

Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan

Wastriami¹, Adam Mudinillah²

¹Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, ²STAI Al-Hikmah Pariangan Batusangkar

¹wastriami19@gmail.com, ²adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id

Abstract

The educational process at SDN 25 Tambangan at the time of the COVID-19 pandemic experienced a decline due to the limitations of distance and time when delivering learning materials, so that at this time the role of technology and information was needed during the learning process because it had many advantages for the world of education. for a teacher the ability to master various kinds of learning media is very important, especially at SDN 25 Mining because the role of technology is very important in the learning process to be able to improve the learning process undertaken by students, because at this time the educators who teach at the elementary school cannot explain learning materials to students and only provide direct assignments without having to be explained first. The ability to master information technology in the current 4.0 revolution era is very important, by using this kinemaster application, it makes it easier for educators to provide materials that will be taught to students during the learning process. In this study, the aim is to be able to see whether the kinemaster-based learning media has benefits for student learning outcomes at SDN 25 Tambangan or not. the research method applied in the research process is a workshop and is carried out jointly by all school officials at SDN 25 Tambangan. In the results of this study, it was found that the kinemaster application has many benefits that are felt by students in learning, for example, such as how students can know the teaching materials provided by educators.

Keywords: learning media, kinemaster applications, science learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang bertujuan untuk mengembangkan keahlian yang dimilikinya baik dalam bidang spritual maupun non spritual yang dilakukan saat dalam proses belajar mengajar baik disekolah maupun diluar sekolah yang terdiri dari tentang agama kepribadian seseorang, dan juga belajar untuk memperbaiki akhlak seseorang baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat bangsa dan negara agar dapat menjadi seseorang yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, seta dapat mengembangkan keahlian yang ada pada dirinya (Junaedi, 2019). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang sudah di rencanakan dan bukan asal asalan, Dengan pendidkan siswa dapat mengembangkan minat, bakat yang di milikinya, sehingga dapat memberikan sebuah hasil dama proses belajar mengajar sesuai dengan yang di diharapkan dan juga dapat memberikan pertolongan kepada seseorang agar dapat membuat seseorang tersebut lebih cerdas dan pintar (smart), serta menolong sesorang tersebut untuk membuatnya menjadi pribadi yang lebih baik.

Pada saat zaman sekarang ini teknologi merupakan peran yang sangat penting dan banyak memiliki kelebihan dan manfaat terutama didunia pendidikan, kemampuan untuk menguasai teknologi merupakan hal yang harus dilakukan untuk menghadapi pendidikan bagi seorang pendidik(Asyhari & Silvia, 2016) tanpa teknologi pendidikan saat ini sangat miris apalagi pada saat pandemi covid-19 ini, karena jika pendidikan tidak dilakukan secara langsung atau online

melalui pemanfaatan teknologi, pendidikan di Indonesia dapat berjalan dengan baik dan siswa tetap dapat melanjutkan pendidikannya (Salsabila et al., 2020).

Untuk mempersiapkan generasi muda dalam menjalani kemajuan waktu ke waktu di saat masa 4.0 saat ini, maka pengetahuan yang dimiliki harus di persiapkan dengan baik agar dapat memberikan hasil yang baik dan bagus sehingga dapat bertujuan sesuai dengan yang diinginkan dengan menggunakan teknologi yang berkembang pada saat sekarang (Teni Nurrita, 2018). seiring berjalannya waktu pendidikan di Indonesia sudah banyak peningkatan, salah satu nya menggunakan media pembelajaran . Dalam pendidikan saat ini sudah banyaknya para guru menggunakan berbagai aplikasi untuk menunjang dalam proses pembelajaran sehingga para siswa dapat belajar dengan menggunakan berbagai inovasi yang bagus sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar untuk para siswa, dan dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas metode dalam proses belajar mengajar seorang guru SD/MI, baik secara langsung maupun dengan jarak jauh (Darmayanti et al., 2007).

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menolong saat belajar mengajar sedang berlangsung sehingga dalam proses penyampaian materi pembelajaran dapat disampaikan berupa pesan menjadi lebih jelas dan bertujuan agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan tepat, serta mempunyai kegunaan yang seperti apa yang telah diharapkan (Teni Nurrita, 2018). Contoh seperti alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang di gunakan saat proses belajar mengajar seperti aplikasi kinemaster, dapat diartikan sebagai aplikasi untuk membantu seorang pendidik dalam proses penyampaian materi pembelajarannya, karena dalam menggunakan aplikasi kinemaster akan dapat lebih mudah membuat media pembelajaran sesuai dengan yang kita inginkan karena kinemaster dapat menampilkan tampilan kita dalam proses penyampaian materi dan memiliki banyak animasi

Dalam proses pembelajaran IPA, agar pelajaran lebih mudah di pahami oleh siswa pada saat pembelajaran daring di butuhkan media pembelajaran untuk membantu proses penyampaian materi pelajaran. Dapat melalui aplikasi kinemaster. Seperti halnya dalam mengajarkan kepada siswa tentang pembelajaran IPA, yang mana pembelajaran IPA tersebut berhubungan dengan makhluk hidup. Biasanya seorang guru hanya dapat menampilkan gambar saja contohnya pada pembelajaran tentang perkembangan biakan hewan/*metamorfosis*, tetapi dengan menggunakan kinemaster seorang guru dapat menampilkan video bagaimana kehidupan atau tahap-tahap perkembangan hewan tersebut dengan jelas (Afifah, 2021).

