

Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster pada Era Pembelajaran Daring Di Universitas Dharmawangsa

M. Arif Rahman, Suhariyanti, Rani Rahim

Universitas Dharmawangsa

Correspondence email: arif@dharmawangsa.ac.id, suhariyanti@dharmawangsa.ac.id,
ranirahim@dharmawangsa.ac.id

Abstrak. Ketetapan Permendikbud No. 4 Tahun 2020 memberikan kebijakan tentang rangkaian pembelajaran dalam keadaan darurat disebabkan adanya penyebaran Covid-19, kegiatan belajar mengajar dialihkan menjadi pembelajaran online atau daring di rumah masing-masing. Pembelajaran daring memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online. Pembelajaran daring mencakup program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet. Pembelajaran daring menjadi solusi di tengah masa pandemi covid 19 yang digunakan untuk merencanakan proses belajar yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran dengan baik agar pengalaman belajar peserta didik berkesan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Peran teknologi dalam dunia pendidikan sebagai peluang kreatif inovatif bagi pendidik untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang menyenangkan, tertib dan kondusif dengan memanfaatkan metode. Metode pembelajaran adalah suatu cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh pendidik pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok. Terdapat beberapa masalah yang dihadapi peserta didik saat pembelajaran daring seperti: kesulitan dalam menguasai materi dikarenakan proses pembelajaran, kurang kreatif dalam mengerjakan tugas, kurang pemahaman dalam merencanakan, mengelola tugas sebelum dipresentasikan, jaringan internet kurang maksimal. Hasil pengamat tersebut perlu adanya perubahan demi tercapainya pembelajaran daring. Memanfaatkan metode pembelajaran dengan aplikasi. Kinemaster sebagai salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran daring. Aplikasi Kinemaster adalah aplikasi edit video yang memiliki banyak fitur sehingga mempermudah pengeditan video khususnya video pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga mahasiswa tidak bosan, serta dapat memutar berkali-kali video materi pembelajaran dari dosen. Metode pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Kinemaster. Jenis penelitian menggunakan R & D dengan model pengembangan Thiagarajan, Semmel dan Semmel, yaitu model 4-D. Metode pembelajaran yang dikembangkan harus layak dan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan; Metode Pembelajaran; Aplikasi Kinemaster

Abstract. Decree of the Minister of Education and Culture No. 4 of 2020 provides a policy on learning series in an emergency due to the spread of Covid-19, teaching and learning activities are shifted to online or online learning at their respective homes. Online learning makes use of multimedia technology, video, virtual classes, animated online text, voicemail, email, telephone conferences, and online video streaming. Online learning includes a program of organizing learning classes to reach massive and broad groups through the internet network. Online learning is a solution in the midst of the COVID-19 pandemic that is used to plan appropriate and efficient learning processes in order to achieve learning objectives well so that the learning experience of students is memorable and can achieve learning goals. The role of technology in education as an innovative creative opportunity for educators to realize a fun, orderly and conducive teaching and learning process by utilizing methods. The learning method is a way or technique of presenting lesson materials that will be used by educators when presenting lesson materials, either individually or in groups. There are several problems faced by students when learning online such as: difficulty in mastering the material due to the learning process, less creative in doing assignments, lack of understanding in planning, managing assignments before presentation, internet network is not optimal. The results of these observers need changes to achieve online learning. Utilize learning methods with applications. Kinemaster as an application that can be used in the online learning process. The Kinemaster application is a video editing application that has many features that make it easier to edit videos, especially creative and interesting learning videos so that students don't get bored, and can play videos of learning material from lecturers many times. The method developed using the Kinemaster application. This type of research uses R & D with the development model of Thiagarajan, Semmel and Semmel, namely the

4-D model. The learning method developed must be feasible and effective and can improve student learning outcomes.

