapisan digunakan untuk

memberi lapisan gambar dan video tanpa menghilangkan gambar dan video sebelumnya, ikon keranjang digunakan untuk meng upgrade taransis dan efek-efek lebih banyak, sedangkan ikon berwarna merah yang berada ditengah digunakan untuk video dan foto secara langsung, ikon play untuk memutar video untuk melihat apakah video sudah sesuai atau masih ada perubahan, dan ikon pojok kanan untuk menyimpan video yang sudah siap di *upload* ke galeri.



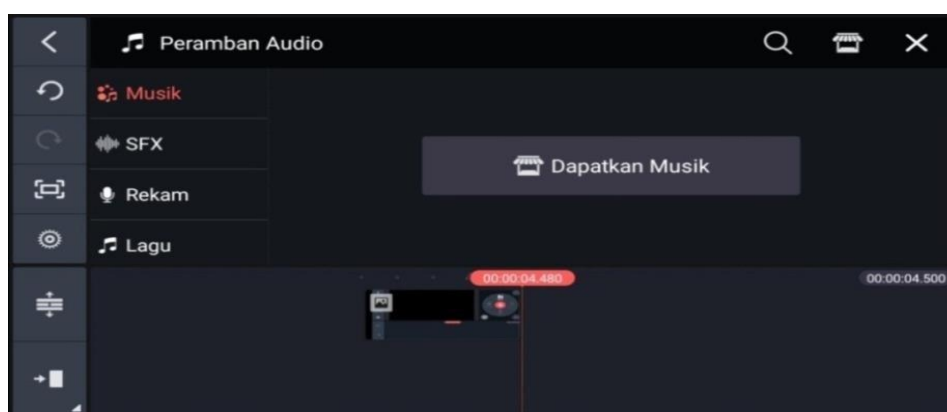
Gambar 2. Penampilan ikon media

Gambar menunjukkan operasi untuk menyisipkan gambar dan video yang akan di edit oleh aplikasi *kinemaster*, dengan berbagai pilihan sumber yang akan diambil melalui galeri yang ada di *Smartphone* dan aset gambar yaitu produk yang ada di dalam aplikasi tersebut, serta diambil dari *google drive* dengan memilih *cloud storage*. Pengguna bebas menyisipkan berapapun foto atau video yang akan diedit. Pengguna diberikan kemudahan atas tampilan aplikasi *kinemaster* dalam mencari berbagai sumber, karena aplikasi ini secara otomatis menayangkan beberapa sumber sesuai dengan penempatannya masing-masing dan langsung dipilih bersamaan dalam file yang berbeda.



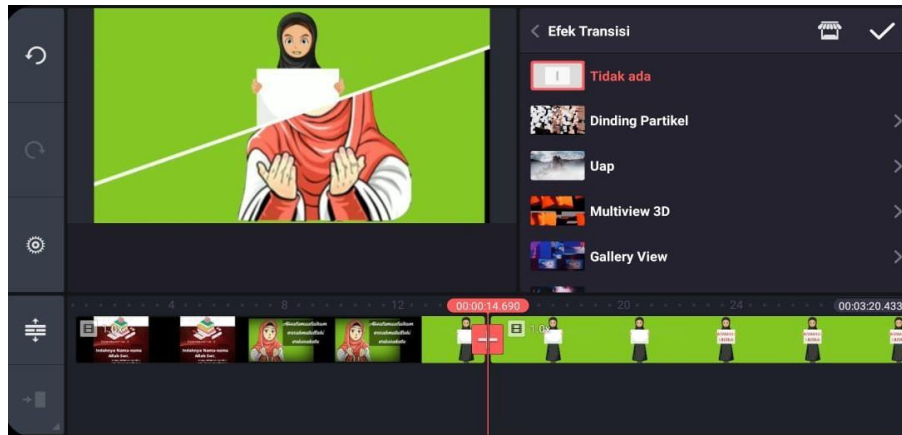
Gambar 4. Penampilan Rekam Suara

Rekam Suara pada gambar 4, digunakan untuk menjelaskan secara detail video pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Karena, video pembelajaran bisa cenderung menampilkan teks secara singkat, oleh karena itu guru harus menerangkannya secara detail agar dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik. Perekaman tersebut akan menjadi audio yang akan tampil bersamaan dengan video yang sudah atau sedang edit. Audio tersebut dapat diedit ulang dengan mempercepat dan memperlambat audio, memotong audio, dan mengubah susara audio menjadi suara tupai, robot, dan modulasi.