Dengan demikian proses pembelajaran yang di berikan kepada siswa akan lebih jelas agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah tentang bahan yang sedang diajarkan, selain mempermudah guru, juga dapat menimbulkan semangat terhadap siswa untuk belajar karena proses pembelajaran yang tidak monoton dan juga siswa tertarik untuk belajar dengan adanya animasi animasi yang dapat menimbulkan semangat dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi dengan memakai media belajar berbasis kinemaster dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan efektif, efisien dan dapat mencapai sesuai dengan yang di harapkan (H Khaira, 2021)

METODE

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian yang dilakukan ini adalah metode workshop, karena menggunakan metode workshop guru dapat meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan aplikasi kinemaster agar lebih terampil dan lebih paham dalam penggunaannya dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di SDN 25 Tambangan. Dalam melaksanakan workshop ini diminta partisipasi kepada seluruh perangkat sekolah di SDN 25 Tambangan untuk mengikutinya dengan sungguh-sungguh, agar semua

perangkat yang ada di sekolah tersebut juga dapat menggunakan aplikasi kinemaster ini dengan baik.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk metode workshop ini, sebagai berikut:

1. Melakukan perencanaan

Pada saat akan melakukan workshop ini sebaiknya melakukan beberapa hal seperti perencanaan tentang bagaimana teknik yang akan dilakukan selama workshop berlangsung agar semua peserta dapat mengikutinya, karena workshop ini bertujuan untuk membantu guru dalam menggunakan aplikasi kinemaster ini dalam membuat dan mengedit video menjadi media dalam proses belajar mengajar sebagai alat untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar baik secara daring maupun luring.

2. Melakukan penerapan

Setelah melakukan perencanaan dalam workshop. Yang terlebih dahulu dilakukan oleh seorang pemateri adalah menjelaskan cara-cara dalam penggunaan aplikasi kinemaster serta fitur atau fanel yang terdapat dalam aplikasi kinemaster tersebut beserta fungsinya, setelah itu baru pemateri menjelaskan cara pembuatan media pembelajaran menggunakan kinemaster serta contoh cara penggunaannya, sebelumnya pemateri menyarankan kepada peserta untuk mendownload terlebih dahulu aplikasinya agar sama-sama mengerjakan pada saat pemateri menjelaskan cara penggunaannya. Agar guru cepat paham terhadap cara pengaplikasiannya, dan dapat menggunakannya sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Evaluasi

Setelah guru mengikuti kegiatan workshop, diharapkan guru mampu untuk membuat video pembelajaran dengan menggunakan kinemaster di setiap pembelajaran, serta melihat perkembangan peserta didik dalam belajar dengan menggunakan media belajar ini saat proses pembelajaran, apakah siswa dapat menguasai materi pembelajaran tersebut dengan menggunakan media atau sebaliknya. Atau dengan mencoba memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk melihat potensi peserta didik setelah belajar dengan menggunakan media belajar dalam proses belajar mengajar ini apakah efektif atau tidak untuk digunakan, sehingga dapat mengetahui apakah berhasil atau tidaknya proses pembelajaran di SDN 25 Tambanagn ini.

Sehingga dengan metode workshop ini dapat membantu dan mengetahui apakah efektif proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media belajar berbasis kinemaster ini atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Pembelajaran Ipa

Proses belajar mengajar merupakan teori pendidikan atau pembelajaran yang sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan, sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa. Belajar juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara psikis dan fisik dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai alat dan sumber belajar untuk mencapai perubahan perilaku yang permanen baik kognitif, afektif maupun psikomotorik. Artinya proses belajar mengajar harus mampu mencapai perubahan tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan keterampilannya secara permanen (Pribadi, 2019)

Dalam proses pembelajaran peserta didik merupakan hal yang sangat penting, apabila peserta didik tidak ada dalam proses belajar mengajar maka proses belajar tersebut belum tentu terlaksana jadi peserta didik merupakan hal penentu suatu proses pembelajaran bisa atau

tidaknya terlaksan(Andrianto Pangondian et al., 2019)belajar juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang terdiri dari dua aspek yaitu belajar merupakan aktifitas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan mengajar merupakan kegiatan apa yang harus dikerjakan oleh seorang pendidik dalam proses belajar mengajar (Rofifah, 2020)

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari kata bahasa inggris yaitu Natural Science yang artinya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berurusan dengan alam atau segala hal yang ada hubungannya dengan alam , sedangkan sains berarti ilmu. Jadi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *science* bisa disebut sebagai ilmu yang membahas tentang alam atau imu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam (Purbosari, 2016). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan bagaimana mengetahui alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya ranah kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip, tetapi juga merupakan proses penemuan alam, pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan, serta porspek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Wuryastuti et al., 2008).

