

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL KINEMASTER
DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS SISWA KELAS XI
MADRASAH ALIYAH AL-I'DADIYYAH**

Wahyudi

Universitas KH.A. Wahab Hasbullah Jombang

Hidayatur Rohmah

Universitas KH.A. Wahab Hasbullah Jombang

Sultan Akbar Bil Ilmi

Universitas KH.A. Wahab Hasbullah Jombang

Emi Lilawati

Universitas KH.A. Wahab Hasbullah Jombang

Alamat: Jl. Garuda No.09 Tambakberas, Jombang, Jawa Timur

Korespondensi penulis: sultanilmi2@gmail.com

Abstract.

The research entitled "Implementation of Kinemaster Audio Visual Media Development in Improving the Learning Effectiveness of Grade XI Students of Madrasah Aliyah Al-I'Dadiyyah" which is located at Jl. Merpati No. 09, Tambak Rejo, Jombang District, Jombang Regency, East Java Province, uses a descriptive qualitative research method. This method was chosen because it is considered capable of exploring a problem in depth and explaining in detail about the phenomenon that occurs, starting from the identification of symptoms to the presentation of the solution. The observation results obtained show that the kinemaster audio-visual media is very effective in increasing student effectiveness. The results of the interviews that have been conducted also show that audio-visual media greatly affects students' activeness in learning. Thus, it can be concluded that audio-visual media is very helpful for students in the learning process, providing a more interesting and interactive learning experience. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of Kinemaster audio-visual media in increasing the learning effectiveness of grade XI students is very effective, both for students' activeness in learning and to help students understand the learning material better. In addition, the use of this media can also increase students' motivation to learn so that they are more enthusiastic and actively involved in each learning session.

Keywords : Implementation, Media, Audio, Visual, Kenimaster

Abstrak

Penelitian yang berjudul “Implementasi Pengembangan Media Audio Visual Kinemaster dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-I’Dadiyyah” yang beralamat di Jl. Merpati No. 09, Tambak Rejo, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur, menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena dianggap mampu mengupas suatu persoalan secara mendalam dan menjelaskan secara rinci mengenai fenomena yang terjadi, mulai dari identifikasi gejala hingga pemaparan solusinya. Hasil observasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media audio visual kinemaster sangat efektif dalam meningkatkan efektivitas siswa. Hasil wawancara yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa media audio visual sangat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audio visual sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual Kinemaster dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kelas XI sangat efektif, baik untuk keaktifan siswa dalam pembelajaran maupun untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu penggunaan media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih antusias dan terlibat aktif dalam setiap sesi pembelajaran.

Kata kunci : Implementasi, Media, Audio, Visual, Kinemaster

PENDAHULUAN

Naskah ditulis menggunakan spasi 1,5 dengan jenis huruf *times new roman* ukuran 12 pt. Bagian ini menjelaskan tentang latar belakang umum penelitian (secara ringkas dan jelas), *review* terkait topik penelitian yang relevan, uraian tentang kebaruan (*gap analysis*) yang mengandung urgensi dan kebaruan penelitian, serta tujuan penelitian. Latar belakang ditulis **tanpa** penomoran dan atau *pointers*.

Berbicara soal kualitas pendidikan, tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa. Guru mempunyai tugas mengajar dan siswa belajar. Mengajar adalah mengkomunikasikan sesuatu kepada seseorang atau sekelompok orang dengan maksud agar mereka mengetahui atau mengerti apa yang diajarkan oleh guru kepadanya. (Supriyono, 2018) Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. (Magdalena et al., 2021) Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu system, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metoda, (4) alat/media dan, (5) evaluasi. (Herlina, 2023) Karena pembelajaran

merupakan suatu system maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut berinteraksi. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Terkait dengan hal itu, Carpenter dan Dale menyatakan: "bahwa belajar memerlukan partisipasi dan latihan". Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan. Terkait hal tersebut Carpenter dan Dale mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar para siswa. (Wiguna et al., 2023)

Tidak dapat disangka bahwa salah satu penyebab utama terjadinya era globalisasi yang datangnya lebih cepat dari dugaan semua pihak adalah karena perkembangan pesat teknologi informasi. Implementasi internet, electronic commerce, electronic data interchange, virtual office, telemedicine, intranet, dan lain sebagainya telah menerobos batas-batas fisik antar negara. Penggabungan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi telah menghasilkan suatu revolusi di bidang sistem informasi. Data atau informasi bahan belajar yang pada jaman dahulu harus memakan waktu berhari-hari untuk diolah sebelum dikirimkan kesisi lain di dunia, saat ini dapat dilakukan dalam hitungan detik.

