

Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi dengan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Ekonomi

Cakra Binta Suryadi ¹, Rani Sofya ²

Universitas Negeri Padang¹, Universitas Negeri Padang²

*Corresponding author, e-mail: cakrabinta05@gmail.com

ARTICLE INFO

Received 07 Agustus 2023

Accepted 29 September 2023

Published 01 Oktober 2023

Keywords: Learning Video, Media, Kinemaster Application

DOI :

<http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.15039>

ABSTRACT

Abstract: This study aims to produce a learning video through the stages of development in Economics for high school students. Research and development (R&D) with the 4D model was chosen as the type of research developed. The results showed that the development of learning video media using the Kinemaster application has passed the validity test, thus the learning video media using the Kinemaster application is valid. used for learning in class X high school economics subjects. The results of the validity test on learning media products that have been developed are categorized as valid. This is based on the results of media validity with a percentage of 74% and material validity with a percentage of 84%. so that the media developed can be categorized as valid.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan impian nasional yang menggambarkan harapan untuk menciptakan bangsa yang cerdas dan mampu berkontribusi dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya. Pendidikan dianggap sebagai bagian integral dari proses pembangunan yang tidak bisa dipisahkan. Melalui pendidikan, pengetahuan dan teknologi dapat dengan mudah diserap, memungkinkan suatu bangsa untuk maju (Aghni, 2018).

Tujuan pendidikan dalam pembangunan negara perlu diatur dengan jelas. Kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman. Standar Pendidikan Nasional juga menggarisbawahi pentingnya pembelajaran kecakapan hidup, yang mencakup kecakapan individu, sosial, akademik, dan profesional (Trisiana, 2020).

Namun, dalam praktiknya, masih terdapat hambatan dalam penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran, seperti hanya

mengandalkan buku dan papan tulis, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Dengan perkembangan teknologi informasi, penggunaan komputer dan teknologi multimedia di dalam kelas dapat meningkatkan interaksi dan minat siswa dalam pembelajaran.

Dalam menghadapi tantangan ini, pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster menjadi salah satu solusi yang menarik. Kinemaster adalah aplikasi pengeditan video yang dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan integrasi gambar, teks, dan efek animasi, video pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Tafonao, 2018).

Namun, kendala dalam pengembangan media pembelajaran adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan video pembelajaran. Guru yang berkualitas sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Kualitas guru, termasuk keterampilan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, berdampak langsung pada kinerja siswa dan efektivitas pembelajaran (Oktafiyana & Septiana, 2022).

Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran menggunakan Kinemaster diharapkan dapat memberikan solusi untuk memperkaya pengalaman pembelajaran. Dengan menghadirkan elemen visual dan audio yang menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan teknologi multimedia dalam pendidikan juga dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan motivasi belajar (Wulandari & Fitria Rahma, 2021). Melalui penggunaan Kinemaster, guru dapat menciptakan video pembelajaran yang bervariasi, menggabungkan berbagai elemen yang mendukung pemahaman siswa. Kemampuan Kinemaster dalam menghasilkan video berkualitas tinggi dan kemudahan dalam berbagi melalui platform media sosial juga memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi pembelajaran (Khaira, 2021).

Dalam konteks ini, penelitian ini peneliti mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran Ekonomi, dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan video sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa, merangsang rasa ingin tahu, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, video pembelajaran menjadi langkah inovatif dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan bermakna (Wastriami & Mudinillah, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid dan praktis dalam bentuk media berbasis Kine Master untuk mata pelajaran ekonomi pada materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi di SMA. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development, R&D*) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan istilah 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Namun, tahap penyebaran (*Disseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan

waktu dan sumber daya. Prosedur pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui empat tahapan dalam model pengembangan 4-D: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Setiap tahap memiliki langkah-langkah dan fokus yang berbeda untuk memastikan media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan dan standar yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi materi dan angket validasi ahli media. Angket ini dirancang untuk mengukur validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Angket tersebut memiliki kriteria penilaian yang mencakup berbagai aspek yang relevan dengan pengembangan media. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengelompokkan dan mengelola komentar serta saran perbaikan dari validator. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa angka, seperti skor validitas dan praktikalitas media pembelajaran. Hasil analisis kuantitatif diinterpretasikan menggunakan persentase dan kriteria tertentu untuk menilai tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran. Dengan menggunakan metode penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Kine Master yang valid dan praktis untuk mata pelajaran ekonomi pada materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi di SMA. Validitas dan praktikalitas media dievaluasi melalui angket dan analisis data yang mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan membuat suatu produk berupa media video pembelajaran menggunakan aplikasi Kine Master pada mata pelajaran ekonomi materi konsep dasar ilmu ekonomi. Pengembangan yang digunakan model 4D. Tahap pengembangan 4D yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *desseminate* (penyebaran). Berikut penjelasan dari tahap-tahap pengembangan produk media video pembelajaran yang sudah dilakukan:

Tahap Define (Pendefinisian)

1. Analisis Masalah

Data pada pada analisis masalah ini didapatkan dari hasil pengamatan peneliti secara langsung dan wawancara guru. Tujuan analisis masalah yaitu untuk mengumpulkan tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebagai dasar untuk melakukan pengembangan video pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru, kesimpulan yang diperoleh yaitu masih adanya kendala terkait penyajian materi pembelajaran dan media yang digunakan ketika pembelajaran, seperti susahnya memusatkan perhatian siswa saat dijelaskan secara langsung, siswa tidak memahami materi dengan menggunakan buku dan *power point* dan kurangnya tingkat kemauan siswa untuk membaca. Dari wawancara dengan guru tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media video pembelajaran dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, karena media video pembelajaran dikembangkan sebagai alternatif lain dalam menyampaikan materi pelajaran.

2. Analisis Kurikulum

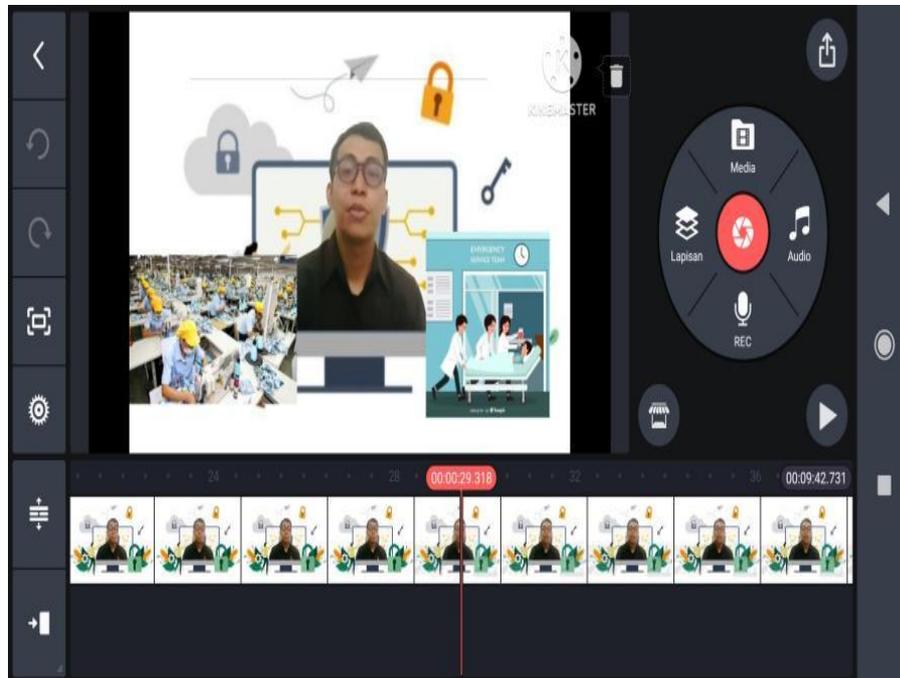
Hasil analisis kurikulum di atas menunjukkan adanya keterbatasan yang dirasakan siswa dalam memahami materi dengan buku teks dan *power point* yang digunakan. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini akan dikembangkan media video pembelajaran. Media ini dikembangkan agar siswa memiliki sumber belajar lain untuk digunakan selain buku.