Pembelajaran IPA adalah pendidikan atau teori yang berhubungan dengan alam atau segala sesuatu yang berhubungan dengan alam yang dapat menentukan keberhasilan suatu pendidikan, sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Adapun manfaat pembelajaran ipa adalah sebagai berikut:

1. Membangkitkan rasa ingin tahu tentang kondisi lingkungan alam yang mengelilinginya yang ada di sekitarnya.
2. Memberikan informasi tentang konsep-konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kita dapat menjaga, memelihara serta mengolah dan dapat mengolah dan mengembangkan yang ada di alam di sekitar kita.
4. Memiliki sebuah pemikiran untuk mengembangkan ide-ide yang mengenai lingkungan alam sekitar.
5. Mampu mengetahui konsep-konsep yang ada dan terkandung dalam ilmu-ilmu alam yang berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam dan menemukan cara untuk mencegah terjadinya permasalahan dilingkungan alam.
6. Memiliki rasa cinta terhadap gaya yang telah diciptakan oleh tuhan yang naha esa.
7. Sadar akan pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
8. Dapat menyampaikan pengetahuan yang dimiliki untuk mengetahui perkembangan makhluk hidup dari waktu ke waktu dan dari tahun ke tahun (Afifah, 2021).

Untuk melaksanakan pembelajaran IPA di sekolah, guru ipa harus memahami hakikat IPA dan dapat menjadi fasilitator pembelajaran IPA dan dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan dan kebutuhan peserta didik seperti yang telah di buat dalam kurikulum dan pendidikan. ketika belajar IPA, siswa harus secara aktif melibatkan mereka dalam berinteraksi dengan alam, sehingga siswa lebih dapat memahami apa yang mereka lakukan (Abidin, 2016).

Pembelajaran harus didasarkan pada fitrah peserta didik, orang yang mengakar dan hakikat pembelajaran itu sendiri, serta tidak boleh berorientasi semata-mata pada hasil belajar berupa hafalan, artinya pembelajaran dari IPA harus menekankan pada aspek produk IPA, sikap ilmiah dalam manajemen pembelajaran. Untuk pembelajaran IPA yang optimal, guru harus melakukan kegiatan belajar mengajar dengan kegiatan yang inovatif seperti pendekatan yang ingkuiri, teknologi IPA masyarakat, dan pemecahan masalah yang dilakukan.

Pembelajaran IPA atau yang biasa disebut dengan IPA dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa, sehingga seluruh siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran IPA

dalam proses pembelajaran karena pembelajaran IPA atau IPA bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini merupakan ruang lingkup pembelajaran IPA yang harus diketahui diantaranya adalah :

1. Makhluk hidup dan proses vital seperti manusia, hewan, tumbuhan dan bagaimana mereka berinteraksi..
2. Sifat dan kegunaan serat Marchi termasuk air, udara, tanah dan batuan Maret serat sifat-sifat dan kegunaannya yang meliputi air, udara, tanah dan batuan.
3. Listrik dan magnet, energi panas, gaya dan mesin sederhana, cahaya dan suara, tata surya, bumi, dan benda-benda di langit.
4. Kesehatan pola makan, penyakit dan cara pencegahannya.
5. Sumber daya alam, pemanfaatannya serta pemeliharaan dan pelestariannya.

Meteri belajar IPA di tingkatan sd merupakan materi dasar dari pembelajaran ipa, dengan itu siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau sains tersebut dalam pembelajaran, materi yang lebih mendalam dan sulit yang tidak diajarkan di SD akan diajarkan dijenjang yang lebih tinggi melanjutkan sampai ke perguruan tinggi.

Dari pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa belajar IPA merupakan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan serta potensi yang ada pada diri seseorang dalam belajar tentang alam semesta beserta isinya dan peristiwa alam yang terjadi. Dalam pembelajaran ipa ini diharapkan setelah selesai belajar siswa dapat mengetahui dan memahami mengenai berbagai macam makhluk hidup dan materi yang lainnya yang bersangkutan paut dengan alam melalui materi materi yang telah disampaikan saat belajar IPA.

Menurut kurikulum KTSP, pembelajaran IPA memiliki beberapa tujuan antara lain:

1. Mendapat keyakinan akan kebesaran Tuhan yang Maha Esa dari keberadaan, keindahan dan keteraturan ciptaannya.
2. Dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep pembelajaran IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dapat mengembangkan rasa ingin tahu untuk sikap positif dan kesadaran akan keterkaitan hubungan antara pembelajaran IPA, lingkungan, teknologi,dan masyarakat.
4. Dapat mengembangkan proses untuk menyeyidiki lingkungan alam dan memecahkan masalah, serta membuat keputusan.
5. Dapat meningkatkan kesadaran dengan berperan aktif dan dengan Menjaga dan melestarikan serta melestarikan lingkungan alam yang ada di bumiyang telah diciptakan allah SWT.
6. Dapat memperoleh pengetahuan, konsep ilmiah dan keterampilan sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

B. MEDIA PEMBELAJARAN

Kata sarana belajar berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media perantara atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dapat juga diartikan sebagai instrumen yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, karena dengan media kita bisa langsung memberikan dinamika tersendiri bagi siswa (Lestari et al., 2017). Media juga alat yang dapat membantu menyalurkan alat informasi atau pesan saat kegiatan belajar mengajar yang dapat bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menerima pelajaran dengan baik. Media pembelajar juga merupakan perangkat lunak yang dapat menyampaikan informasi atau pesan untuk pendidikan dengan menggunakan alat bantu agar informasi dan pesan tersebut dapat

tersampaikan secara langsung dan mempermudah bagi siswa dalam menerima materi pelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan (Muhson, 2010).

