

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *KINEMASTER* PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP

Wisnu Wardani¹, Isti Rusdiyani², Lukman Nulhakim³

^{1,2,3} Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang

E-mail: wisnuwardani9967@gmail.com, isti_rusdiyani@untirta.ac.id, lukman9479@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh media yang bersifat tidak terbarukan sehingga siswa merasa jenuh dan terkesan membosankan pada mata pelajaran IPA, sehingga motivasi belajarpun menurun. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *Kinemaster* di SMP. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu 4D. Uji kelayakan sebuah produk yang dikembangkan dilakukan oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil uji kelayakan ahli media mendapatkan persentase 80% dengan kategori layak, kemudian hasil uji kelayakan ahli materi mendapatkan persentase 82% dengan kategori sangat layak, dan hasil respon peserta didik dengan kategori sangat baik mendapatkan persentase 87%. Dengan ini membuktikan bahwa video pembelajaran berbasis *kinemaster*, pada mata pelajaran IPA di SMP sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: video, kinemaster, pencemaran lingkungan.

DEVELOPMENT OF KINEMASTER-BASED LEARNING VIDEOS IN SCIENCE COURSES IN SMP

Abstract

This development research is based on problems in the learning process, namely (1) the use of non-renewable media makes students passive to ask questions, the media does not get a response from students; (2) There is no active interaction between students and teachers in learning activities; (3) Students experience boredom during learning. The formulation and focus of this research problem include the development of learning media, feasibility test, learning effectiveness and student responses to the developed media, namely Kinemaster-based video media for Environmental Pollution material in science subjects for class VII SMPN I Panggarangan. This study uses Research & Development (R&D) with a 4D development model covering the stages of definition, design, development and deployment. The results of the feasibility test for Kinemaster-based video media based on the assessment of material experts obtained an average of 82% in the "very good" category and 80% of media experts in the "good" category. The learning effectiveness test was obtained by N-gain Score from the results of the pre-test and post-test of students using Kinemaster-based video media of 0.72 which was included in the high category. The results of the student responses were taken through the distribution of questionnaires with a percentage score of 87% with the "Very Good" category. Thus the development of Kinemaster-based video media is declared feasible to be used in the learning process.

Keywords: video, kinemaster, environmental pollution.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal utama bagi kualitas sumber daya manusia, hadirnya pendidikan tentu di dukung oleh media dalam kegiatan belajar yang memiliki peran penting untuk meningkatkan efektivitas belajar didalam kelas. Memanfaatkan media sebagai sumber belajar seharusnya menjadi tugas guru dalam setiap kegiatan belajar hal ini menunjukkan akan terjadinya suasana pembelajaran yang aktif dalam kelas. Menggunakan media pembelajaran didalam kelas dapat menumbuhkan keinginan untuk semangat belajar, menghindari kejenuhan serta memiliki minat belajar yang kuat bahkan mampu membawa pengaruh psikologis dengan baik. *Education Associstion / NEA* dalam AECT (1997) mendefinisi, media segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, didengar yang digunakan untuk kegiatan belajar. Hal ini dapat diketahui bahwa pendidikan dan media adalah istilah yang begitu erat kaitannya satu sama lain dalam kegiatan pembelajaran, media dipahami sebagai perantara yang berasal dari informasi untuk diterima oleh penerima. Media pembelajaran berupa fisik, dalam proses pembelajaran mampu memberikan kemudahan. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tersampaikan dengan mudah kepada peserta didik (Muhammad Taufik Syastra, 2015).

Media berasal dari bahasa latin yaitu *Medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Media adalah bagian yang terdapat di lingkungan peserta didik dengan tujuan untuk membuat siswa semangat belajar (Ramayulis, 2015). Media sarana yang digunakan untuk memberikan dampak positif yang

menimbulkan semangat dalam hal belajar, Media pembelajaran sebuah teknis yang membantu guru dalam penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran yang di buat dapat tersampaikan dengan baik (Adam, Stefi, 2015:78-90). Guru dituntut untuk terus kreatif dan berinovasi dalam penggunaan media dengan memanfaatkan kecanggihan dari sebuah teknologi yang dihadirkan pada masa kini agar kondisi belajar di kelas siswa lebih aktif dan mudah menerima pembelajaran di kelas (Permatasari, dkk 2019:).