Menurut Indrajit secara garis besar, ada tiga periode atau era perkembangan sistem informasi, yang dimulai dari pertama kali diketemukannya komputer hingga saat ini. (Dwyer, 2019) Terdapat tiga era perkembangan sistem informasi, yaitu era komputerisasi, era teknologi informasi, era globalisasi informasi. Perkembangan tidak hanya dipicu oleh kemajuan teknologi komputer, tetapi juga didukung oleh teori-teori baru dalam manajemen modern. Para ahli manajemen seperti Peter Drucker, Michael Hammer, dan Porter telah memberikan pengaruh signifikan terhadap pandangan manajemen terhadap teknologi informasi di era modern.

KineMaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. (Hafizatul, 2020) Kinemaster memungkinkan guru untuk membuat video berkualitas tinggi dengan berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, dan

efek. Materi pembelajaran dirancang menarik dengan video dan animasi yang relevan, sehingga siswa lebih fokus. Video yang dibuat dapat dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube dan WhatsApp, memudahkan guru untuk menjangkau siswa. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Khaira aplikasi Kinemaster adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif.(Marleny et al., 2021) Penggunaan aplikasi Kinemaster ini cenderung lebih mudah diterapkan karena lebih populer dan mudah dalam penggunaannya.(Sunardin et al., 2023) Penggunaan bisa mengambil gambar yang sudah ada di Google kemudian ditambahkan di editing KineMaster. Kita juga bisa mengontrol pencerahan di efeknya bahkan kita bisa memudahkan jika ada sesuatu yang ingin kita samarkan. Menu yang ada antara lain audio, teks, project, tema, editing text, dan dukungan media lainnya. Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi KineMaster adalah tombol fitur new project, setting, help, dan store.

Seiring perkembangan teknologi, pengetahuan kita juga semakin meningkat, dan penting untuk memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran tidak hanya harus bergantung pada ceramah, tetapi juga melibatkan media atau multimedia yang dapat meningkatkan minat siswa. Kegiatan belajar dan mengajar berlangsung bersamaan, sehingga guru perlu berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Salah satu solusi yang efektif adalah menggunakan KineMaster(Saputri & Mudinillah, 2022).

Media pembelajaran adalah alat yang merangsang siswa untuk belajar, dirancang menarik dari materi yang ada. Guru menjelaskan materi di kelas untuk mempercepat pemahaman, memicu keaktifan, dan menarik perhatian siswa. Penggunaan media audio visual KineMaster sangat penting dalam proses pembelajaran, memberikan banyak manfaat jika guru berperan aktif. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media audio visual KineMaster untuk meningkatkan efektifitas siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Al-I'Dadiyyah Bahrul Ulum. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan KineMaster untuk memotivasi dan meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran.

KAJIAN TEORITIS

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

Media pembelajaran

Guru inspiratif, mengenai arah pendidikan di Indonesia Pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyerukan konsep “Merdeka Belajar”. Konsep Merdeka dan Belajar dipersepsikan sebagai upaya untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang bebas untuk berekspresi. Siswa bisa lebih mandiri, bisa lebih banyak belajar untuk mendapatkan suatu kepandaian. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pemanfaatan sumber belajar terkait dengan media pembelajaran, yakni bagaimana menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Pada artikel ini mari kita diskusikan mengenai pengertian, manfaat dan jenis-jenis media pembelajaran. Karena sifatnya teoritis, mungkin artikel ini agak membosankan. Tapi saya pikir konsep ini penting untuk dipahami agar kita memiliki landasan untuk mengembangkannya.

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. (Siwi & Puspaningtyas, 2020) Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat geografis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Hasanah, 2020) Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses

pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan komponen integral yang tidak bisa dipisahkan dari sistem pembelajaran. Sementara menurut Criticos media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan komunikator menuju komunikan.(Fitria, 2014) Berdasarkan komunikasi tersebut dapat dikatakan bahwa media adalah perantara yang menghubungkan suatu pesan dari pengirim menuju penerima.