Pengertian saran terbagi menjadi dua, yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit media belajar mencakup media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar yang direncanakan, sedangkan dalam arti luas, media mencakup media elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti slide, foto, diagram dan grafik yang di buat oleh guru maupun benda nyata. Selanjutnya pendidik dipandang sebagai sarana presentasi selai radio dan televisi karena membutuhkan dan menghabiskan banyak waktu untuk mencapai informasi kepada siswa (Septiani et al., 2021). Beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran:

1. Ketepatan alat untuk yang di pilih saat proses belajar, maksudnya media pembelajaran yang dipilih sudah memiliki kesesuaian dengan arah tujuan belajar atau kompetensi yang sudah diterapkan sebelumnya.
2. Dapat digunakan untuk dukungan yang kuat terhadap isi materi pembelajaran yang bersifat nyata, memiliki prinsip, dan konsep, serta generalisasi sangat membutuhkan bantuan dari alat pembelajaran supaya siswa dapat cepat paham.
3. Media pembelajaran mudah untuk didapatkan, maksudnya yaitu media pembelajaran mudah di peroleh dan di dapatakan dan juga dalam penggunaannya tidak sulit sehingga mudah untuk di buat pada saat proses pembelajaran.
4. Keterampilan dalam menggunakan media, maksudnya adalah kita harus tau bagaimana cara penggunaannya karena jika tidak mengerti dan mengetahuinya maka tidak ber arti apa-apa media pembelajaran tersebut walaupun secanggih apapun media yang ada.
5. Mempunyai banyak waktu saat digunakan, untuk dapat digunakan saat kegiatan belajar mengajar.
6. Alat yang dipilih memiliki kesesuaian dengan perkembangan siswa, saat dalam mengajarkannya siswa dapat memahami dengan mudah dan dimengerti oleh siswa (Abidin, 2016).

Media belajar berguna untuk membantu dalam pembelajaran, sehingga dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran dengan berbagai cara yang dipakai pendidik, sehingga dapat menimbulkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran karena dengan memakai media pembelajaran pesan yang disampaikan akan lebih jelas (Teni Nurrita, 2018). dengan adanya media pembelajaran pendidik akan lebih gampang saat menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik, apalagi saat ini media pembelajaran begitu bermanfaat bagi para pendidik, penggunaan media pembelajaran dapat menunjang kualitas saat proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bagus dan menarik (Eliya rosalina, 2021).

Menurut (Tafonao, 2018) media pembelajaran memiliki ciri-ciri yaitu sebagai berikut:

1. Pengertian media belajar berasal dari kata body yang berarti suatu benda yang dapat di sentuh, dilihat dan di dengar serta dapat di amati dengan menggunakan panca indra.
2. Media belajar dapat dilihat dan didengar oleh panca indra
3. Media belajar dapat digunakan untuk hubungan (komunikasi) dalam belajar antara pendidik dengan peserta didik.
4. Media belajar dapat menjadi semacam alat bantu dalam proses pendidikan baik di luar maupun di dalam lokal.
5. Media belajar adalah alat perantara (medium, alat) yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kedudukan media dan komponen dalam proses belajar sangat penting, bahkan sama dengan sakitnya metode pembelajaran karena digunakan dalam proses belajar yang menuntut media dalam proses belajar, maka posisi media belajar sangat penting dalam proses pembelajaran, dalam proses ini terdapat beberapa tingkatan proses yang melibatkan media pembelajaran seperti pada tingkat pengolahan, penyampaian, penerimaan, pengolahan, respon peserta didik, diagnosis pendidik, evaluasi dan penyampaian hasil (Maimunah, 2016).

Dalam proses pembelajaran media mempunyai beberapa peranan saat proses belajar mengajar yang terdiri dari: (1) alat yang dipakai sama pendidik untuk menyampaikan materi belajar dalam proses belajar mengajar, (2) pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran, (3) proses pembelajaran akan lebih efektif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat di persingkat, (5) proses pembelajaran juga dapat dilakukan dimanapun kita berada, (6) kualitas dalam proses pembelajaran dapat lebih ditingkatkan, (7) siswa akan bersikap positif terhadap materi pembelajaran, (8) pendidik berperan dalam merubah ke arah yang lebih baik, (9) dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa, (10) media yang dipakai saat memperjelas menampilkan materi dalam proses belajar mengajar (Salsabila et al., 2020).

Media pembelajaran juga terbagi menjadi beberapa jenis dan macam di antaranya yaitu

1. Media audio visual gerak.
2. Media audio visual diam.
3. Media audio semi gerak.
4. Media visual gerak.
5. Media visual diam
6. Gambar fotografi
7. Peta dan globe
8. Media serbaneka

Dengan berbagai jenis media belajar yang ada tersebut pendidik dapat memilih media yang cocok dipakai saat belajar di sekolah baik itu tatap muka maupun tidak (Tafonao, 2018). Alat perantara dalam proses pembelajaran ini seperti yang dikenal dengan media pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis dan karakteristik materi yang akan disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran serta kemampuan dan pengetahuan mengenai media dan dapat dipahami oleh seorang guru, seperti halnya saat menyampaikan materi kepada siswa hal yang harus diperhatikan adalah keleluasan, serta kedalaman dari materi pembelajaran, waktu yang diperlukan untuk mengajarkan siswa, dan juga situasi yang ada di sekolah agar penggunaannya dapat lebih baik dalam penyampaian materi belajar di sekolah.