Video merupakan sumber belajar yang di dalamnya memuat sumber informasi dan lugas untuk digunakan dalam pembelajaran yang disampaikan secara langsung di depan peserta didik seperti berada di tempat yang ada di dalam tayangan video tersebut (Prastowo,2019). Media video memiliki kemampuan dengan daya tarik yang tinggi untuk mampu menumbuhkan rasa semangat dalam membangkitkan minat belajar peserta didik, dengan adanya video peserta didik dapat menyaksikan secara langsung gambar gambar yang ditampilkan dengan gambar asli, yang selama ini mereka hanya mengandalkan sebuah imajinasi belaka.

Peneliti melakukan investigasi di SMP Negeri 1 Panggarangan dengan hasil yang menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media belajar yang konvensional pada saat belajar di kelas, biasanya media yang dipakai adalah media gambar, *powerpoint*, buku/majalah hal ini tentu akan menurunkan kualitas belajar, menimbulkan kejenuhan karna tidak adanya perubahan dalam media yang di pakai. Fasilitas seperti tersedianya laptop, proyektor belum sepenuhnya digunakan secara maksimal. Guru sebatas menggunakan media gambar dan lingkungan yang ada sekitar. Guru senior menjadi sebuah kendala ketika mengoperasikan perangkat komputer dan internet yang dijadikan sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran berbasis online atau offline jarang sekali yang menggunakan media video. Dalam hal ini peneliti menggunakan media ‘*Kinemaster*’ sebagai media penunjang belajar pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Panggarangan. Aplikasi *Kinemaster* memiliki tampilan simpel menyajikan fitur *powerfull*, mampu untuk menyesuaikan dengan kebutuhan.

Pengembangan media menggunakan aplikasi *Kinemaster* ini bertujuan menurunkan rasa malas ketika belajar dikelas, mempersingkat atau mempertajam penyampaian materi serta menumbuhkan antusias siswa untuk semangat menemukan hal-hal yang baru. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Kkurniawan dan Trisharsiwi ,2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran video menjadikan peserta didik senang, dan dapat tertarik selama proses pembelajaran berlangsung serta perolehan hasil belajar secara maksimal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D. (Thiagarajan, Sivasailam, 1974) mengatakan bahwa model pengembangan ini memiliki 4 tahap yaitu tahap pendefinisian sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap perancangan disini peneliti sudah membuat rancangan awal produk pengembangan, tahap pengembangan yaitu tahap uji kelayakan produk dan tahap penyebarluasan yaitu produk di sebarluaskan secara terbatas.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui teknik wawancara, observasi dan penyebaran angket. Wawancara dan observasi ditujukan agar mendapatkan pengetahuan mengenai kebutuhan dilapangan yaitu analisis kebutuhan. Penyebaran angket bertujuan untuk mendapatkan hasil uji validasi/kelayakan oleh ahli materi dan media terhadap produk video berbasis *Kinemaster*. Angket juga digunakan dengan tujuan mendapatkan hasil penilaian dari respon peserta didik terhadap penggunaan produk tersebut.

3. PEMBAHASAN dan HASIL PENELITIAN

Tahap Pendefinisian

Pada proses pengembangan video berbasis *Kinemaster* Materi Pencemaran Lingkungan mata pelajaran IPA di kelas VII sesuai dengan model pengembangan 4D.

1. Tahap Pendefinisian
 - a. Analisis awal, pada tahap ini perlu adanya pembahasan kurikulum yang sedang digunakan. Analisis kurikulum ini berguna untuk menetapkan kompetensi yang akan dijadikan Video. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMPN I Panggarangan di kelas VII E, didapatkan berbagai informasi yaitu pada saat pembelajaran didalam kelas siswa mengalami kejenuhan dan kebosanan karena media yang digunakan dianggap konvensional sehingga menurunkan kualitas belajar, maka dari itu peneliti merasa tertarik untuk dapat mengembangkan sebuah produk. Berdasarkan temuan tersebut maka, dilakukanlah pengembangan produk pembelajaran berupa video dengan memanfaatkan aplikasi *Kinemaster* yang dapat di download melalui android.
 - b. Analisis karakteristik peserta didik tahap ini dilakukanlah analisis mengenai kemampuan akademik peserta didik pada materi Pencemaran Lingkungan kelas VII E SMPN I Panggarangan, data yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik yang kurang mencapai Nilai KKM 65 adalah 4,3% dengan total peserta didik 28 orang, sehingga sebagian besar dari peserta didik dinyatakan tidak tuntas.

