

PENERAPAN KINEMASTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV DIMASA COVID-19

Fitri Yanti

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

fy69962@gmail.com

Adam Mudilillah

adammudinillah@staialhikmahparian.ac.id

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

Abstract

The Kinemaster application is an application that people use to edit various animated photos or videos. This application aims to make it easier for teachers to create a variety of learning media. Almost everyone uses applications for work that function as the use of this sophisticated technology. The relationship of learning Indonesian is very closely related. The relationship is to teach learning materials, teachers need technology media to help them explain the material. This application is the best in its use. Doing the practice of making media using the kinemaster application must look at the situation, not all learning media are made through the application, it can also be manually depending on our views and see the situation and condition of students in learning. A wise teacher must be able to use technology wisely too, where the teacher is able to use technology well.

Keywords: *kinemaster, indonesian language, covid-19*

Abstrak

Aplikasi kinemaster merupakan suatu aplikasi yang digunakan orang untuk mengedit foto atau video animasi yang beragam. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang beragam. Hampir semua orang menggunakan aplikasi untuk berkarya yang berfungsi sebagai pemanfaatan teknologi yang canggih ini. Kaitan pembelajaran bahasa Indonesia sangat berhubungan erat. Hubungan yaitu untuk mengajarkan materi pembelajaran guru memerlukan media teknologi untuk membantu mereka memaparkan materi. Aplikasi ini sangat is the best dalam penggunaannya. Melakukan praktek pembuatan media menggunakan aplikasi kinemaster harus melihat situasi, tidak semua media pembelajaran dibuat melalui aplikasi bisa juga secara manual tergantung pada pandangan kita masing-masing dan melihat situasi dan kondisi siswa dalam belajar. seorang guru yang bijak harus mampu menggunakan teknologi yang bijak juga, dimana guru mampu memanaatkan teknologi dengan baik.

Kata Kunci : *Kinemaster, Bahasa Indonesia, Covid-19*

A. PENDAHULUAN

Aplikasi kinemaster dapat mengatasi keterlambatan siswa dalam belajar. Keterlambatan siswa adalah siswa yang lambat memahami proses pembelajaran dibandingkan siswa lain yang disebabkan oleh tingkat pemahaman atau siswa mungkin lagi malas untuk belajar dan lain sebagainya. Setiap siswa memiliki cara belajar tersendiri, ada dengan cara mendengarkan, ada dengan cara melihat dan lain sebagainya. Aplikasi ini sangat berguna bagi masyarakat dalam pembuatan media, aplikasi ini cara penggunaannya juga mudah sehingga banyak warga Indonesia yang menggunakannya. (Siregar, 2019). Keterlambatan belajar sangat berpengaruh pada perkembangan siswa. Siswa yang terlambat dalam belajar yang disebabkan oleh faktor eksternal dan faktor internal. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh yaitu lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga siswa sangat mempengaruhi setiap perkembangan anak karena anak sekolah dasar berbeda dengan siswa sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Peserta didik yang disekolah dasar merupakan siswa yang mendapatkan pendidikan setelah mereka masuk sekolah TK.

Jika perkembangan siswa lambat berarti tidak sesuai dengan usia pertumbuhan. Dalam belajar banyak siswa yang bosan apalagi anak sekolah dasar karena kodratnya anak sekolah dasar belajar sambil bermain. (Faktor et al., 2015), Siswa yang mengalami keterlambatan dalam belajar perlu melakukan penanganan yang khusus seperti memahami masalah yang dialami siswa dan seorang guru harus melihat kondisi lingkungan siswa tersebut. Didalam keterlambatan siswa dalam belajar bukan kesalahan mereka tetapi pengaruh dari luar dan dalam. Untuk mengatasi keterlambatan siswa dalam belajar seorang guru harus melakukan penanganan cepat, tanggap dan tepat seperti contoh jika ada siswa sekolah dasar yang lambat dalam berpikir, maka guru harus melakukan metode diskusi, supaya siswa diberikan waktu untuk berpikir. (Lestari et al., n.d.).