Beberapa kelebihan yang didapatkan jika menggunakan alat yang membantu dalam sebuah kegiatan belajar mengajar yaitu dapat mengatasi berbagai kendala yang dimiliki oleh peserta didik sehingga peserta didik lebih leluasa dalam melaksanakan belajar, media dalam pembelajaran sehingga dapat melampaui batasan ruang kelas sehingga lebih bebas dalam penyampaian materi, dengan alat belajar dapat menimbulkan ikatan antara siswa dan lingkungan, dengan menggunakan media pembelajaran agar siswa mendapatkan hasil yang sama dari suatu pengamatan, media belajar dapat disajikan dengan tepat sehingga dapat menanamkan konsep-konsep dasar yang benar dan berdasarkan kenyataan, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru ketika menggunakan media dalam belajar tersebut. Selain itu juga dapat membangkitkan motivasi dan dorongan bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar, media mampu memberikan pembelajaran yang terpadu dan menyeluruh mulai dari yang konkrit hingga yang abstrak, dari yang awalnya sederhana bisa menjadi sebuah rumusan (Hafizatul Khaira, 2011).

Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran suatu proses pembelajaran akan lebih efektif dan siswa tidak akan bosan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar terhadap peserta didik.

C. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KINEMASTER

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 penyampaian materi pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan dengan menggunakan media seperti audio visual, video, gambar-gambar penuh warna dan animasi yang menarik (H Khaira, 2021). 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 di pahami sehingga banyak pengguna yang menyukainya (Sudrajat, n.d.)

Dengan membuat media pembelajaran menggunakan kinemaster hasil yang sudah di buat tersebut bisa di simpan ke penyimpanan internal di dalam android dan juga dapat di publikasikan dan di putar secara online maupun offline. Dengan aplikasi kine master guru dapat membikin bahan ajar sesuai dengan materi yang akan di sampaikan secara bebas kepada peserta didik. Dengan menambahkan berbagai animasi dapat berupa gambar, music, video yang bergerak, menambahkan berbagai tulisan dengan jenis dan pola tulisan, bahkan dapat menggunakan animasi-animasi yang bagus yang dilengkapi dengan berbagai jenis bentuk tulisan dan jenis transisi tombol dan panel yang ada pada aplikasi kine master yang begitu sederhana (BESSI, 2021)

Bagian layar paling besar terletak pada preview video yang terletak di daerah kiri atas dan dibagian bawahnya ada panel timeline yang bisa di switch seperti video editor di PC, tampilan bisa diperbesar untuk melihat komponen yang ditampilkan di video . di kanan atas ada tombol konfigurasi yang sangat sederhana, dimana ada *fade-in* dan audio out, di bagian bawah terdapat berbagai jenis tombol kontrol seperti menambahkan video atau foto ke proyek, membuat rekaman video baru, atau mengambil foto, untuk menambahkan berbagai lagu dan menambahkan efek. Aplikasi ini biasanya hanya menggunakan warna gelap yang merupakan khas dalam proses pembuatan video sehingga dapat dilihat semakin canggih dan mewah. Saat akan memulai dalam proses pembuatan video menggunakan aplikasi ini tidak banyak memiliki hiasan ataupun pilihan atau langkah-langkah yang panjang, dia akan langsung masuk pada sasaran yang akan dilakukan yaitu edit video (Eliya rosalina, 2021)

Panel yang terdapat dalam aplikasi ini tidak ada tulisan keterangan mengenai fungsinya hanya saja gambar yang terdapat dalam tombol tersebut mudah untuk dipahami apa fungsi dan kegunaannya. Fitur yang terdapat dalam aplikasi sehingga kita dapat menggabungkan video, suara, dan gambar, tetapi aplikasi ini juga dapat mengeditnya ditempat tanpa harus beralih ke aplikasi yang lain secara langsung. Aplikasi kimester juga memiliki timeline multitrack untuk mendukung semua komponen audio dan visual serta dapat mengontrolnya secara langsung. Dalam melakukan penyuntingan video perlu dilakukan persiapan yang matang agar penyuntingan video dapat berjalan efektif dan efisien (Widiyono, 2021). Tahapan persiapan yang harus

dilakukan dalam mempersiapkan untuk membuat editing vidio pembelajaran agar vidio yang di buat menghasilkan vidio yang bagus dan sesuai dengan yang diharapkan :

- a) siapkan materi pembelajaran yang akan dibuatkan dalam vidio pembelajaran tersebut.
- b) Pastikan tujuan dan temanya sudah pasti dan jelas.
- c) Buatlah vidio kita yang sedang menerangkan materi pembelajaran.
- d) tulis script agar mempermudah ketika pengambilan video yang dibutuhkan
- e) lakukan editing video