- c. Analisis tugas, bertujuan untuk merumuskan tugas pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai pada materi Pencemaran Lingkungan kelas VII E SMPN 1 Panggarangan.
- d. Analisis materi, pada penelitian ini pembahasan yang akan digunakan ialah materi mengenai Pencemaran Lingkungan

Tahap perancangan

- a. Penyusunan tes pada penelitian ini ialah sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai pada mata pelajaran IPA materi mengenai “Pencemaran Lingkungan yang kemudian disusun kisi-kisi tes dan tesnya.
- b. Pemilihan media, media pembelajaran atau prodak video yang akan dikembangkan pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMPN I Panggarangan adalah Video pembelajaran berbasis *Kinemaster*. Rancangan awal pada penelitian ini ialah berdasarkan kepada karakteristik dari LKPD yang telah dikembangkan.

Pembuatan desain awal dari produk pengembangan ini menggunakan aplikasi canva. Setelah pembuatan desain awal selesai kemudian di download dan dimasukan pada palikasi kinemaster.



Gambar 1. Tampilan cover video pembelajaran



Gambar 2. Isi video pembelajaran pencemaran lingkungan

2. Tahap Pengembangan

Tahap ini ialah tahap uji kelayakan hasil pengembangan produk video berbasis *Kinemaster* mata pelajaran IPA kelas VII meliputi validasi kelayakan oleh para ahli. Validasi ini ditinjau dari aspek relevansi materi, evaluasi, dan bahasa.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Butir Penilaian	Skor
Aspek Relevansi Materi	
Kesesuaian materi dengan KI dan Kd	4
Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4
Kesesuaian materi dengan indikator	4
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4
Aspek Pengorganisasian Materi	
	4

Kejelasan penyimpanan materi	
Sistematika penyampaian materi	4
Kemamarian materi	4
Kelengkapan materi	4
Kejelasan gambar	5
Aspek Evaluasi atau Latihan Soal	
Kesesuaian evaluasi dengan video pembelajaran	4
Kejelasan petunjuk pengerjaan	4
Variasi soal	5
Tingkat kesulitan soal	4
Aspek Bahasa	17
Ketetapan Penggunaan istilah	4
Kemudahan memahami alur materi	4
Penggunaan media sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik	4
Aspek Efek bagi Strategi Pengajaran	
Dukungan media untuk kemandirian peserta didik	4
Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik	4
Kemampuan media untuk menambah minat belajar siswa	4
Total	82
Skor rata – rata	4,1
Persentase	82%
Kategori	Sangat Baik

Rata-rata keseluruhan aspek-aspek penilaian ahli materi ialah 82% kategori sangat baik. sehingga dilihat dari hasil penilaian dari aspek-aspek tersebut menyatakan produk video berbasis *Kinemaster* sangat layak dan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian validasi ahli media ditinjau dari aspek kualitas tampilan, teknik, dan bahasa dijelaskan berikut ini.

Berdasarkan validasi dosen ahli materi secara kuantitatif, diperoleh saran perbaikan serta masukan terhadap isi materi pada video berbasis *kinemaster*. Saran perbaikan ahli materi ialah:

1. Perbaiki pada tujuan Pembelajaran
2. Tambahkan soal HOTS

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Butir Penilaian	Skor
Aspek Design Media	
Design media dapat menarik dan sesuai dengan materi Pencemaran Lingkungan	4
Design gambar dapat menarik sehingga jelas untuk dilihat	4
Kesesuaian <i>cover</i> media dengan konsep yang dipelajari	3
Aspek Tampilan	
Urutan tampilan pada menu jelas dan menggambarkan isi dari kegiatan yang dipelajari	3
Penggunaan media sangat mudah sehingga tidak membingungkan saat melakukan proses pembelajaran	4
Komposisi warna dan <i>background</i> <i>padanlayout</i> sesuai	4
Kualitas gambar tidak pecah sehingga terlihat dengan jelas dan menarik	4
Kualitas animasi sesuai dengan waktu pergerakan sehingga mudah dipahami	3
Ukuran gambar dan animasi tidak terlalu kecil sehingga dapat dilihat dengan jelas	4
Kesesuaian gambar pada materi Pencemaran Lingkungan	4
Tampilan untuk jenis huruf mudah Terbaca	5
Kesesuai pemilihan jenis teks terlihat jelas	4
Keseimbangan ukuran teks pada setiap menu yang ditampilkan mudah dibaca dengan jelas	3
Kesesuaian tata letak teks mudah dibaca dan dapat dipahami	5
Jumlah barisan pada teks tidak rapat sehingga terlihat jelas dan terbaca	4
Aspek Bahasa	

Penulisan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5
Kalimat yang dapat digunakan menarik dan dapat mudah dipahami	4
Penggunaan bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda	4
Bahasa yang digunakan mudah sehingga dapat menarik minat siswa	4
Penggunaan istilah sesuai dengan kamus bahasa inggris	5
Total	80
Skor rata – rata	3.8
Persentase	80%
Kategori	Baik

Saran dan masukan ahli materi menjadi bahan perbaikan produk sebelum diuji coba kepada peserta didik dan sudah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan tersebut. Kemudian revisi produk oleh ahli media pada produk yang telah dikembangkan yaitu video berbasis kinemaster secara kuantitatif, di peroleh saran dan masukan sebagai berikut.

1. Hindari warna merah
2. Suara backsound lebih besar dibandingkan narrator

Saran dan masukan tersebut menjadi bahan perbaikan produk sebelum akhirnya diuji coba pada kegiatan pembelajaran. Video berbasis *Kinemaster* yang sudah sempurna sesuai dengan saran perbaikan para ahli, selanjutnya diuji coba.

Rata-rata keseluruhan aspek-aspek validasi ahli media ialah 80% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut produk video berbasis *kinemaster* dinyatakan baik dan dapat diuji coba pada kegiatan proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Vira,2021) yang mendapatkan hasil penilaian oleh ahli materi ialah skor 92,5%. atau kategori “sangat baik”, berdasarkan hasil penilaian tersebut produk yang dikembangkan berkualitas baik dan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, penyebaran angket dilakukan untuk mendapat penilaian respon peserta didik terhadap penggunaan video berbasis *KInemaster* tersebut.

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik

Respon peserta didik ini ditujukan untuk mendapatkan respon baik atau tidak terhadap penggunaan produk tersebut. Hasil dari respon peserta didik ialah:

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah Rata-Rata
1	Aditya Saputra	5	4	5	5	5	4	4	4	3	5	4,4
2	Agus Ridwan	4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4,1
3	Annisa Aprilia	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4,4
4	April Agus Riani	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4,5
5	Azka Raditya	4	4	4	5	5	5	3	4	4	5	4,3
6	Clarissa Aulia	4	5	5	4	5	3	4	5	5	5	4,5
7	Dimas Saputa	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4,5
8	Febri Yansah	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4,7
9	Hera febrianti	4	5	3	5	5	4	5	5	3	5	4,4
10	Irwansyah	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4,3
11	Julianvi	4	4	4	4	4	4	5	5	3	3	4
12	Marisa	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4,4
13	Marvin Hamdani	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4,6
14	Mohamad Arifin	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4,7
15	Muhamad Aris	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4,3
16	Nabil Lupiansyah	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3,8
17	Neli Agustin	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4,7
18	Nirwansyah	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4,4
19	Pirda Pratama	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4,6
20	Resti	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4,6
21	Rijwan	4	4	4	5	5	4	3	3	3	3	3,8
22	Ripaldi	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3,9
23	Ririn Nuraini	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4,8
24	Rizki Aditia	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4,3
25	Robil Alam	4	4	4	4	5	5	3	3	4	4	4
26	Serli	3	3	4	4	3	5	5	5	4	4	4
27	Siti Yamah	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4,6