Gambar 5. Tampilan Peramban Audio

Peramban audio digunakan untuk berbagai jenis suara yang akan di tampilkan, seperti musik yang sudah tersedia di dalam aplikasi *kinemaster*, lalu SFX adalah efek yang dihasilkan dari kejadian secara langsung yang direkam oleh kamera, seperti ledakan, bunyi bel, bunyi pistol, membuka pintu dan lain sebagainya. Selanjutnya rekam merupakan penyimpanan berupa audio yang ada didalam *kinemaster* saat kita melakukan *recording* secara langsung, selanjutnya ada lagu yang terdapat pada penyimpanan bawaan *Smartphone*, yang didownload dari berbagai situs, seperti youtube, vidmate dan google. Sehingga pengguna bisa memakai berbagai macam audio yang akan ditampilkan sesuai dengan keinginan si pengguna.



Gambar 6. Tampilan Efek Transisi

Gambar diatas merupakan efek transisi untuk memberikan berbagai macam efek pada beberapa gambar atau video yang terpotong-potong. Efek tersebut memberikan penampilan jauh lebih menarik ketika menampilkan foto atau video yang berbeda-beda, puluhan efek di tampilkan di aplikasi ini sehingga pengguna dapat memilih beberapa variasi efek yang menarik supaya tidak terbilang monoton.



Gambar 7. Pemotong gambar dan video

Gambar tersebut memaparkan cara memotong foto dan video yang akan diedit, gambar diatas akan tampil ketika gambar dan video diklik. Beberapa variasi pemotongan,

Pangkas ke kiri *playhead* digunakan sebagai pemotong dibagian kiri, pangkas ke kanan *playhead* sebagai pemotong dibagian kanan, bagi di *playhead* memotong ditengah- tengah

sebagai pemisah, bagi dan sisipkan bingkai beku digunakan sebagai penyisip video yang dipotong menjadi gambar.



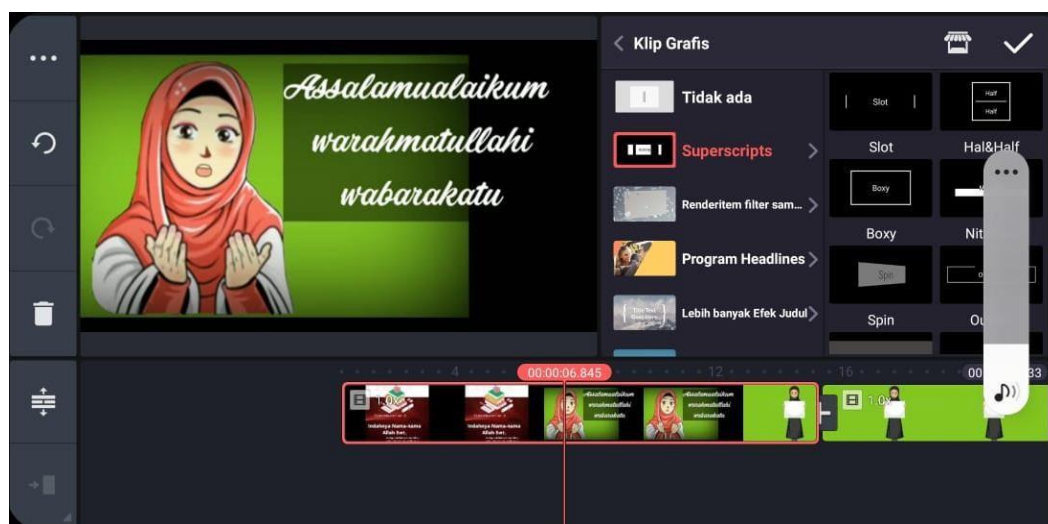
Gambar 8. Pan dan zoom

Gambar di atas digunakan untuk memperbesar layar dengan tiga variasi; pertama memperbesar layar dibagian awal, kedua memperbesar layar dibagian akhir dan memperbesar layar secara keseluruhan. Proses *zoom* layar tersebut bisa disesuaikan oleh pengguna, dengan cara mencubit layar yang ada di *smartphone*. Kegunaan fitur ini pengguna melakukan video dan foto dengan jarak yang cukup jauh, sehingga gambar tidak terlihat begitu jelas maka pengguna dapat memperbesar gambar dan video tersebut.