Menurut (Susanto & Susanto, 2021) aplikasi kinemaster mampu dan bisa memodifikasi vidio dari vidio yang biasa menjadi vidio yang lebih menarik sehingga mudah diterapkan oleh kebanyakan siswa, jadi dengan aplikasi kinemaster materi-materi yang di ajarkan dapat berjalan langsung. Salah satu alasan siswa mudah menerapkan aplikasi kine master ini yaitu dengan adanya sisipan berupa gambar, musik, vidio bergerak, sisipan kata, bahkan animasi-animasi menarik serta dilengkapi dengan berbagai transisi, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan aplikasi kinemaster ini sebenarnya juga terdapat beberapa kelemahan terhadap siswa dalam proses pembelajaran, tetapi tidak berpengaruh besar terhadap siswa tersebut karena siswa dituntut untuk meningkatkan inovasi dan kreatifitas dalam mencapai materi yang menarik sesuai dengan topik yang dibahas pada saat proses pembelajaran berlangsung

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap aplikasi kinemaster ini, (Nurlina & Fauzan, 2021) sehingga dapatlah beberapa kelebihan dan kelemahan terhadap aplikasi kinemaster ini, beberapa kelebihan dari aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

1. aplikasinya mudah untuk didapatkan, aplikasi kinemaster ini dapat di download di playstore atau Appstore yang ada di perangkat smartphome.
2. Aplikasinya gartis atau tidak berbayar, selain aplikasi ini mudah di dapatkan aplikasi ini juga tidak mengeluarkan biaya alias gratis selama proses pemakaiannya
3. Selain gratis aplikasi kinemaster ini juga ada yang berbayar jika memakai aplikasi yang premium dan bisa berlanggaan bulanan dengan kelebihan tidak ada iklan pada saat penggunaannya.
4. Aplikasi yang selalu update, maksudnya yaitu aplikasi ini selalu mengikuti perkembangan zaman selalu update terhadap fitu-fitur terbaru segingga saat menggunakannya pengguna lebih kreatif dan berkreasi.
5. Aset dan fitur dalam aplikasi lengkap, walaupun aplikasi kinemaster ini merupakan aplikasi editing di smartphome tetapi aset dan fitur nya juga lengkap hampir sama dengan mengedit di pc, mulai dari efek, animasi, stiker, musik dan lain-lain.
6. Aplikasi yang mudah dioperasikan, walau seseorang bukan seorang editing yang profesional tetapi tetap bisa membuat suatu tampilan yang bagus karena tampilan kerjanya mudah dipahami.
7. Mudah dibawa kemana mana, karena aplikasi ini di simpan di smartphome jadi mudah untuk dibawa kemana saja dan dapat mengedit vidio kapan saja kita butuh dan ingin mengerjakannya sedang di perjalanan, atau di suatu tempat dimana kita berada, tidak sama dengan dengan mengedit di laptop yang harus di bawa dengan cara disengaja.
8. Vidio yang di dihasilkan oleh aplikasi ini berkualitas, walaupun dengan menggunakan aplikasi berbasis smartphome, tetapi vidio yang dihasilkan juga berkualitas, karena kita dapat mengatur resolusinya sesuai dengan yang di inginkan, sehingga hasil yang di dapatkan tidak kalah dengan hasil membuat vidio dengan menggunakan aplikasi editing vidio yang profesional.

Selain kelebihan yang di jelaskan di atas aplikasi ini jug mempunyai kekurangan diantaranya yaitu:

1. Layar kerjanya yang kecil, karena kita mengedit vidionya menggunakan hp atau smartphome, jadi layar yang ditampilkan sangat terbatas atau terlihat lebih kecl di bandingkan dengan kita mengedit vidio di laptop yang layarnya lebih besar, sehingga akan kelihatan agak rumit.
2. Sering menampilkan iklan, karena aplikasi ini merupakan aplikasi yang gratis sehingga membutuhkan waktu dan kuota lebih banyak untuk menonton vidio iklan yang berbeda dengan versi premium yang tidak menampilkan iklan karena menggunakan aplikasi premium yang haris berlangganan berbayar perbulan atau pertahun.

Dengan demikian, dalam penggunaan media kinemaster selain memiliki banyak kelebihan yang dihasilkannya dia juga mempunyai beberapa kekurang tergantung kepada kita sendiri dalam memakainnya.

D. MANFAAT MEDIA KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan proses belajar dan pengalama dalam belajar. Setelah siswa sudah menyelesaikan proses belajar mengajar, mereka akan mendapatkan hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan, yang berperan penting dalam mengajar karena tujuan utama dalam proses pembelajaran adalah untuk mendapatkan hasil dari pembelajaran, yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi selama proses belajar mengajar berlangsung (Teni Nurrita, 2018).

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai sudah seberapa jauh tingkat keberhasalan yang dimiliki selama proses belajar mengajar berlangsung yang dapat diukur dengan menggunakan skor yang telah diperoleh dari hasil serangkai tes yang telah dilaksanakan mengenai materi pembelajaran. Dari beberapa pengertian yangtelah di jelaskan dapat disimpulkan bahwa hasil dari sebuah proses belajar mengajar yang diperoleh setiap individu setelah menyelesaikan proses pembelajaran disekolah yangtelah dinyatakan dengan keberhasilan yang diperoleh siswa baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik (Hulu, 2021)

Dengan media pembelajara sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya, diantaranya yaitu (Wulandari & Fitria Rahma, 2021);