Keywords : Development; Learning Methods; Kinemaster Application

PENDAHULUAN

Merencanakan pembelajaran, pendidik dituntut mampu memanfaatkan berbagai jenis metode dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Berbicara tentang sistem pembelajaran saat ini (modern), peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi peserta didik juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam proses pembelajaran metode pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran relevan dengan (Kalsum Nasution, 2017) *Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Tentu di satu sisi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki andil yang besar demi hasil belajar peserta didik yang unggul dan berkualitas. Peran teknologi dalam dunia pendidikan sebagai peluang kreatif inovatif bagi pendidik untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang menyenangkan, tertib dan kondusif dengan memanfaatkan metode. Pada kenyataan yang terjadi saat ini, kegiatan belajar tatap muka berhenti sementara sampai dengan batas waktu yang ditentukan dikarenakan pandemi Covid-19. Relevan dengan penelitian (Dewi, 2020) *Dampak Covid 19 terhadap Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi*. Hampir seluruh lembaga pendidikan menjalani pembelajaran daring mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Berbagai metode daring dilakukan untuk menjamin pendidik dan peserta didik dalam pencapaian hasil belajar yang berkualitas. Menurut (Setyana Hutami *et al.*, 2020) dalam artikelnya berjudul *Metode Pembelajaran Melalui Whatsapp Group sebagai Antisipasi Penyebaran Covid-19 pada AUD di TK ABA Kleco Kotagede*. Melalui pembelajaran daring, peserta didik dapat mengakses materi dan tugas dari guru atau dosen. (Ghulamudin, 2020). Artikelnya berjudul *Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Metode Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. Upaya menciptakan peluang-peluang baru secara kreatif dan inovatif di masa pembelajaran daring dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan penelitian dari angket (kuesioner)

dan wawancara, di Perguruan Tinggi Universitas Dharmawangsa, pengamatantertuju pada peserta didik terkhusus Fakultas Ekonomi dan Bisnis terdapat beberapa masalah selama pembelajaran daring (1) kesulitan dalam menguasai materi dikarenakan proses pembelajaran berlangsung 75 menit (2) kurang kreatif dalam mengerjakan tugas (3) kurang pemahaman dalam merencanakan, mengelola tugas sebelum dipresentasikan (4) jaringan internet kurang maksimal.

Hasil pengamatan tersebut perlu adanya perubahan demi tercapainya pembelajaran daring. Memanfaatkan metode pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster sebagai salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran daring. Aplikasi Kinemaster adalah aplikasi edit video yang memiliki banyak fitur sehingga mempermudah pengeditan video khususnya video pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga mahasiswa tidak bosan, serta dapat memutar berkali-kali video materi pembelajaran dari dosen. Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran mengkaji sebuah proses yang mudah diketahui, diaplikasikan dan diteorikan dalam membantu pencapaian hasil belajar. Berbagai metode dilakukan untuk menjamin pendidik dan peserta didik dalam mengembangkan proses belajar mengajar untuk pencapaian hasil belajar dalam mewujudkan kualitas pendidikan (Dewi, 2018). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh pendidik pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok. Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seseorang pendidik harus mengetahui berbagai metode pengajaran. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode, maka seorang pendidik akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi.

Aplikasi Kinemaster merupakan aplikasi berfitur lengkap dalam pengeditan video dapat digunakan pada perangkat iOS dan Android. Fitur ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek. Materi

pembelajaran didesain dengan menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi, agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu, video Kinemaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Google+*, dan banyak lagi. Ini memudahkan guru, untuk mempublikasikan video pembelajaran dan siswa dengan mudah memutar berkali-kali video pembelajaran tersebut (Khaira, 2020). Penelitian berikutnya dilakukan oleh (Asholahudin, Syichabudin and Daniswara Solihin, 2021) Kinemaster adalah sebuah aplikasi penyuntingan video berbasis perangkat bergerak dengan konsep bebas digunakan atau berlangganan. *Kinemaster is a mobile application specifically designed to help Android and iOS users modify videos from ordinary videos to more interesting videos.* Menurut (Khaira, 2021) memberikan uraian mengenai langkah-langkah menggunakan Kinemaster untuk pembuatan cerita digital sebagai berikut: membuat proyek baru, memasukkan visuals/video dari media browser, memasukkan audio (recording atau file), memberikan efek dan menyunting timeline, menyimpan video, pada langkah terakhir menyimpan video bisa dimasukkan ke dalam beberapa sumber.