Gambar 9. Pengaduk

Nama pengaduk mungkin kurang familiar di aplikasi-aplikasi lainnya, nama ini disebut juga dengan pengatur suara. Fungsi dari pengaduk dapat memperbesar dan memperkecil volume suara dengan kapasitas 0-100 volume, dapat mengkompres suara supaya suara yang dtayangkan lebih jelas dan dapat mengatur dominan suara cenderung kekanan atau kekiri. Selain itu fungsi fitur gambar diatas dapat membisukan suara video, ketika suara yang ada divideo tidak ingin diperdengarkan. Selanjutnya nada suara dipergunakan untuk mengubah suara, jika di tarik kekanan maka menjadi suara seperti anak kecil dengan tingkatan 0 sampai -6, sedangkan jika ditarik sebelah kiri maka menjadi suara laki-laki dengan tingkatan 0 sampai +6.



Gambar 10. Klip grafis

Gambar tersebut berfungsi sebagai fitur pembuka video yang akan ditayangkan pertama kali. Klip grafis memberikan efek gambar dan efek teks secara bersamaan, sehingga ketika video yang telah diberikan klip grafis jauh lebih menarik. Teks yang ditayangkan berupa teks singkat untuk judul pembuatan video, tidak semua efek menggunakan teks sehingga fitur ini bisa dipergunakan selain fitur pembuka saja melainkan dapat memperindah klipdi video yang berada di tengah dan akhir.



Gambar 11. Kecepatan

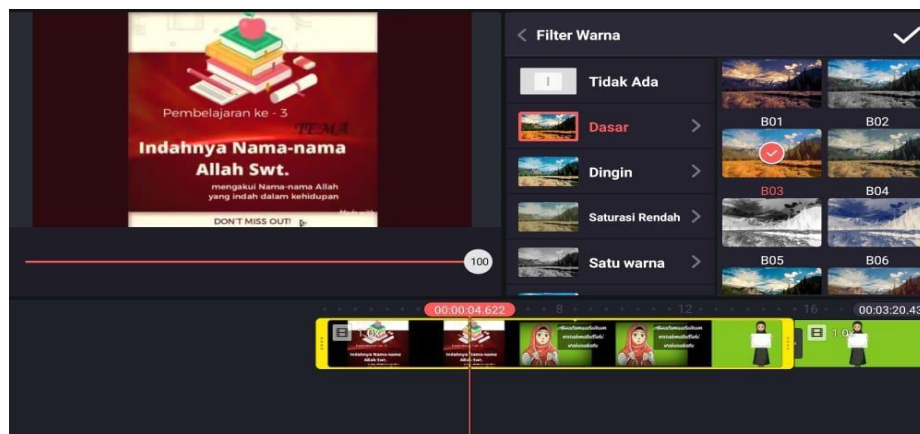
Fitur ini dipergunakan untuk mengatur kecepatan dan memperlambat video yang ditayangkan, dengan resolusi 0,125-0,9 (memperlambat), 1 (normal), 1,1-10 (mempercepat). Kecepatan hanya bisa dipergunakan untuk video dan suara, tidak dapat digunakan saat penampilan gambar. Selain itu fitur ini dapat membisukan audio ketika video yang ditayangkan akan diubah dengan audio perekaman, maka audio asli bisa dibisukan.



Gambar 12. Putar/cerminkan

Gambar diatas berfungsi sebagai membalikan seperti cermin, maksudnya gambar atau video akan berlawan arah ketika di balikkan teks terbalik begitu juga gambar, kearah kiri

dan kanan, serta atas dan bawah. Fitur putar mampu memutar gambar atau video sampai 360 derajat putaran.