1. Proser belajar mengajar akan lebih mudah dan menarik
Dengan menggunakan media pembelajaran, memudahkan guru dalam mengajarkan siswa tentang materi pembelajaran sehingga siswa dapat menampilkannya dengan lebih menarik dan mudah dipahami dan dapat dengan mudah memahami materi dalam proses pembelajaran.
2. Efisiensi dalam proses pembelajaran dapat berkembang dengan baik.
Siswa yang belajar dengan media yang digunakan dalam pembelajaran maka kegiatan pembelajaran nya akan jauh lebih meningkat dan efisiensi karena dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dan guru dalam proses penyampaian materi lebih bisa berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah dipahami dulu baru lanjut kematri yang lumayan sulit.
3. Membantu untuk siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar
Media belajar yang menari dan bagus yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu peserta didik untuk fokusdengan proses penerimaan materi yang di berikan pendidik dengan senang hati dan tidak merasa bosan karena materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran yang bagus sehingga siswa tidak bosan saat berada didalam kelas.

4. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran
Dengan memakai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menerima bahan dalam pembelajaran yang diajarkan pendidik didalam kelas, guru dapat menampilkan materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sebelum proses pembelajaran dimulai.
5. Dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh saat belajar mengajar
Dalam proses belajar, siswa benar-benar dapat memahami materi yang diajarkan, bukan secara abstrak. Dengan menggunakan media pelajaran, guru dapat membantu peserta didik menyampikan materi secara utuh sehingga baik pendidik maupun peserta didik memiliki pengalaman belajar yang sama.
6. Siswa dapat ikut saat belajar sedang berlangsung
Agar kegiatan belajar di kelas berjalan secara seimbang maka siswa dan guru dapat terlibat aktif didalam kelas tetapi siswa juga aktif dalam mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya menjadi objek tetapi siswa juga sebagai subyek saat kegiatan belajar sehingga siswa dapat berkreaitifitas dan mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam proses belajar.

Dengan memakai media belajar animasi yang digunakan pada kinemaster sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa karena peserta didik menerima informasi pelajaran dengan baik yang didukung oleh media interaktif, siswa juga senang dan tertarik saat menerima materi dalam proses pembelajaran karena dapat visualisasi warna-warni dan teri, video dan audiovisual aids untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, dan juga dapat membantu siswa yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda seperti visual gaya belajar. Yang lebih suka melihat gambar atau video dan gaya belajar auditori yang lebih suka mendengarkan dan gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak (Widiyono, 2021) .

KESIMPULAN

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari kata bahasa Inggris yaitu *Natural Science* yang artinya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berurusan dengan alam atau segala hal yang ada hubungannya dengan alam, sedangkan sains berarti ilmu. Jadi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *science* bisa disebut sebagai ilmu yang membahas tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

ruang lingkup pembelajaran IPA yang harus diketahui diantaranya adalah :

1. Makhluk hidup dan proses vital seperti manusia, hewan, tumbuhan dan bagaimana mereka berinteraksi..
2. Sifat dan kegunaan serat Marchi termasuk air, udara, tanah dan batuan. Sifat-sifat dan kegunaannya yang meliputi air, udara, tanah dan batuan.
3. Listrik dan magnet, energi panas, gaya dan mesin sederhana, cahaya dan suara, tata surya, bumi, dan benda-benda di langit.
4. Kesehatan pola makan, penyakit dan cara pencegahannya.
5. Sumber daya alam, pemanfaatannya serta pemeliharaan dan pelestariannya.

Media pembelajar juga merupakan perangkat lunak yang dapat menyampaikan informasi atau pesan untuk pendidikan dengan menggunakan alat bantu agar informasi dan pesan tersebut dapat tersampaikan secara langsung dan mempermudah bagi siswa dalam menerima materi pelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan.

Beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran:

1. Ketepatan alat untuk yang di pilih saat proses belajar, maksudnya media pembelajaran yang dipilih sudah memiliki kesesuaian dengan arah tujuan belajar atau kompetensi yang sudah diterapkan sebelumnya.
2. Dapat digunakan untuk dukungan yang kuat terhadap isi materi pembelajaran yang bersifat nyata, memiliki prinsip, dan konsep, serta generalisasi sangat membutuhkan bantuan dari alat pembelajaran supaya siswa dapat cepat paham.
3. Media pembelajaran mudah untuk didapatkan, maksudnya yaitu media pembelajaran mudah di peroleh dan di dapatakan dan juga dalam penggunaannya tidak sulit sehingga mudah untuk di buat pada saat proses pembelajaran.
4. Keterampilan dalam menggunakan media, maksudnya adalah kita harus tau bagaimana cara penggunaannya karena jika tidak mengerti dan mengetahuinya maka tidak ber arti apa-apa media pembelajaran tersebut walaupun secanggih apapun media yang ada.
5. Mempunyai banyak waktu saat digunakan, untuk dapat digunakan saat kegiatan belajar mengajar.