Menggunakan aplikasi Kinemaster dapat menjadi solusi mengatasi kebingungan serta kurang pemahaman peserta didik dalam belajar. Berbagai factor keterlambatan peserta didik yaitu lambat memahami proses pembelajaran dibandingkan siswa lain yang disebabkan kemampuan setiap peserta didik berbeda, kendala lain kurang semangat belajar disebabkan kelelahan atau malas. Setiap peserta didik memiliki cara belajar tersendiri seperti cukup mendengarkan, selanjutnya cara melihat dan seterusnya (Mudilillah, 2021). Penggunaan aplikasi ini sangat tepat digunakan sebagai solusi dari permasalahan proses belajar. Aplikasi Kinemaster dapat membantu cara membuat sistem belajar mengajar yang menarik. Pemanfaatan aplikasi Kinemaster berbagai ragam bisa digunakan dengan *handphone* dan juga bisa menggunakan laptop, untuk mengoperasikan aplikasi ini hanya menggunakan bantuan kuota internet dan tidak terlalu memakan kuota terlalu banyak. Selanjutnya (Nurlaila, 2021) tahapan pelaksanaan pembuatan Kinemaster dengan mengenal fitur Kinemaster diantaranya: (1)

Project Assistant; tahap ini mulai dari memilih video yang akan diedit, memilih tema, memasukan filter, audio sampai merender hasil editing video; (2) *Dukungan Media*; Kinemaster mendukung hampir semua jenis format media, untuk dapat memasukan media ke aplikasi ini sangatlah mudah karena seluruh media yang tersimpan di *smartphone* atau di memori external akan ditampilkan dalam jendela yang sama dan dipisahkan berdasarkan directori penyimpanan; (3) *Audio*; Kinemaster juga dilengkapi dengan musik latar yang cukup banyak, sehingga akan memberikan kemudahan untuk sobat komputer yang ingin memberikan background suara baik melalui Music Assets, SFX Assets, Rekaman atau dengan menggunakan musik yang tersimpan; (4) *Text*; Kinemaster memiliki fitur untuk menambah dan memanipulasi text dengan berbagai macam jenis font dan gaya. Sehingga akan membuat hasil edit video dengan menggunakan aplikasi Kinemaster menjadi lebih sempurna; (5) *Tema*; Kinemaster telah dilengkapi dengan 4 tema diantaranya Basic, On-Stage, Serene dan Travel; dan (6) *Tool Editing*; aplikasi Kinemaster dilengkapi dengan *tool editing* yang cukup lengkap, seperti Cut, Copy, Crop, Trimming, Color Adjustment dan masih banyak lagi yang lain.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, bisa belajar di rumah atau dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran daring merupakan bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain. Hal ini dikarenakan melalui pembelajaran daring siswa akan fokus pada layar gawai untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Tidak akan ada interaksi atau pembicaraan yang tidak perlu dan tidak penting. Semua yang didiskusikan merupakan hal yang penting untuk menuntaskan kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, melalui pembelajaran daring diharapkan akan menjadikan siswa mandiri dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan (Syarifudin A, 2020). Pembelajaran daring memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online. Pembelajaran daring mencakup program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa

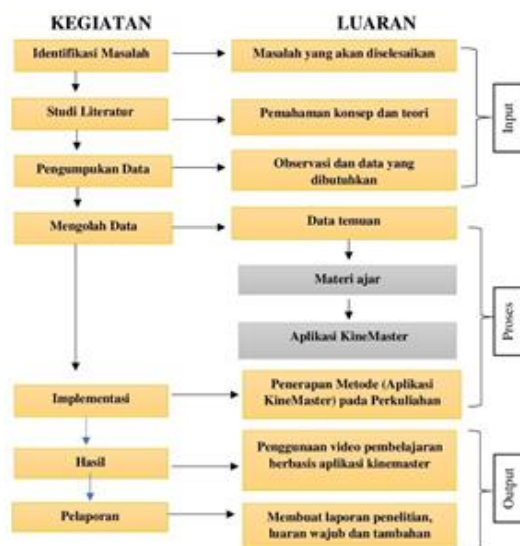
dilakukan secara gratis maupun berbayar. Pembelajaran daring menjadi solusi di tengah masa pandemi Covid 19 yang digunakan untuk merencanakan proses belajar yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran dengan baik agar pengalaman belajar peserta didik berkesan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Jenis pembelajaran daring meliputi (Amin, 2018); (a) Metode *e-learning* merupakan metode pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan computer atau biasa disebut internet; (b) *Mobile learning* merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi telepon seluler. *Mobile learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dipahami/dikuasai dapat

diulang dimana saja; (c) Metode *quantum learning* adalah suatu pembelajaran yang memiliki misi untuk mendesain suatu proses pembelajaran yang menyenangkan yang disesuaikan dengan kebutuhan atau kemampuan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang akan digunakan adalah model 4-D Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*).



Gambar 1
Tahap Penelitian

Upaya mengukur hasil pengembangan metode pembelajaran dapat dilakukan dengan teknik pengumpulan data berupa lembar validasi ahli materi, validasi desain dan validasi ahli media. Pada tahap ini dilakukan analisis awal seperti analisis peserta didik, tugas, konsep pembelajaran, dan capaian dari tujuan pembelajaran. Tahap *define* berisi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran, yang dapat dikembangkan sebagai solusi dari masalah. Pada tahap *design* (perancangan) dilakukan penyusunan instrumen, pemilihan bahan ajar, pemilihan format dan rancangan produk awal. Hasil dari tahap *desain* berupa angket instrumen untuk menilai media pembelajaran, bahan ajar terpilih, serta draf media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap *develop* (pengembangan)

meliputi tahap penilaian ahli dan uji coba pengembangan untuk mengetahui respon siswa terhadap metode pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster. Pada tahap *develop* terdapat 3 ahli uji yang menguji kelayakan metode pembelajaran berbasis aplikasi yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli media. Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli maka dilakukan uji coba di Universitas Dharmawangsaga. Setelah uji coba dilakukan perbaikan guna meningkatkan kualitas metode pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster yang dikembangkan. Tahap terakhir yaitu tahap *disseminate* (persebaran) metode pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster, pada tahap ini persebaran dilakukan di Universitas Dharmawangsaga.

Tabel 1
Lembar Validasi Ahli Materi

Kriteria	Sub komponen	Jumlah Indikator
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1,2,3
	Keakuratan Materi	4,5,6,7,8,9,10
Kelayakan Penyajian	Kemutakhiran Materi	11,12,13,14
	Mendorong Keingintahuan	15,16
	Teknik Penyajian	1,2
	Penyajian Pembelajaran	3,4,5
Kelayakan Bahasa	Kelengkapan Penyajian	6,7,8,9,10,11, 12,13,14,15
	Lugas	1,2,3
	Komunikatif	4,5
	Dialogis dan interaktif	6,7
	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	8,9
	Keruntutan dan keterpaduan alur pikiran	10,11
	Penggunaan istilah, simbol dan ikon	12,13

Sumber: Adaptasi BNSP (2008)

Tabel 2
Lembar Validasi Ahli Desain

Komponen	Indikator	Jumlah Indikator
Ukuran Bahan Ajar	1, 2	2
Desain Sampul Bahan Ajar (Cover)	3,4,5 6,7,8,9,10,11	9

Sumber: Adaptasi BNSP (2008)