Proses komunikasi akan berjalan secara efektif dan efisien manakala penafsiran kode berlangsung secara cepat dan tepat. Hal ini dapat terjadi jika gangguan atau hambatan dalam komunikasi terminimalisir. Peranan media dalam pembelajaran tentunya untuk mengurangi hambatan dalam proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut berarti bahwa pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada metode pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dapat membawa manfaat besar terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.(Nurrita, 2018)

Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Lebih jelasnya menurut Gerlach & Ely kelebihan media adalah : Pertama, memiliki kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, memiliki kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, memiliki kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau anak didik yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serentak.(Nurfadhillah et al., 2021)

Perkembangan media pembelajaran menurut Asbhy seperti yang dikutip oleh Miraso, telah menimbulkan revolusi empat kali dalam dunia pendidikan. Revolusi pertama telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru; revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan; revolusi ketiga timbul dengan tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukannya mesin teknik percetakan; dan revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik.(Setiawan, 2019) Sekarang ini kita hidup dalam era informasi yang ditandai dengan tersedianya informasi yang semakin banyak dan bervariasi, tersebar informasi yang makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang cepat. Semua usaha pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyajian informasi senantiasa menggunakan media, maka era ini dapat pula disebut lingkungan bermedia.

Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. (Rohani, 2020) Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu memberi kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru harus memahami karakteristik, jenis, serta pengelompokan dari media yang akan digunakan tersebut, guru harus menyakinkan dirinya bahwa media yang akan digunakan tersebut akan memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilakukannya. Berikut ini dikemukakan karakteristik beberapa jenis media pembelajaran yang lazim dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

a. Media Grafis (visual diam)

Dalam proses pembelajaran, media cetak dan grafis merupakan media yang paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual nonproyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Secara sederhana media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti.

Karakteristik dari media grafis ini secara umum adalah:

1. melibatkan indera penglihatan
2. relatif murah ditinjau dari segi biayanya
3. relatif sederhana dan mudah pembuatannya

Secara lebih khusus lagi, karakteristik media grafis ini dapat dilihat jenis-jenisnya yang terdiri dari:

1. Gambar/Foto

Gambar atau foto memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a. Dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana
- b. Sifatnya kongkrit, lebih realistis menunjukkan pokok masalah
- c. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu

- d. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan
- e. Dapat memperjelas suatu masalah
- f. Murah harganya dan mudah diperoleh.

Di samping itu media gambar atau foto juga memiliki kelemahan, yaitu:

- a. Hanya menekankan persepsi indera pendengaran
- b. Gambar/foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Selain itu ada 6 syarat yang harus dipenuhi agar media ini menjadi pilihan tepat dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Harus autentik;
- b. Sederhana;
- c. Ada bantuan petunjuk ukuran sebenarnya;
- d. Menunjukkan gerak atau perbuatan;
- e. Relevan dengan tujuan pembelajaran;
- f. Mengandung unsur seni.

2. Sketsa

Media jenis ini termasuk gambar dalam bentuk yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok. Karena itu setiap guru haruslah mampu menuangkan idenya ke dalam bentuk sketsa ini karena ia dapat menarik perhatian siswa, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan dengan harga yang relatif kecil.

2. Diagram

Diagram adalah gambar yang sederhana yang menggunakan garis- garis dan simbol-simbol untuk menunjukkan hubungan antara komponen atau menggambarkan suatu proses tertentu. Dengan menggunakan diagram pesan yang bersifat kompleks akan lebih sederhana, sehingga pesan dapat lebih mudah ditangkap dan dipahami. Denah rumah dan sirkuit cara kerja perangkat

elektronik adalah sebagian dari contoh diagram. Beberapa ciri diagram yang perlu diketahui adalah:

- a) Bersifat simbolis dan abstrak sehingga kadang-kadang sulit dimengerti;
- b) Untuk dapat membaca diagram, seseorang harus mempunyai latar belakang tentang materi yang didiagramkan itu;
- c) Diagram dapat memperjelas arti dan memudahkan pemahaman. Diagram yang baik sebagai media pendidikan adalah yang memiliki ciri-ciri:
- d) Rapi, benar, memiliki judul serta label dan penjelasan-penjelasan tertentu;
- e) Ukurannya cukup besar dan ditempatkan pada tempat yang strategis;
- f) Urutan dan susunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum; dari kiri kekanan atau dari atas ke bawah.