3. Perumusan tujuan pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Rangkaian tujuan pembelajaran merupakan dasar dalam menyusun rancangan perangkat pembelajaran.

Tahap Design

Setelah menganalisis kurikulum, penulis melakukan perancangan media pembelajaran yang akan diuji coba. Pada tahapan desain ini peneliti melakukan penyusunan *storyboard* untuk pembuatan media video pembelajaran. Berikut ini salah satu dokumentasi aktivitas pada tahapan desain:



Gambar 1. Tahapan desain video

Tahap develop (Pengembangan)

Data dalam tahap ini berupa data primer evaluasi formatif data yang diperoleh langsung dari ahli dan dapat memberikan umpan balik terhadap media yang divalidasi agar bisa mengetahui kekurangan pada media video pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat direvisi kembali. Validasi materi dan media dilakukan oleh dua orang validator ahli yaitu dosen Departemen Pendidikan Ekonomi FEB UNP Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd dan Ibu Nita Sofia, S.Pd, M.Pd.E. Hasil data uji validasi media dan materi terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil penilaian media

No	Aspek yang di Validasi	Skor Validasi	Nilai Validitas	Keterangan
1	Kemenarikan	3	70%	Valid
		4		
		4		
		3		
2	Kesesuaian	3	73%	Valid
		4		
		4		
3	Desain/Layout	4	73%	Valid
		4		
		4		
		3		
		3		
		4		
4	Kemudahan	4	80%	Valid
		4		
		4		
		4		
Rata-rata			74%	Valid

Sumber: Diolah 2023

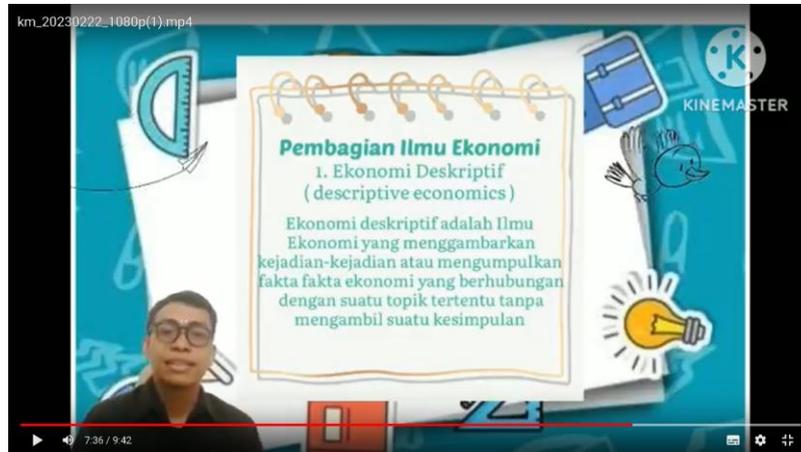
Tabel 2. Hasil penilaian materi

No	Aspek yang di Validasi	Skor Validasi	Nilai Validitas	Keterangan
1	Relevansi	4	80%	Valid
		4		
		4		
		4		
2	Kebenaran Konsep	4	86%	Valid
		4		
		5		
3	Keterbacaan	5	90%	Sangat Valid
		4		
4	Evaluasi	4	80%	Valid
		4		
		4		
		4		
Rata-rata			84%	Sangat Valid

Sumber: Data diolah tahun 2023

Media pembelajaran yang dirancang dapat digunakan dalam pembelajaran karena cukup menarik, dan mudah digunakan.

Berdasarkan penyajian data uji coba pada validator di atas yang terlihat pada tabel bahwa media yang dikembangkan dari aspek media yang terdiri dari variable kriteria kemenarikan, kesesuaian media, desain/layout, serta kemudahan termasuk pada kategori valid.