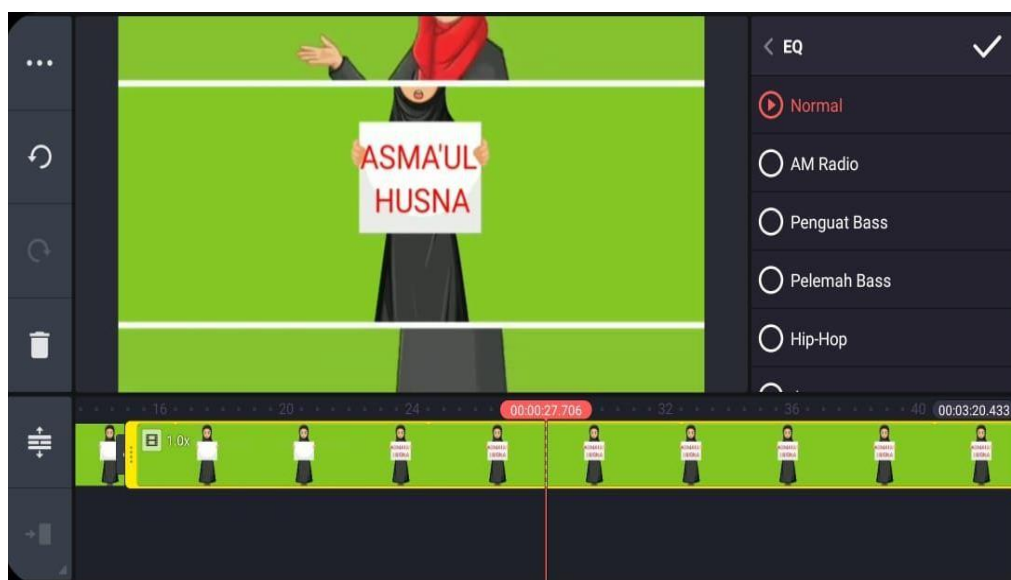
Gambar 13. Filter Warna

Filter warna dapat menjadikan gambar atau video yang ditayangkan terlihat lebih indah, disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan. Efek jelas dalam filter warna sangat cocok untuk gambar pemandangan, detail gambar akan Nampak lebih jelas. Pengguna dapat memilih berbagai efek yang disediakan difitur ini tanpa harus mengedit ulang di aplikasi lainnya untuk penajaman gambar karena efek yang ada difitur ini terbilang cukup banyak. Pengguna dapat menambah lebih banyak fitur filter warna baik gratis maupun premium di keranjang untuk mendownload sesuai dengan pilihan filter yang diinginkan.



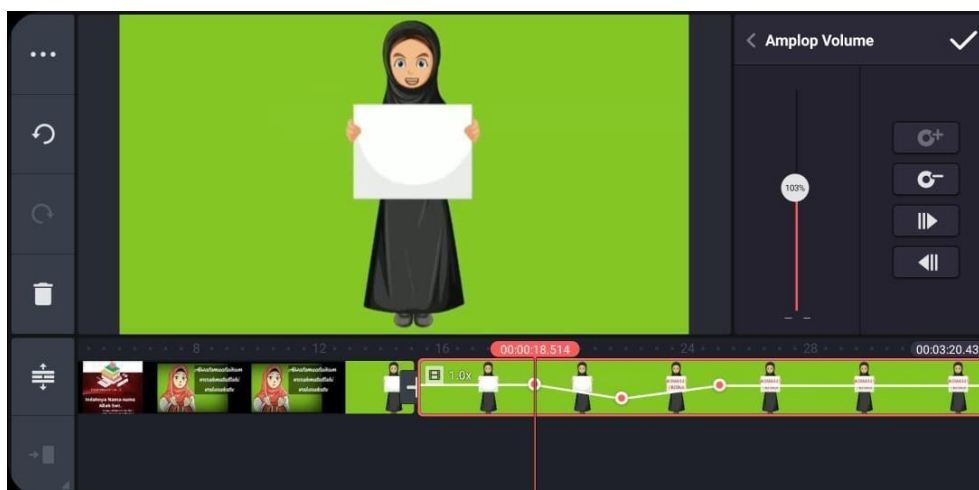
Gambar 14. Penyesuaian

Fitur diatas berkaitan dengan gambar 13 yang membedakannya pengaturan kecerahan, kontras, saturasi dan getar diatur oleh si pengguna sesuai kebutuhan secara manual. Sedangkan filter warna berubah secara otomatis sesuai dengan efek yang dipilih. Fitur tersebut memberikan peluang bagi pengguna berimajinasi untuk menghasilkan kreatifitasnya sendiri. Gambar yang akan ditayangkan dapat terlihat lebih seimbang dan menarik sesuai dengan keinginan pengguna dalam mengaturnya. Jika gambar terlihat gelap dipercerah dengan menarik kearah kanan kisaran angka +1 sampai +100. Jika ingin mengurangi kecerahan cahaya pada gambar bisa menarik kecerahan kearah kiri kisaran -1 sampai -100 dan berlaku pada fitur-fitur dibawahnya.