3. Bagan

Bagan atau sering juga disebut dengan chart adalah media grafis yang didesain untuk menyajikan ringkasan visual secara jelas dari suatu proses yang penting. Agar pesan yang ingin disampaikan melalui bagan dapat dimengerti, maka biasanya dalam bagan disertai dengan media grafis lainnya, seperti gambar, foto, atau lambang-lambang verbal lainnya. Suatu bagan dianggap baik seandainya berbentuk sederhana, tidak rumit, dan berbelit-belit. Terdapat macam-macam bagan, misalnya bagan pohon (*tree chart*), bagan akar (*root chart*), bagan arus (*flow chart*). Bagan yang baik haruslah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Dapat dimengerti anak; sederhana dan lugas, tidak rumit;
- b) Bagan pohon digunakan untuk menyampaikan informasi tentang komposisi atau hubungan antar kelas/keturunan;
- c) Untuk menyampaikan informasi tentang proses, tanggung-jawab, dalam hal ini tanda panah sering digunakan;
- d) Bagan akar digunakan untuk menyampaikan informasi tentang berbagai sumber dari sesuatu.

4. Grafik (*Graphs*)

Grafik adalah media visual berupa garis atau gambar yang dapat memberikan informasi mengenai keadaan atau perkembangan sesuatu

berdasarkan data secara kuantitatif. Melalui grafik, siswa dapat menangkap gambaran secara lebih mudah tentang data-data statistik, misalnya grafik tentang perkembangan penduduk, perkembangan jumlah siswa. Ada beberapa jenis grafik, yakni grafik garis, grafik batang, dan grafik lingkaran. Sebagai media pendidikan, grafik dikatakan baik apabila memiliki ketentuan sebagai berikut:

- a) Jelas terlihat oleh seluruh warga kelas
- b) Hanya menyajikan satu ide untuk setiap grafik;
- c) Warna yang digunakan kontras dan harmonis;
- d) Memiliki judul dan ringkas;
- e) Sederhana;
- f) Mudah dibaca;
- g) Praktis, mudah diatur;
- h) Menggambarkan kenyataan;
- i) Menarik perhatian;
- j) Jelas dan tak memerlukan informasi tambahan serta memiliki ketelitian.

5. Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Misalnya, poster tentang keluarga berencana, poster tentang kebersihan, poster tentang ajakan menghemat air, dan lain sebagainya. Suatu poster yang baik harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) mudah diingat,
- b) Tulisannya jelas, mudah dibaca, dan mudah untuk ditempelkan di mana saja.
- c) Sederhana, slogannya ringkas dan jitu,
- d) Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok.
- e) Berwarna dengan motif dan desain yang bervariasi

6. Display board

Display adalah media yang dapat menyalurkan pesan-pesan visual setelah dilakukan penataan informasi pada perangkat-perangkat berikut:

- a) Papan tulis/White Board,
- b) Papan flanel,
- c) Papan bulletin (majalah dinding),
- d) Flip chart dan
- e) Gambar mati yang diproyeksikan.

7. Benda asli dan benda tiruan

Benda asli dan benda tiruan mempunyai kegunaan yang unik. Ketika keahlian khusus dibutuhkan untuk pengoperasian atau penggunaan benda asli, sebuah peragaan menjadi penting. Paling tidak terdapat tiga macam benda asli, yaitu: 1) *unmodified real things* (benda yang sebenarnya sebagaimana adanya); 2) *modified real things* (kategori ini termasuk replica, imitasi, miniature dan *cutaways* (potongan); 3) *specimens* (sample).

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam rangka memaksimalkan fungsi media ini adalah:

- a) Dapat terlihat oleh semua siswa yang sedang belajar
- b) Beri kesempatan pada siswa untuk meneliti alat peraganya
- c) Gunakan alat peraga tambahan
- d) Perlihatkan alat peraga ini di dalam kelas waktu diperlukan saja.

8. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menyampaikan informasi atau pesan. Oleh sebab itu, media ini dapat digunakan apabila tersedia fasilitas yang dibutuhkan untuk itu. Namun demikian, seperti halnya media grafis, media yang tergolong pada kelompok media proyeksi sama-sama mengandalkan rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi yang sering digunakan, di antaranya film bingkai (slide), *Over Head Transparansi*, *Opaque Projector*, *Microfis*, video. Media-media proyeksi semacam itu sekarang sudah jarang digunakan setelah lahirnya komputer yang dapat memproyeksikan pesan lebih baik dan lebih bervariasi dengan bantuan alat proyeksi lain.