Gambar 2. Video hasil pengembangan

Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap terakhir dalam pengembangan model 4-D adalah tahap penyebaran. Pada tahap ini media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dan siswa. Media yang sudah siap dan divalidasi dapat di sebarluaskan atau digunakan dengan tujuan dapat menjadi referensi pembelajaran untuk guru dan siswa. Tahap ini Penulis melakukan penyebaran media dengan mengunggah video ke *youtube*.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian diarahkan pada ketercapaian tujuan penelitian yakni mengetahui bagaimana proses perancangan pembuatan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster serta menghasilkan produk video pembelajaran yang valid. Dengan pengembangan video pembelajaran yang valid, diharapkan guru mampu meningkatkan motivasi, minat dan kemandirian belajar, hal ini sejalan dengan pendapat (Amelia & Arwin, 2021; Fitri & Ardipal, 2021; Tafonao, 2018) yang menyatakan semakin menarik pembelajaran yang digunakan oleh guru maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Paparan pembahasan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan diuraikan sebagai berikut:

Tahap Pertama *define* dengan melakukan studi pendahuluan dan melakukan analisis kurikulum, observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati serta mengumpulkan fakta-fakta, yaitu observasi merupakan teks yang mengemukakan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengamatan. Diera 4.0 diharapkan guru bisa memanfaatkan teknologi sehingga mampu menciptakan media pembelajaran yang efisien. Penggunaan teknologi diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran, penyertaan tersebut senada dengan (Khaira, 2021; Wastriami & Mudinillah, 2022) bahwa hasil belajar bisa ditingkatkan dengan memanfaatkan perangkat lunak yang bisa dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran

berbasis teknologi. Pengembangan media video ini untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran.

Tahap kedua *design* atau perancangan pembuatan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster telah dipaparkan dengan penjelasan sekaligus gambar dan petunjuk. Pembuatan media ini dikemukakan oleh (Maimunah, 2016) yaitu PreProduction. Kegiatan Pre Production yaitu kegiatan memproduksi video dengan mempersiapkan alat (smartphone, tripod, kursi, heatset) mengumpulkan beberapa background dan backsound kemudian melakukan penggabungan pada aplikasi. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan media dari membuat naskah, mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan, mengumpulkan bahan dan pembuatan video menggunakan aplikasi kinemaster di smartphone.

Tahap ketiga development (uji validitas), untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan maka dilakukan uji validasi. Validasi pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli. Validasi merupakan aspek dari kualitas produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan. Produk penelitian yang telah dikembangkan dapat dikatakan valid bila memenuhi persyaratan tertentu. Validitas dapat diartikan dengan akurasi, kebenaran, kelebihan atau keabsahan. Validasi produk dilakukan oleh beberapa ahli yang berpengalaman untuk mengevaluasi desain produk (Sugiono, 2010:414). Produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran. Berikut adalah uraian pembahasan hasil validasi produk.

Hasil dari validasi media diperoleh dengan nilai 74% dengan kategori valid menunjukkan bahwa media video pembelajaran sudah menarik dan layak untuk digunakan belajar sedangkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh validator diperoleh nilai rata-rata 84% dengan kategori sangat valid menunjukkan bahwa materi Konsep Dasar ilmu Ekonomi pada media video pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan KI dan KD serta tujuan pembelajaran. Pada hasil uji validitas media dan materi yang telah dilakukan oleh peneliti sudah valid dan layak digunakan untuk membantu siswa dalam belajar materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap Keempat adalah Disseminate (penyebaran media), peneliti melakukan penyebaran secara mandiri dilakukan dengan cara mengunggah video pembelajaran tersebut ke youtube yang mana dapat digunakan siswa secara mandiri. Media merupakan perpanjangan alat indra dalam memperoleh informasi, pengaruh penyebaran media saat ini sangat kuat karena masyarakat modern banyak memperoleh informasi dari media yang terhubung dengan internet. Hal ini seperti yang dikemukakan (Mulyani, 2022), yang menjelaskan bahwa penyebaran media berguna untuk memenuhi kebutuhan dari segi informasi yang diinginkan. Bagi kalangan pelajar, media sosial sangat diminati oleh generasi zaman sekarang. Menurut (Setiadi, Azmi, and Indrawadi 2019) Saat ini youtube merupakan media sosial yang digunakan untuk mengupload video, menonton video, dan juga bisa berbagi video yang dimana video itu bisa dilihat semua orang.