Keterlambatan yang dialami siswa kebanyakan adalah perkembangan kognitifnya, karena ilmu pengetahuan yang mereka miliki belum sepenuhnya sempurna atau banyak, sehingga siswa sekolah dasar hanya dapat mengetahui apa yang diajarkan oleh guru mereka. Pembelajaran bahasa sangat diperlukan dalam situasi saat ini, karena masih banyak anak muda masih banyak menggunakan bahasa gaul, sehingga mereka mengurangi menggunakan bahasa Indonesia dan ketika seseorang berbicara dengan masyarakat sekitar masih menggunakan bahasa gaul. Sebagai seorang guru yang sangat baik harus mengajarkan materi pembelajaran di dalam kelas dengan bahasa Indonesia yang formal karena siswa sekolah dasar sangat merekam apa yang dilakukan dan dibicarakan oleh orang sekitarnya seperti teman, orang tua, guru dan lain sebagainya. Sebagai guru yang profesional harus mampu mengajarkan siswa sekolah dasar menggunakan bahasa Indonesia dengan benar, tetapi bukan menutup kemungkinan seorang guru

mejelaskan materi pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia sepenuhnya boleh juga menggunakan bahasa daerah yang dipahami oleh siswa, (Dasar, 2021). Sebelum mengenal aplikasi kinemaster ada hal yang perlu diketahui oleh seorang guru yaitu seorang guru harus memahami, melihat karakter semua siswa, agar pembuatan mediannya juga gampang dan selaras dengan tujuan materi pembelajaran.

Aplikasi kinemaster adalah dapat membantu cara membuat media cara pemanfaatan pembelajaran. cara pemanfaatan aplikasi kinemaster merupakan membuat vidio animasi dengan berbagai ragam bisa digunakan dengan hanpine dan juga bisa menggunakan laptop, dalam menggunakan aplikasi ini hanya memakan kuota internet yang sedikit, jadi bagi semua pengguna tidak perlu khawatir akan data internet. (Khaira, 2011). pelatihan membuat vidio audio visual adalah tutorial bagaimana membuat vidio animasi yang baik. Vidio audio visual adalah vidio yang berisikan suara dan karakter mausia yang di mainkan dalam bentuk group seperti contoh film sikancil. Siswa dan siswi sekolah dasar sangan menyukai film aimasi yang berupa kartun, maka dari itu seorang guru bisa mensajikan media pembelajaran berupa film. Berikut contohnya pembelajaran bahasa Indonesia tentang siswa dapat menceritakan kembali dari cerita yang disajikan, kemudian guru menampilkan vidio visual film kancil dan buaya (Puryono, 2020). strategi orang tua mengatasi belajar anak adalah cara orang megajarkan anak mereka dirumah.

Cara yang baik dalam mengatasi belajar anak dirumah adalah dengan cara meminit waku sebaik mungkin atau membagi waku seperti bangun jam 6.00 terus belajar sampai jam 9.00 dan biarkan anak bermain sekitar 2-3 jam, agar dapat megistirahatkan otak sianak. Tips atau cara agar anak tidak bosan belajar, orang tua mengajarkan mereka sambil melakukan eksperimen, karena pada dasar nya siswa menyukai belajar sambil melakukan. Dalam mengajar siswa sekolah dasar membutuhkan kesabaran yang kuat karena menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa itu sangat sulit. (Agusriani & Fauziddin, 2021).

Pembinaan dan membimbing anak belajar dirumah banyak orang yang belum paham tentang mendidik anak, masih ada orang atau guru yang masih mengajar anak-anak dengan cara yang kasar. Setiap anak berhak bahagia dengan cara mereka. Pada umumnya siswa sekolah dasar itu hanya bermain, belajar bukan untuk disuruh-suruh dan bekerja secara berlebihan, tetapi yang dilihat dari lapangan masih banyak yang salah mengartikan seorang anak, banyak orang tua menyuruh anaknya bekerja degan alasan agar setelah dewasa tida ketergatangan mereka. Jadi ketika saya mencoba untuk mengajar mereka, mereka lebih memilih bekerja. (Sueca & Sri Darmayanti, 2020). peserta didik adalah seseorang ang mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui instansi atau proses