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah Rata-Rata
28	Trisa Nur Seha	4	4	4	5	5	5	3	4	4	5	4,3
Rata-Rata Skor												4,4
Persentase												87%
Kategori												Sangat Baik

Hasil persentase keseluruhan aspek respon peserta didik dengan persentase 87% merupakan kategori sangat baik. Dengan demikian, penggunaan video berbasis *Kinemaster* mendapatkan tanggapan yang sangat baik berdasarkan kepada hasil tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurdiana 2021) respon peserta didik yaitu 97% dengan kriteria kualitatif yaitu peserta didik sangat memahami materi dan sangat baik dalam menggunakan media pembelajaran animasi. Relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan ialah mengenai pengembangan sebuah media pembelajaran yang akan berguna, layak dan baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal tersebut pengembangan video berbasis *Kinemaster* pada mata pelajaran IPA merujuk pada hasil validasi para ahli dinyatakan sangat layak untuk dapat dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dan respon peserta didik pada penggunaan video berbasis *kinemaster* mendapatkan respon baik. Dengan demikian video pembelajaran Media video menyajikan dan memamparkan sumber informasi dengan jelas, praktis dan efisien, dapat menyingkat waktu dan dapat mempengaruhi perilaku peserta didik. Video merupakan salah satu jenis media audio- visual yang dapat menggambarkan objek dengan gerak gerak yang diinginkan bersamaan dengan suara yang alamiah atau suara yang disesuaikan Wiarto (2016).

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Wulandari dkk (2021) bahwa hasil belajar pada pembelajaran dengan media video *kinemaster* berbasis online proses belajar telah terlaksana dengan baik menggunakan media video dengan *KineMaster*. Banyak guru yang setuju bahwa pemakaian media video sangat tepat di pakai terutama untuk materi yang memakai kegiatan praktikum. Media video juga salah satu media yang di gemari siswa karena bisa membantu belajar di rumah serta mendorong untuk lebih gemar belajar. Media video juga memotivasi pendidik menemukan atau membuat video video yang kreatif dan melatih kemampuan literasi.

4. Tahap Penyebarluasan

Tahap terakhir ialah tahap penyebarluasan produk video berbasis *Kinemaster* materi pencemaran lingkungan secara terbatas kepada peserta didik serta guru IPA di SMPN 1 Panggarangan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk yaitu video berbasis *Kinemaster*. Berdasarkan kepada hasil penelitian yang telah dijabarkan diatas mengenai pengembangan video berbasis *kinemaster* dapat disimpulkan bahwa produk tersebut sangat layak untuk digunakan pada proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pada hasil uji kelayakan/validasi oleh ahli materi dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi dan, aspek bahasa dengan persentase 82% berada pada kategori sangat baik. kemudian hasil uji kelayakan ahli media dari aspek tampilan, aspek kualitas teknik dan, aspek bahasa dengan nilai persentase 80% merupakan kategori sangat baik. kemudian respon peserta didik aspek materi dan aspek media dengan persentase 87% merupakan kategori sangat baik. Dengan demikian pengembangan video berbasis *Kinemaster* pada mata pelajaran IPA di SMPN I Panggarangan dinyatakan sangat layak sehingga dapat digunakan pada kegiatan proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Infomasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. CBIS Journal. Volume 3 No 2. ISSN 233-8794.
- Kurniawan, T.D.& Trisharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/201. Jurnal: Pendidikan Ke-SD-an. 3, (1), hlm. 21-26
- Muhammad Taufik Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam". CBIS Journal 3(2): 78-90.
- Nurdiana (2021), Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Kinemaster* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman IV, Volume 10 Nomor 6 Desember 2021 Issn : 2303-1514
- Permatasari, Iseu Synthia, Nana Hendrapipta, DAN Aan Subhan Pamungkas. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Movedengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS".

- Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 6,
No.1, Juni 2019. DOI: <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ramayulis, 2015, *Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta: Kalam Mulia*
- Sri (2021), Efektivitas media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa* 7(1)(2021)33-<http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index> p-ISSN : 2549-5135 e-ISSN : 2549-5143
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. In *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. National Center for Improvement Educational System.
- Vira (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. *Journal of Basic Education* e-ISSN : 2656-6702 Studies Volume 4 No 1
- Wiarso, Giri. 2016. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Claksitas