9. Media Audio visual

Audio visual merupakan alat yang dapat didengar dan dilihat sekaligus, kata-kata audio visual ini berasal dari dua kata yakni audio (dengar) dan visual (lihat). Pengajaran dengan mempergunakan media audio visual merupakan suatu media yang dapat mengaktifkan pendengaran dan penglihatan siswa, pemakaian media ini bercirikan dengan pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar. Media audio visual ini memiliki beberapa ciri:

- a) Biasanya bersifat linear
- b) Biasanya menyajikan visual yang dinamis
- c) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya
- d) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
- e) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- f) Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif siswa yang rendah. (Syarifuddin & Utari, 2022)

Ciri-Ciri Dan Jenis Media Pembelajaran

1. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri khusus media pembelajaran berbeda menurut tujuan dan pengelolanya. Ciri-ciri media dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rasangan pada indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap. Maka ciri-ciri umum media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat dilihat, didegar, dan diamati melalui panca indera.

Di samping itu ciri-ciri media dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai. Tiap-tiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami oleh pemakainya. Dalam memilih media, orang perlu memperhatikan tiga hal, yaitu:

- 1) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan tersebut
- 2) Sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih

- 3) Adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan akan adanya alternatif-alternatif pemecah yang dituntut oleh tujuan.

2. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molenda, Russel jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan medi jarak jauh.

Jenis media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafis, bagan, diagram, kartun, poster dan komik.
- 2) Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film stips, film, dan OHP
- 4) Lingkungan sebagai media pebelajaran.(Di et al., 2024)

Pengertian Aplikasi Kinemaster

Kinemaster adalah aplikasi pengeditan video yang memiliki berbagai berfitur 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.(Mulyani, 2022) Versi terbaru KineMaster dapat diunduh dari aplikasi Google Play Store dan Apple Store. Desain antar-muka KineMaster cukup mudah untuk dipelajari. Aplikasi KineMaster bisa digunakan untuk memotong durasi video, menghilangkan area gambar yang tak ingin terlihat, menggabungkan klip video, memberi efek transisi, menambah audio, menuliskan teks dan masih banyak lagi. Aplikasi KineMaster bahkan mempunyai editor gambar vektor dan fitur berbagi ke media sosial. Pengguna dapat menyusun klip video sesuai urutan yang diinginkan di KineMaster dengan menarik dan menggeser blok-blok klip video kemudian menggabungkan membentuk cerita sesuai storyboard yang telah dibuat pada konsep iklan video. Aplikasi KineMaster digunakan sebagai aplikasi untuk menyunting video atau mengedit video. KineMaster juga digunakan oleh video editor, vlogger dan content creator. Di Indonesia, aplikasi KineMaster banyak digunakan masysrakat sebagai aplikasi alternatif untuk penyuntingan video dan berbagi video.

Dengan menggunakan aplikasi Kinemaster dalam mengelola dan membuat materi pembelajaran yang akan diberikan oleh guru terhadap peserta didik yang diajarkan guru dalam proses pembelajaran yang dapat dalam bentuk video animasi sehingga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi dan penerimaan materi dan menerima dan menyampaikan informasi secara efektif dan efisien oleh pendidik dengan peserta didik sesuai dengan yang diharapkan yaitu dengan menyampaikan materi pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan dengan menggunakan media seperti audio visual, video, gambar-gambar penuh warna dan animasi yang menarik. Aplikasi kinemaster adalah aplikasi yang digunakan oleh pengguna android untuk membantu dalam proses pengeditan video biasa menjadi video yang luar biasa dan menarik yang dirancang secara khusus oleh Information and Communication Technology (ICT). Aplikasi KineMaster ini mempunyai tayangan yang bagus yang mudah dipakai dan memiliki banyak fitur-fitur yang bagus dan cara pengeditan yang mudah untuk dipahami sehingga banyak pengguna yang menyukainya.(Mudinillah et al., 2016)

Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.(Hoffman, n.d.) Deassy dan Endang menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan.(Mulyani, 2022) Pardomunan berpendapat bahwa Efektivitas pembelajaran dikatakan berhasil jika proses pembelajarannya mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran dan prestasi siswa yang maksimal.