Penggunaan media pembelajaran ini bermanfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Menurut (Fitrilia & Rohani, 2021), di dalam proses belajar mengajar penggunaan media memiliki beberapa manfaat yaitu, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis sehingga

siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, media pembelajaran memberikan informasi dalam pengamatan kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Pengembangan video pembelajaran dengan kinemaster merupakan berbasis teknologi. Pembelajaran dan komunikasi berbasis teknologi merupakan kebutuhan utama siswa maupun guru di era revolusi industry 4.0 (Anggraini et al., 2022; Puryono, 2020). Pengembangan ini diharapkan siswa dapat belajar mandiri dan guru dapat mengembangkan kompetensinya dalam mengikuti perkembangan zaman. Hal ini selaras dengan pemanfaatan pengembangan video untuk siswa dan guru seperti yang diungkapkan (Iskandar et al., 2023; Widiyono, 2021) bahwa guru dituntut untuk menguasai teknologi guna memberikan kemudahan siswa dalam belajar. Penggunaan media menggunakan video dapat menyampaikan informasi, pikiran, dan pesan kepada siswa seperti yang diungkapkan (Musfa'ah et al., 2022; Subekti, 2022) antara lain, media video mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, pikiran, dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian. Media video mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya. Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam mendukung aktivitas pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa pengembangan produk ini bermula pada permasalahan pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, dan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pengembangan ini telah dilakukan mulai dari tahap *Define* yaitu dengan melakukan observasi dan studi pendahuluan, kemudian tahap *Design* yaitu perancangan produk yang akan diluncurkan sebagai media pembelajaran, lanjut pada tahap *Develop* yang merupakan tahap uji coba dengan melakukan validitas. Produk yang dikembangkan sudah dinyatakan valid oleh validator. Langkah terakhir yaitu *Disssemiate* yaitu proses penyebaran media yang peneliti lakukan melalui *youtube*. Peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi Kine Master ini sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran untuk siswa. Guru juga diharapkan meningkatkan skillnya dalam pembuatan produk media pembelajaran khususnya video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster sehingga untuk masa yang akan datang dapat dikembangkan dalam media pembelajaran pada mata pelajaran lain. Bagi mahasiswa pendidikan ekonomi diharapkan dapat terus mengembangkan media pembelajaran secara inovatif dan efisien, serta dapat mengikuti perkembangan zaman.

REFERENSI

Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>

- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112274>
- Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Materi Hidrokarbon Di Sman 1 Inuman. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.24014/jcei.v1i1.15929>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Fitrilia, I., & Rohani, T. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid 19 Dengan Media Pembelajaran Kinemaster Di SMP Negeri 8 Pagar Alam. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(2), 793–797. <https://doi.org/10.22437/jssh.v5i2.15786>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Khaira, H. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual. In *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 1–8. [http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB%20II.pdf)
- Maimunah, M. (2016). METODE PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar Rasyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–27.
- Musfa'ah, A., Slamet, J., & Arbi, A. P. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster untuk Pendidik di SDN Petemon X/358 Surabaya. *Jurnal Abdidas*, 3(4), 748–755. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i4.658>
- Oktafiyana, C., & Septiana, Y. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 166–174. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p166-174>
- Puryono, D. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru SD Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 01(04), 242–247.
- Subekti, F. Y. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Persamaan Linear Satu Variabel Dengan Kinemaster Pro. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 2(1), 16–25. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v2i1.3448>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>

Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>

Widiyono, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 12–21. <https://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/99>

Wulandari, S., & Fitria Rahma, I. (2021). Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11956>