Alat yang dipilih memiliki kesesuaian dengan perkembangan siswa, saat dalam mengajarkannya siswa dapat memahami dengan mudah dan dimengerti oleh siswa

Peranan saat proses belajar mengajar yang terdiri dari: (1) alat yang dipakai sama pendidik untuk menyampaikan materi belajar dalam proses belajar mengajar, (2) pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran, (3) proses pembelajaran akan lebih efektif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat di persingkat, (5) proses pembelajaran juga dapat dilakukan dimanapun kita berada, (6) kualitas dalam proses pembelajaran dapat lebih ditingkatkan, (7) siswa akan bersikap positif terhadap materi pembelajaran, (8) pendidik berperan dalam merubah ke arah yang lebih baik, (9) dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa, (10) media yang dipakai saat memperjelas menampilkan materi dalam proses belajar mengajar

Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan perkembangan siswa, sehingga apa yang di ajarkan dalam media tersebut dapat dipahamai dan mudah dimengerti oleh siswa. 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)

Beberapa kelebihan dan kelemahan terhadap aplikasi kinemaster ini yaitu sebagai berikut:

1. aplikasinya mudah untuk didapatkan
2. Aplikasinya gratis atau tidak berbayar
3. Ada aplikasi premium yang tidak menampilkan iklan
4. Aplikasi yang selalu update
5. Aset dan fitur dalam aplikasi lengkap
6. Aplikasi yang mudah dioperasikan
7. Mudah dibawa kemana
8. Video yang di hasilkan oleh aplikasi ini berkualitas.

Selain kelebihan yang di jelaskan di atas aplikasi ini jug mempunyai kekurangan diantaranya yaitu:

1. Layar kerjanya yang
2. Sering menampilkan iklan,

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan proses belajar dan pengalaman dalam belajar. Setelah siswa sudah menyelesaikan proses belajar

mengajar, mereka akan mendapatkan hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan, yang berperan penting dalam mengajar karena tujuan utama dalam proses pembelajaran adalah untuk mendapatkan hasil dari pembelajaran, yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi selama proses belajar mengajar berlangsung

Dengan media pembelajara sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya, diantaranya yaitu;

1. Proser belajar mengajar akan lebih mudah dan menarik
2. Efisiensi belajar siswa dapat lebih meningkat
3. Membantu untuk siswa lebih berkonsentrasi dalam belajar
4. Meningkatkan motifasi belajar siswa
5. Dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dalam proses pembelajaran
6. Siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran

Dengan memakai media belajar animasi yang digunakan pada kinemaster sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa karena peserta didik menerima informasi pelajaran dengannbaik yang didukung oleh media interaktif, siswa juga senang dan tertarik saat menerima materi dalam proses pembelajaran karena dapat visualisasi warna-warni dan teri, vidio dan audiovisual aids untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, dan juga dapat membantu siswa yang cendrung memiliki gaya belajar yang berbeda seperti visual gaya belajar.

DAFTAR PUSTAKA/REFERENSI

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.
- Afifah, Z. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Dan Strategi Active Learning Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD Negeri 2 Bedikulon Bungkal ...* <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/14714>
- Andrianto Pangondian, R., Insap Santosa, P., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Sainteks 2019*, 56–60. <https://seminar-id.com/semnas-sainteks2019.html>
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- BESSI, A. R. (2021). *Pengembangan media video pembelajaran berbasis kinemaster sebagai sumber belajar siswa sma/ma kelas x mia pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.*
- Darmayanti, T., Setiani, M. Y., & Oetojo, B. (2007). E-Learning on Distance Education: A Concept That Changes Learning Methods in Higher Education in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 8, 99–113. <http://www.jurnal.ut.ac.id/index.php/jptjj/article/view/538/524>
- Eliya rosalina. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Kinemaster bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus 10 Kecamatan Lubuklinggau Utara II.* 13–19.
- Hulu, I. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMAN 1 Kelayang.* 5, 5941–5947.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86/74>
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...*, 39–44. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>

- Khaira, Hafizatul. (2011). *Media Pembelajaran Audio Visual*.
[http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB%20II.pdf)
- Lestari, D., Rochadi, D., & Maulana, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK 4 Tangerang Selatan. *Jurnal Pensil*, 6(2), 51–58. <https://doi.org/10.21009/pensil.6.2.1>
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdikarya*, 3(1), 32–41.
- Pribadi, R. B. A. (2019). *Model Model Desain Sitem Pembelajaran*. 216.
<http://repository.ut.ac.id/9318/2/BP0009-21.pdf>
- Purbosari, P. M. (2016). *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK MEMBUAT ENSIKLOPEDIA ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) UNTUK MENINGKATKAN ACADEMIC SKILL PADA MAHASISWA*. 231–238.
- Rofifah, D. (2020). INTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM DALAM PEMBELAJARAN IPA Ewita. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 4(1), 12–26.
<https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/TWD/article/view/224>
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., & Dahlan, U. A. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi*. 2(2).
- Septiani, D. A., Irmayani, I., & Muksin, Y. D. (2021). Penerapan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Youtube Terintegrasi 5M untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Ilmiah Peserta Didik Kelas X pada Materi Ajar Ekosistem di SMAN 1 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 1–5.
<https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.669>
- Sudrajat, A. (n.d.). *Mengapa pendidikan karakter?* 47–58.
- Susanto, M. R., & Susanto, D. (2021). *Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di Masa Pandemi Covid-19*. 7(2), 29–38.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/view/9986>
- 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>
- Teni Nurrita. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 03, 171–187.
- Widiyono, A. (2021). *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, No. 3 Tahun 2021* 12. 3, 12–21.
- 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>
- Wuryastuti, S., Development, U. N., Index, D., Anak, H., Pandangan, M., &