Efektivitas pembelajaran adalah suatu kegiatan yang membangun dengan ditangani oleh seorang guru yang mendorong peserta didik melalui pendekatan dan strategi khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik'. Efektivitas pembelajaran merupakan pengaruh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar peserta didik dapat belajar dengan mudah, menyenangkan sesuai dengan harapan yang ditujukan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu memberikan pengalaman baru dan dapat membentuk kompetensi siswa serta membantu mencapai tujuan secara optimal.

Bambang menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran seringkali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola situasi. Namun berbeda dengan pendapat dari Djam'am dan Asep bahwa efektivitas pembelajaran bukan hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi semua upaya yang menyebabkan anak belajar.

Berdasarkan konsep-konsep diatas maka dapat disintesiskan efektivitas pembelajaran adalah perilaku mengajar yang efektif ditunjukkan oleh pendidik yang mampu memberikan pengalaman baru melalui pendekatan dan strategi khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi disain penelitian, populasi/ sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Yang mana peneliti meneliti secara personal dan berperan secara langsung dengan terjun ke lapangan atau objek penelitian. Penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat proses pengumpulan data, rentang waktu dan lokasi penelitian, dan hasil analisis data (yang dapat didukung dengan ilustrasi dalam bentuk tabel atau gambar, **bukan** data mentah, serta **bukan** dalam bentuk *printscreen* hasil analisis), ulasan tentang keterkaitan antara hasil dan konsep dasar, dan atau hasil pengujian hipotesis (jika ada), serta kesesuaian atau pertentangan dengan hasil penelitian sebelumnya, beserta interpretasinya masing-masing. Bagian ini juga dapat memuat implikasi hasil penelitian, baik secara teoritis maupun terapan. Setiap gambar dan tabel yang digunakan harus diacu dan diberikan penjelasan di dalam teks, serta diberikan penomoran dan sumber acuan. Berikut ini diberikan contoh tata cara penulisan subjudul, sub-subjudul, sub-sub-subjdul, dan seterusnya.

1. Subjudul Kesatu Bagaimana proses pengembangan media audio visual kinemaster di MAI BU

Penggunaan media pembelajaran elektronik, terutama video, dalam proses pembelajaran sangat relevan dalam konteks pendidikan modern. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam kelas. Pembelajaran yang menarik juga menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. KineMaster adalah contoh aplikasi pengeditan video yang fleksibel dan memiliki fitur lengkap, meskipun beberapa aplikasi mungkin hanya mendukung layout tertentu, seperti landscape, dan menghasilkan video portrait dengan latar belakang hitam.

Penting untuk mempertimbangkan kelengkapan fitur, kemudahan penggunaan, kompatibilitas format, serta kinerja dan stabilitas saat memilih aplikasi. Penggunaan video dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat meningkatkan antusiasme siswa dan mengurangi rasa mengantuk. Media audio-visual dapat membuat materi lebih menarik dan memudahkan pemahaman. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi seperti KineMaster dan CapCut bertujuan untuk membuat video yang variatif dan menarik. Selain aplikasi pengeditan, platform seperti YouTube juga dimanfaatkan untuk distribusi konten. Video yang dibuat bersifat edukatif dan rekreatif, memadukan unsur pendidikan dan hiburan. Media elektronik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, terutama dalam pelajaran yang memerlukan visualisasi seperti sejarah. Penggunaan media pembelajaran elektronik dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses

belajar mengajar. Meskipun beberapa guru sudah mulai menggunakan media elektronik, mayoritas masih bergantung pada metode konvensional. Adopsi media pembelajaran elektronik perlu ditingkatkan agar lebih banyak guru dan siswa dapat merasakan manfaatnya. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran elektronik seperti video dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dan aplikasi yang tepat, guru dapat menciptakan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

(Sub judul level 2)

Berikut ini penjelasan untuk Sub judul kesatu.

2. Bagaimana Respon Siswa Terhadap Pengembangan Belajar Dengan Media Audio Visual Kinemaster

penggunaan media audio visual seperti Kinemaster dalam pembelajaran menunjukkan sejumlah keuntungan signifikan dalam proses pendidikan. Materi yang disajikan secara audio visual cenderung lebih menarik dan dinamis dibandingkan metode konvensional. Kinemaster, sebagai salah satu aplikasi pengeditan video, menyediakan platform yang memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya mudah dipahami tetapi juga menyenangkan, seperti animasi atau video demonstrasi.