pembeajaran. Seseorang yang mampu untuk membina peserta didik dinamakan guru. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki yang sesuai dengan minat dan hobi mereka masing-masing. Peserta didik yang menguasai beberapa bidang akan cenderung akan bergelut dibidangnya. Setiap peserta didik bisa meraih mimpinya ketika peserta didik itu bersungguh-sungguh dalam menekuni bidangnya. Menekuni bidang yang sesuai dengan hobinya akan terasa lebih enjoy dibandingkan harus menguasai banyak bidang tetapi tidak sesuai dengan bidangnya tersebut. Banyak peserta didik yang belajar dari apa yang mereka sukai. (Supartini, 2016).

media pembelajaran adalah suatu benda yang dapat membantu seseorang guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa karya seni, gambar, dan lain sebagainya, setiap media yang digunakan oleh seorang guru harus mudah digunakan dan diakses oleh peserta didik mereka, agar peserta didik mereka tidak bingung ketika menggunakan media tersebut. Guru di SDN 29 Padang Laweh, Kabupaten Sijunjung sangat banyak menggunakan media interaktif seperti bermain sambil belajar atau yang disebut siswa melakukan permainan. (Abdullah, 2017).

Siswa yang belajar sangat perlu dibimbing karena siswa akan paham jika seseorang akan memberikan pemahaman tentang materi pembelajaran yang bersangkutan, siswa memiliki cara belajar yang berbeda, maka dari itu media yang digunakan haruslah efektif mungkin agar tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Siswa berhasil jika siswa guru mengajar dengan menyajikan media yang bervariasi. Di kota Sijunjung sangat banyak yang mengalami keterlambatan belajar karena pengaruh lingkungan dan teknologi apalagi pandemi ini sangat mempengaruhi gaya belajar siswa, yang dulunya tidak boleh bawa handphone tetapi sekarang wajib belajar menggunakan handphone. Banyak siswa yang sampai sekarang yang bekerja aru bisa membeli handphone.

Seperti salah satu contohnya adalah siswa yang berinisial R yang duduk dibangku kelas IV sekolah dasar, yang tinggal di kabupaten Sijunjung, kecamatan Koto VII, nagari Padang Laweh bekerja sebagai pengangkut barang biar bisa beli handphone untuk belajar. orang tuanya tidak mampu membeli handphone terpaksa ia bekerja agar bisa mendapat uang. persepsi peserta didik adalah cara peserta didik melihat sesuatu hal. (Supartini, 2016)

Sistem belajar di kabupaten Sijunjung menggunakan sistem sif ada yang sif pagi dan sif siang dimana pihak sekolah mempersiapkan proses pembelajaran dengan efektif mungkin dan memanfaatkan kemungkinan akan terjadi. Banyak orang tua atau wali murid mengeluh tentang belajar daring ini, karena siswa sangat

susah mengajarkan dirumah. Siswa banyak yang malas, mengantuk, kalau belajar dirumah, oleh karena itu saya berharap semoga masa pandemi ini cepat selesai dan siswa bisa mengikuti proses pembelajaran secara luring dan bertemu teman-temannya. Dan siswa bisa belajar dengan maksimal dan menambah kemampuan siswa dalam belajar.karena ada sebagian orang tua atau wali murid yang tidak sekolah, sehingga mereka susah mengajar anak-anak mereka. Dan mereka sangat membutuhkan seorang guru yang bisa membantu anak mereka belajar.dan harapan orang tua mereka sekolah kembali dibuka dan anak-anak mereka belajar di sekolah.(Azis, 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia di terapkan di semua strata pendidikan, yang bertujuan untuk memudahkan bangsa Indonesia dalam memahami bahasa Indonesia yang baik dan dapat mengetahui berpantun-pantun, berdrama musical dan lainsebagainya. Pembelajara merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa dan siswi tentang menelaah atau menganalisis untuk kelas tinggi dan untuk kelas rendah yaitu belajar tentang bercerita atau mengambil hikmah apa yang terdapat dalam cerita yang disajikan oleh guru mereka. Banyak siswa di SDN 29 padang laweh yag menyukai Pembelajaran bahasa Indonesia, hanya beberapa persen siswa yang tidak menyukai pembelajaran bahasa. Untuk menarik bakat dan minat siswa dalam belajar bahasa, guru bisa memperlihatkan media yang unik dalam penyajian materi pembelajaran bahasa Indonesia tersebut. (Hidayah, 2015). strategi pembelajaran bahasa Indonesia adalah cara seseorang dalam menyajikan materi pembelajaran dengan cara mereka sendiri.