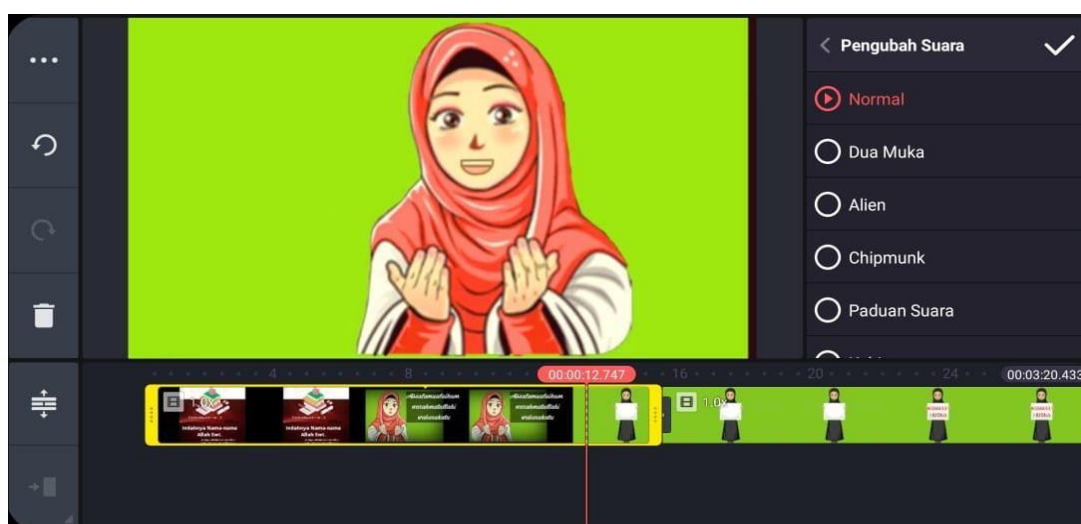
Gambar 15. Equalizer

EQ merupakan kepanjangan dari *equalizer* sebagai penyeimbang suara apakah suara dibuat lebih kuat atau lebih lembut, berfungsi juga sebagai kenyaringan frekuensi tertentu. Fitur ini didesain secara otomatis supaya mempermudah pengguna untuk mendapatkan *equalizer* yang sesuai. Efek yang ada difitur *equalizer* terdapat beberapa pilihan sehingga pengguna dapat memilih yang sesuai dengan keinginan untuk video yang akan ditampilkan.