Tabel 3
Lembar Validasi Ahli Media (Aplikasi Kinemaster)

Komponen	Responden Dosen IT	Nilai
Media Kinemaster mudah dipahami	2	4 3 2 1
Variasi Media Kinemaster sangat bagus	2	4 3 2 1
Desain Media Kinemaster sangat menarik	2	4 3 2 1
Media Kinemaster mudah pahami	2	4 3 2 1
Media Kinemaster sudah sesuai materi	2	4 3 2 1
Media Kinemaster memudahkan akses belajar di era pandemic covid 19	2	4 3 2 1
Jumlah rata-rata keseluruhan		%

Sumber: Adaptasi BNSP (2008)

HASIL

Proses pengembangan metode pembelajaran berbasis Aplikasi Kinemaster ini dilakukan secara bertahap untuk dapat mengungkapkan hasil penelitian yang dilakukan. Tahap pertama yaitu melakukan analisis masalah untuk mengumpulkan informasi dengan cara membagikan angket kepada mahasiswa dan dosen. Dari hasil analisis angket yang dibagikan melalui *google form* terungkap bahwa sebagian besar dosen dan mahasiswa membutuhkan metode pembelajaran yang dikembangkan berbasis Aplikasi Kinemaster pada saat perkuliahan daring. Alasan dosen dan mahasiswa membutuhkan metode pembelajaran berbasis Aplikasi Kinemaster pertama, dapat mengulang pembelajaran sesering mungkin dikarenakan materi pembelajaran berbasis Aplikasi Kinemaster berbentuk video, kedua

menjadi alternatif disaat jaringan internet tidak stabil, hasil materi pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster mudah dibuat baik melalui HP Android maupun laptop.

Perancangan bahan ajar selanjutnya dilakukan berdasarkan analisis masalah yang sudah ditemukan sebelumnya, yaitu dengan metode pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster . Bahan ajar yang telah disusun lalu divalidasi oleh ahli materi, desain pembelajaran, dan ahli media. Setelah divalidasi dan dinyatakan layak, maka produk ini di ujicobakan pada kelompok perorangan, kelompok kecil, dan kelompok terbatas. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan dapat dinyatakan valid jika telah memenuhi kriteria atau skor perolehan yang telah ditetapkan.

Tabel 4
Kelayakan Isi

No	Sub Komponen Penilaian	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	79,00%	Baik
2	Keakuratan materi	87,50%	Baik
3	Kemutakhiran materi	81,00%	Baik
4	Mendorong keingintahuan	93,75%	Sangat Baik
Rata-rata		85%	Baik

Sumber: data olahan

Tabel 5
Kelayakan Penyajian

No	Sub Komponen Penilaian	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Teknik penyajian	81,00%	Baik
2	Penyajian pembelajaran	87,50%	Baik
3	Kelengkapan penyajian	93,75%	Sangat Baik
Rata-rata		87,4%	Baik

Sumber: data olahan

Tabel 6
Kelayakan Bahasa

No	Sub Komponen Penilaian	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Lugas	91,60%	Sangat Baik
2	Komunikatif	87,50%	Baik
3	Dialogis dan Interaktif	87,50%	Baik
4	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	93,75%	Sangat Baik
5	Keruntutan dan keterpaduan alur pikiran	87,50%	Baik
6	Penggunaan istilah, simbol, dan ikon	87,50%	Baik
Rata-rata		89,2%	Baik

Sumber: data olahan

Tabel 7
Kelayakan Grafikan

No	Sub Komponen Penilaian	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Ukuran bahan ajar	87,00%	Baik
2	Desain sampul bahan ajar	83,00%	Baik
3	Desain isi bahan ajar	84,00%	Baik
Rata-rata		85,00%	Baik