Dengan menggunakan media audio visual, siswa yang cenderung belajar lebih baik secara visual atau auditori akan menemukan proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi. Media ini tidak hanya memudahkan pemahaman dan pengingatan materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Hal ini terjadi karena media tersebut menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, mirip dengan menonton film yang sering disukai anak-anak.

Salah satu manfaat besar dari penggunaan Kinemaster adalah kemampuannya untuk mendorong kreativitas dan keterampilan teknis siswa. Siswa dapat terlibat langsung dalam pembuatan video, yang dapat mengembangkan keterampilan digital mereka dan menumbuhkan rasa bangga. Ini juga memberikan pengalaman yang lebih variatif dalam pembelajaran, menjaga agar siswa tetap antusias dan tidak merasa bosan.

Namun, penting untuk memperhatikan bahwa variasi dalam penyampaian materi tetap penting. Jika metode dan materi yang digunakan terlalu monoton, siswa bisa merasa bosan

meskipun penggunaan media audio visual yang menarik. Oleh karena itu, meskipun media digital sangat efektif, variasi dalam penyampaian materi tetap diperlukan untuk menjaga minat dan antusiasme siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan Kinemaster dan media audio visual dalam pembelajaran merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa, sambil mengembangkan keterampilan teknis dan kreativitas mereka.

3. Bagaimana Kelayakan Produk Media Berbasis Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster

Kinemaster adalah aplikasi pengeditan video yang populer, terutama di kalangan pengguna perangkat mobile. Kinemaster memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang penting untuk dipertimbangkan. Kelebihannya termasuk ketersediaan gratis dan aksesibilitasnya, yang membuatnya sangat mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk pelajar dan pengajar. Antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna memudahkan siapa saja, termasuk pemula, untuk mengedit video dengan mudah. Meskipun gratis, Kinemaster menawarkan berbagai fitur lengkap seperti efek transisi, visual, lapisan video, teks, dan audio, yang sangat membantu bagi mereka yang baru memulai pengeditan video. Sebagai aplikasi berbasis mobile, Kinemaster memungkinkan penggunaannya untuk mengedit video kapan saja dan di mana saja, serta mendukung ekspor video dalam resolusi tinggi, termasuk 4K, yang sangat penting untuk hasil akhir yang profesional.

Namun, Kinemaster juga memiliki beberapa kekurangan. Meskipun menawarkan banyak fitur, versi gratis Kinemaster memiliki beberapa keterbatasan dibandingkan dengan aplikasi berbayar atau desktop yang lebih profesional. Versi gratis Kinemaster menambahkan watermark pada video yang diedit, yang bisa mengurangi profesionalitas hasil akhir. Pengeditan yang kompleks lebih baik dilakukan pada perangkat desktop karena perangkat mobile memiliki keterbatasan dalam hal daya pemrosesan dan kapasitas baterai. Pengeditan video yang intensif bisa menguras baterai dan mempengaruhi performa perangkat mobile, sehingga mungkin kurang ideal untuk proyek yang sangat besar atau rumit.

Kinemaster sangat relevan untuk keperluan pendidikan, terutama dalam pembuatan materi pembelajaran berbasis video. Guru dapat membuat konten yang menarik dan

interaktif dengan mudah. Semakin pandai seorang guru dalam mengedit video, semakin menarik dan efektif bahan ajar yang bisa mereka hasilkan. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan mereka dalam pengeditan video. Meskipun banyak aplikasi pengeditan video lainnya yang juga bagus, Kinemaster tetap menjadi pilihan utama bagi banyak pengguna karena fitur-fiturnya yang lengkap dan antarmuka yang intuitif. Untuk menilai kelayakan Kinemaster dalam produksi media audio-visual, beberapa aspek kunci yang perlu diperhatikan adalah kualitas audio dan visual yang dihasilkan, fitur yang disediakan seperti efek dan transisi, serta kemudahan penggunaan dibandingkan dengan aplikasi lain. Secara keseluruhan, Kinemaster adalah pilihan yang layak dan praktis untuk pembuatan media audio-visual, terutama bagi yang membutuhkan fleksibilitas dan kemudahan penggunaan.

Berikut ini penjelasan untuk Sub-Sub judul.

(Sub judul level 4)

Berikut ini penjelasan untuk Sub-sub-sub judul.

Sub judul Kedua (Sub judul level 2)

Berikut ini penjelasan untuk Sub judul kedua.