Gambar 16. Amplop Suara

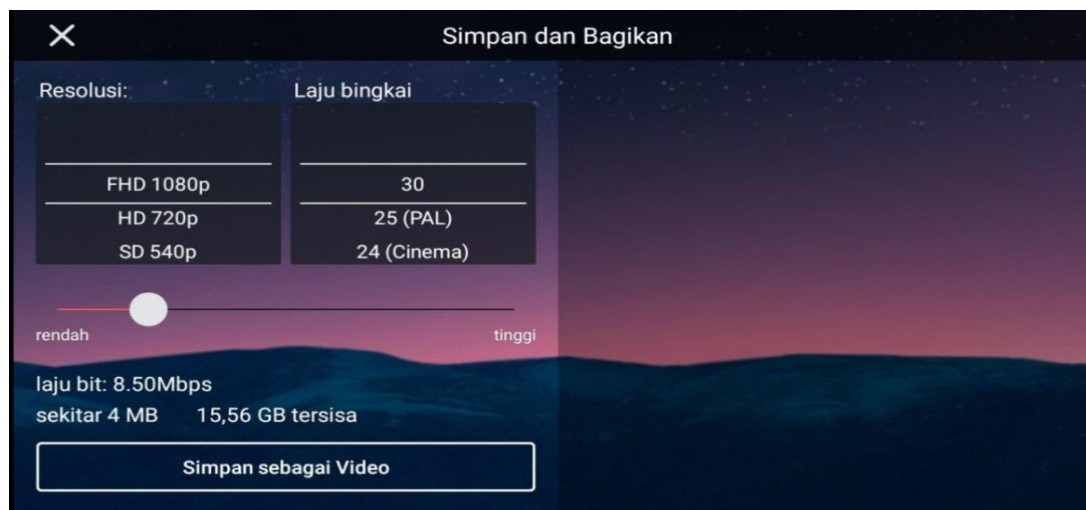
Gambar diatas memiliki kegunaan sebagai pembesar dan pengecil suara, terdapat pada gambar dibagian pertama sebagai penguat suara, bagian kedua sebagai pengecil suara, bagian ketiga *undo* pengembali suara sebelumnya, dan bagian keempat *redo* merupakan perintah untuk mengulang suatu perintah yang dibatalkan sebelumnya. Keunggulan fitur ini dapat memperbesar dan memperkecil dalam satu video tanpa harus memotong-motong video secara terpisah. Sedangkan fungsi kedua tombol yang berada diposisi paling bawah dan posisi ketiga sebagai pemindah ke layar awal dan layar akhir.



Gambar 17. Pengubah suara

Pengubah suara berfungsi untuk menggantikan suara asli menjadi suara lain seperti; alien, anak-anak, laki-laki dan lain sebagainya. Fitur ini dapat membantu para pengguna

membuat suara samaran jika merasa suara pribadi kurang menarik untuk ditampilkan. Suara yang ditampilkan tetap bersumber suara asli pengguna, namun hanya diubah menjadi suara lain.



Gambar 18. Tampilan simpan dan bagikan video

Gambar tersebut merupakan *finishing* dari proses edit video, pengguna dapat memilih kapasitas ukuran video yang akan diunggah dengan pilihan SD 540p, Hd 720p, FHD 1080p. kapasitas video yang diunggah dapat menyesuaikan kapasitas memori internal *smartphone* yang digunakan, sehingga pengguna tidak perlu mengkhawatirkan memori yang tersedia di *smartphone* tersebut. *Smartphone* yang memiliki penyimpanan yang kecil dapat mengatur *upload* foto pada kapasitas rendah dan begitupun sebaliknya, namun untuk pemilihan kapasitas terlalu kecil dapat beresiko tampilan video kurang bagus. Oleh karena itu lebih baik menggunakan resolusi yang tinggi atau sedang.

Tabel 1. Produk aplikasi *kinemaster* sebagai media pembelajaran daring

Tanggal Pembuatan	Durasi Video	Judul Video
28 Januari 2022	03 Menit 20 detik	Tema indah nya Nama-Nama Allah Swt. Pembelajaran 3 Kelas 6



Gambar 19. Hasil produk aplikasi *kinemaster* sebagai media pembeajaran daring

Sumber : https://youtu.be/8cpFEn_Ng3Y

Adapun hasil penelitian dalam penggunaan aplikasi *kinemaster* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama islam sangatlah penting untuk dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam pengajaran dan menghasilkan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan. Implementasi penggunaan aplikasi *kinemaster* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama menjadi solusi dalam penerapan pembelajaran daring pada masa saat ini. Penyajian materi yang terbilang menarik dan jelas dapan meningkatkan pemahaman siswa dalam memperoleh materi yang diajarkan. Desain materi tersebut menjadi faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kinemaster

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada aplikasi *kinemaster* ini, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan, beberapa kelebihan aplikasi tersebut yaitu; 1) mudah diakses melalui *playstore* atau *Appstore* yang terdapat diperangkat *smartphone*, 2) Aplikasi tidak berbayar bisa langsung digunakan dengan berbagai macam fitur yang menarik, 3) Aplikasi *kinemaster* memiliki versi premium atau berbayar, dengan