Sumber: data olahan

Tabel 8
Kelayakan Media

No	Indikator	Responden		Jlh skor
		1	2	
1	Media Kinemaster mudah dipahami	5	4	9
2	Variasi Media Kinemaster sangat bagus	5	5	10
3	Desain Media Kinemaster sangat menarik	4	4	8
4	Media Kinemaster mudah pahami	4	4	8
5	Media Kinemaster sudah sesuai materi	4	4	8
6	Media Kinemaster memudahkan akses belajar di era pandemic covid 19	5	4	9
Jumlah skor				52
Jumlah rata-rata keseluruhan				86,7%
Kategori				Baik

Sumber: data olahan

Hasil validasi metode pembelajaran berbasis Aplikasi Kinemaster secara teoritis dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, ahli media dan respon peserta didik. Tingkat kelayakan pengembangan metode pembelajaran berbasis aplikasi dari segi ahli materi terdiri dari tiga aspek yaitu kelayakan isi 85% (kategori baik) kelayakan penyajian 87,4% (kategori baik) dan kelayakan bahasa 89,2% (kategori baik). Dari segi ahli desain memperoleh skor 85% (kategori baik). Ahli media memperoleh 86,7% (kategori baik).

Hasil Belajar Peserta Didik pada Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster

Efektivitas aplikasi Kinemaster pada pembelajaran di era daring dilakukan melalui tes hasil belajar. Bentuk tes yang digunakan untuk menguji efektivitas aplikasi Kinemaster adalah tes esai. Pengambilan tes esai ini dilakukan dengan dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. Tujuan diadakan *pretest* adalah untuk mengetahui rata-rata kemampuan awal siswa sebelum menggunakan aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran. Sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran.

Tabel 9
Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

No	Kelompok	Nilai Rata-rata	Selisih
1	Sebelum (<i>Pretest</i>)	75	13
2	Sesudah (<i>Posttest</i>)	88	

Sumber: data olahan

Analisis data yang dilakukan dari hasil belajar sebelum menggunakan aplikasi Kinemaster memperoleh skor rata-rata 75% dengan kriteria penilaian pada kategori “cukup”. Artinya nilai yang dicapai siswa belum mencapai harapan namun perlu ditingkatkan lagi. Pembelajaran setelah menggunakan metode pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster memperoleh skor rata-rata 88% dengan kriteria penilaian pada kategori “baik”.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, L. 2018, Proyek cerdig Berbasis Kinemaster Related papers, *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), pp. 182–192.

Asholahudin, M., Syichabudin, I. and Daniswara Solihin, D. 2021. *Peningkatan Kemampuan Dimensi Pengetahuan Konseptual Peserta didik melalui Penerapan Model Discovery Learning Terintegrasi media Pembelajaran KineMaster*. Available at: <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>.

Dewi, R. 2018, *Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas*, 2, 44–52.

Dewi, S.N. 2020, Dampak Covid 19 Terhadap Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi, *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2(12), 87–93. Available at: <http://ejournal.upr.ac.id/index.php/JP-IPSDesember202087>.

Ghulamudin, 2020, *Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Metode Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*, *Cakrawala Jurnal Pendidikan*. Available at: <http://ejournal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala>.

Kalsum Nasution, M. 2017, *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta*. Corresspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-mail, 11(1).

Khaira, 2021, *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster*, 1(1).

Khaira, H. 2020 *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ict*.

Mudilillah, A. 2021, STAINU Purworejo: *Jurnal As Sibyan penerapan kinemaster sebagai media pembelajaran bahasa indonesia kelas iv dimasa covid-19*, 106(2). Available at: <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>.

Nurlaila, 2021, *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMAN 1 Kelayang*, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 5941–5947.

Setyana Hutami, M. et al. 2020, *Metode*

Pembelajaran Melalui Whatsapp Group
Sebagai Antisipasi Penyebaran Covid-19
pada AUD di TK ABA Kleco Kotagede',
9(1), pp. 126–130. Available at:
<https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6107>

Syarifudin A, 2020, Implementasi pembelajaran
daring untuk meningkatkan mutu
pendidikan sebagai dampak diterapkannya
social distancing, *Jurnal Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*,
5(1), 31–34.