1. Sub-Sub judul (Sub judul level 3)

Berikut ini penjelasan untuk Sub-Sub judul.

a) Sub-sub-sub judul (Sub judul level 4)

Berikut ini penjelasan untuk Sub-sub-sub judul.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan ditulis secara singkat yaitu mampu menjawab tujuan atau permasalahan penelitian dengan menunjukkan hasil penelitian atau pengujian hipotesis penelitian, **tanpa** mengulang pembahasan. Kesimpulan ditulis secara kritis, logis, dan jujur berdasarkan fakta hasil penelitian yang ada, serta penuh kehati-hatian apabila terdapat upaya generalisasi. Bagian kesimpulan dan saran ini ditulis dalam bentuk paragraf, tidak menggunakan penomoran atau *bullet*. Pada bagian ini juga dimungkinkan apabila penulis ingin memberikan saran atau rekomendasi tindakan berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan untuk memberikan ulasan terkait keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian yang akan datang.

Penggunaan media pembelajaran elektronik, terutama video, sangat relevan dalam konteks pendidikan modern. Media seperti video dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dengan cara yang menarik dan interaktif. Aplikasi seperti Kinemaster dan CapCut memungkinkan pembuatan video yang variatif, yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dan mendukung berbagai gaya belajar, khususnya dalam pelajaran yang memerlukan visualisasi. Meskipun efektif, penggunaan video harus diimbangi dengan metode pembelajaran lain untuk menjaga keberagaman dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran antara lain:

1. Bagi madrasah

Madrasah sebaiknya mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran elektronik dalam kurikulum secara sistematis. Menyediakan pelatihan rutin untuk guru dalam menggunakan aplikasi seperti Kinemaster untuk pengembangan konten pembelajaran.

2. Bagi Guru

Menggunakan aplikasi pengeditan video untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Menggabungkan video dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi dan kegiatan praktis, untuk menjaga keterlibatan siswa. Terus belajar dan mengasah keterampilan dalam pengeditan video dan teknologi pendidikan lainnya.

3. Bagi Siswa

Terlibat aktif dalam pembelajaran yang menggunakan media video dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Memanfaatkan kesempatan untuk terlibat dalam pembuatan konten video sebagai bagian dari pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan digital. Mengelola waktu belajar secara efektif dengan memanfaatkan berbagai metode pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Peneliti menyadari bahwa selama proses penelitian, tentunya terdapat banyak sekali kekurangan mulai dari bahasa rujukan, isi, maupun sikap peneliti saat terjun ke lapangan. Sebisa mungkin peneliti akan terus menggali informasi terkait implementasi pengembangan media audio visual kinemaster dalam

meningkatkan eektivitas pembelajaran dan tentunya peneliti akan melakukan pengalaman terhadap media audio visual

DAFTAR REFERENSI

- Di, S., Jembrana, M. T. S. A., & Kusyairi, A. (2024). *Impelemntasi media pembelajaran terhadap keberhasilan prestasi belajar siswa di mts al-hikmah jembrana*. 10(2), 110–131.
- Dwyer, R. (2019). Bandini. 100 Bollywood Films. <https://doi.org/10.5040/9781838710538.0019>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5(2), 61.
- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.
- Herlina, A. (2023). Media Pembelajaran Yang Dibuat Sendiri Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *SISTEMA: Jurnal Penelitian Pendidikan, Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 1(1), 1–10.
- Hoffman, D. W. (n.d.). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA MAHASISWA STAB MAITREYAWIRA PEKANBARU*. 71–76.
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Marleny, F. D., Ningrum, A. A., & Windarsyah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa Pada Gugus 6 Pirus Martapura. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 108–113. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v2i3.2086
- Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., & Batusangkar, S. A. P. (2016). *Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan*.
- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–27. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.4>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–

- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Saputri, F., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Di Sd 03 Koto Pulai. *Jurnal Teknodik*, 26, 183–198. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.876>
- Setiawan, A. (2019). Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10(2), 223–240.
- Siwi, F., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembembelajaran Kognitif Dalam Materi Persamaan Garis Lurus Menggunakan Video Di Era 4.0. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.251>
- Sunardin, Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 899–912. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1822>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). *Bening Media Publishing*, 18(1), 64–80.
- Wiguna, A., Darmawan, D., Pratama, A. S., & Nurhakim, I. (2023). *Program Pendampingan dalam rangka Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Islam Kreatif Muhammadiyah Pasca Gempa di Cianjur*. 1(2), 67–73.