kelebihan tidak memiliki iklan dan fitur bisa digunakan secara keseluruhan, 4) Kelengkapan dari fitur aplikasi *kinemaster* mengikuti perkembangan zaman sehingga pengguna dapat lebih berkreasi dan mengembangkan kreatifitasnya, 5) Aplikasi ini mudah dipahami sehingga pengguna baru dapat mengoperasikan aplikasi tersebut, 6) Efek transisi halus dan tidak berlebihan ([Nurlina and Fauzan, 2021](#)), 7) Kelengkapan berbagai fitur yang ada diaplikasi *kinemaster* hampir sama dengan editing video yang ada di PC, 8) Hasil editing video memiliki kualitas yang bagus sesuai dengan resolusi yang kita inginkan, 9) filter warna dan fitur dapat di atur sesuai dengan keinginan dan menjadikan tayangan lebih berkontras. Selain dari beberapa kelebihan di atas tentu memiliki kekurangan diantaranya; 1) Iklan pada aplikasi *kinemaster* sering muncul pada versi gratis, 2) Editing menggunakan HP menjadikan pengguna sedikit kesulitan karena ukuran layar HP tidak sebesar ukuran layar di PC. Demikian berbagai kelebihan dan kekurangan pada aplikasi *kinemaster* dalam pengaplikasiannya selama proses editing video, 3) Terdapat watermark dalam aplikasi gratis saat hasil video yang sudah di eksport.

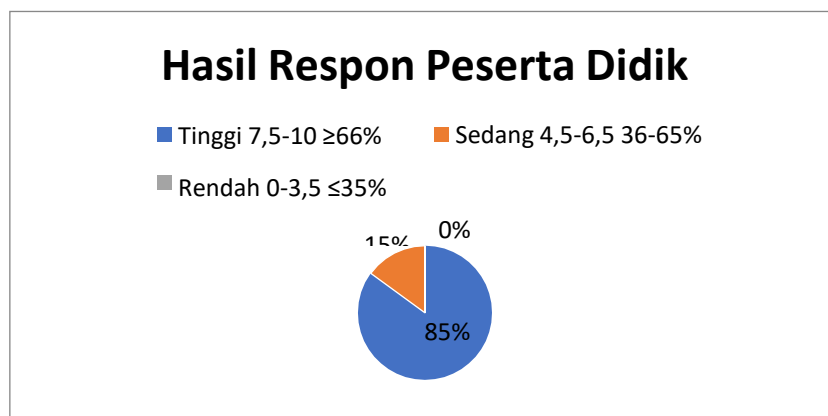
Manfaat editing video menggunakan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran daring

Kinemaster memiliki manfaat dalam pembelaran daring diantaranya:

1. Aplikasi *kinemaster* yang memiliki banyak sekali fitur didalamnya menjadikan proses pembelajaran secara daring lebih menarik
2. Mempermudah peserta didik melaksanakan kegiatan belajar mengajar saat daring
3. Proses penyampaian materi lebih praktis
4. Meningkatkan kreatifitas pendidik dalam membuat media pembelajaran
5. Peserta didik menjadi semangat ketika pembelajaran daring memberikan audio yang jelas dan visualisasi warna-warni
6. Meningkatkan pemahaman peserta didik dikarenakan penayangan video dapat putar kembali

Hasil Uji Coba

Hasil uji coba terbatas respon peserta didik yang dilakukan di kelas VI SD Negeri Kembang Gading terhadap 20 peserta didik. Angket penilaian menggunakan skala guttman yang disebut juga *scalogram* yang sangat baik untuk meyakinkan hasil penelitian mengenai kesatuan dimensi dan sifat yang akan diteliti ([Veronika, Djoko, and Tjahjo, 2021](#)).



Gambar 20. Hasil respon peserta didik

Berdasarkan hasil uji cobarespon peserta didik menilai media pembelajaran daring yang dilakukan saat melaksanakan pembelajaran dengan mengisi angket. Respon peserta didik menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *kinemaster* menarik, tidak membosankan dan mampu meningkatkan pemahaman anak dengan perolehan mencapai 85%. Jika dilihat dari kategori tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster* menjadikan menjadi solusi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran secara daring.

Kesimpulan

Penggunaan aplikasi *kinemaster* dapat menjadi solusi sebagai media pembelajaran daring yang dilakukan secara jarak jauh. Aplikasi *kinemaster* dapat membantu pendidik untuk memilih media pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan agama islam dilaksanakan dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *kinemaster* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan agama islam sangatlah penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan terutama pada masa pandemi ini.

Pembuatan video pembelajaran daring menggunakan aplikasi *kinemaster* harus dirancang terlebih dahulu sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat digunakan pada Tingkatan SD, SMP, dan SMA dikarenakan media pembelajaran menggunakan video bersifat lebih praktis sehingga peserta didik tidak sulit dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring. Video yang dirancang guna untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dan berfikir kritis dan mampu menumbuhkan *feedback* supaya pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Penjabaran materi yang didesain dengan kreatifitas dan konsep yang tepat mampu memberikan pemahaman sehingga dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran peserta didik.

Daftar Pustaka

- Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M. and Dewi, N. P. S. R. (2020) 'Efektivitas pelatihan pembuatan Flipped classroom video dengan Smartphone dan aplikasi Kinemaster (Program PkM)', *Jurnal Senadimas Undiksha*, pp. 1758–1765.
- Amelia, V. and Arwin (2020) 'ngembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), pp. 88–97.
- Arsyad, A. (2017) *Media Pembelajaran*. 20th edn. Edited by Asfah Rahman. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019) 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), pp. 35–42. doi: [10.21070/halaqa.v3i1.2124](https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124).
- Dewi, W. A. F. (2020) 'Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar', *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp. 55–61. doi: [10.31004/edukatif.v2i1.89](https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89).
- Fajariyah, L. A. (2018) 'Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek "Cerdig" Berbasis KineMaster', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), pp. 207–220.
- Fatimah, D. (2021) *Analisis pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 di sekolah dasar*, skripsi.
- Hamzah dan Nina, Iamatenggo (2011) *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (2014) 'Konsep Belajar Dan Pembelajaran', *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), pp. 66–79. doi: [10.24252/lp.2014v17n1a5](https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5).
- Harahap, S. A., Dimyati, D. and Purwanta, E. (2021) 'Problematisasi Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), pp. 1825–1836. doi: [10.31004/obsesi.v5i2.1013](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013).
- Khaira, H. (2021) 'Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT', *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa*, pp. 39–44.
- Kusmaharti, D. and Yustitia, V. (2020) 'Efektivitas Online Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mahasiswa', *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), p. 311. doi:

[10.31331/medivesveteran.v4i2.1199](https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1199).

- Marlina, E. and Fatmasari (2016) 'Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar Dan Ruang Untuk Siswa SMP Frater Makassar', *Semnasteknomedia Online*, 4(1), pp. 19–24.
- Muhson, A. (2010) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). doi: [10.21831/jpai.v8i2.949](https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949).
- Nurlina, L. and Fauzan, A. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring', *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), pp. 32–41. doi: [10.47080/abdikarya.v3i1.1260](https://doi.org/10.47080/abdikarya.v3i1.1260).
- Pratiwi, H. and Baedhowi, B. (2021) 'Konsep Guru PAI Ideal dalam Buku "Guru Dilarang Mengajar" Karya Hamidulloh Ibda', *Asna Jurnal Kependidikan Islam dan Keagamaan*, 3(1), pp. 52–62.
- Purnama, S. (2013) 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)', *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), p. 19.
- Puspitasari, W. F., Martaningsih, S. T. and Sukardi, S. (2020) 'Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pembelajaran Daring Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Turi 3 Melalui Media Powerpoint', *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dAan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan*, pp. 1344–1352.
- Rahmatullah, R., Inanna, I. and Ampa, A. T. (2020) 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), pp. 317–327.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H. and Hadiapurwa, A. (2021) 'Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring', *Akademika*, 10(02), pp. 425–436. doi: [10.34005/akademika.v10i02.1406](https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406).
- Sadiman, A. (2012) *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Salahuddin, H. (2020) *Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Di Mts. Nurul Huda Ketambul, Tuban*.
- Tianto (2009) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Veronika, C., Djoko, J. and Tjahjo, W. (2021) 'Tingkat Pengetahuan Masyarakat Surabaya Mengenai Brand Image Produk Viva Queen Melalui Promosi di Media Sosial', *Jurnal E-Komunikasi*, 9(2), pp. 1–10.
- Wuryanti, U. and Kartowagiran, B. (2016) 'Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), pp. 232–245. doi: [10.21831/jpk.v6i2.12055](https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055).