Cara mengajarkan materi pembelajaran bahasa Indonesia kepada siswa susah- susah gampang. Karena pembelajaran bahasa memerlukan wawasan yang kuat dan pemahaman yang kuat, sebelum mengetahui arti pertanyaan bahasa harus membaca teks yang sangat panjang atau wacana yang telah di persiapkan oleh guru. Untuk mencari jawaban soal bahasa Indonesia tidak lah gampang memerlukan pemahaman yang kuat dan teliti untuk mendapatkan jawaban yang benar, oleh sebab itu banyak peserta didik yang tertipu dengan jawaban pertanyaan bahasa ini. Kadang jawaban pertanyaanya ada di wacana yang telah disediakan terkadang siswa tidak konsentrasi dalam membaca wacana tersebut. (Werdiningsih, 2015)

Pendidikan yang dilaksanakan merupakan sistem tranfer ilmu pengetahuan kepada siswa melalui vidio pembelajaran atau media pembelajaran yang berguna untuk menerangkan materi pembelajaran. Peserta didik sekolah dasar sangat menyukai penyampaian materi pembelajaran dengan cara bermain menggunakan media sambil belajar. siswa sekolah dasar merupakan ilmu awal atau dasar bagi mereka pendapatkan ilmu pengetahuan. Setiap mereka berhak mendapatkan ilmu pengetahuan dasar karena setiap anak Indonesia harus menjalani dua belas (12)

tahun pendidikan yang bertujuan untuk meminimalkan kebodohan pada masyarakat Indonesia. Dalam sistem pendidikan di kabupaten sudah mulai melaksanakan proses pembelajaran luring dan daring, seperti contoh kelas empat (4) sekolah dasar di bagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan B, dimana kelompok A belajar sif pagi dan B belajar sif siang. Kegiatan ini bertujuan untuk mengurangi terjadinya penumpukan orang.

Pembelajaran bahasa disekolah dasar Madrasah ibtidaiyah hanya mengajarkan yang dasar-dasar nya saja karena suatu hari besok ia akan tetap belajar bahasa Indonesia.(33, 2018). Fakta menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia sekarang menurun d bandingkan dengan negara ASEAN lain nya.Rendah nya pendidikan di Indonesia menuru yang di sebabkan oleh banyak faktor salah satu faktor nya adalah kualitas guru yang menurun karena tidak sesuai dengan bidang nya.Pendidikan di Indonesia sangat menurun, karena banyak peserta didik yang putus sekolah, yang di sebabkan oleh perekonomian yang kurang atau keinginan sianak yang tidak bersekolah.Banyak guru yang mengajar di sekolah tapi tiak ddi bidang nya . Guru yang mengajar tidak sesuai dengan bidang nya akan kualahan dalam megajar karena ada hal khusus yang harus dikuasai setiap bidang nya.

Seorang guru harus mampu memiliki kemampuan, kompeten, sertifikat pedidik, sehat jasmani, sehat rohani. Kondisi ini sangat berpengaruh pada kualitas siswa yang diajar nya dalam proses belajar mengajar, sebagian guru masih banyak menggunakan pendekatan konvensional yang berarti pembelajaran berpusat pada guru oleh sebab itu seorang guru harus memiliki kemampuan skill dalam belajar. (Widiono, 2021). Pandemi covid-19 atau corona virus di sease adalah salah satu bagian dari virus itu sendiri yag menyebabkan penyakit dalam tubuh. Virus corona yang marak-marak nya terjadi di belahan dunia yang hampir setiap nagara terserang oleh virus corona tersebut.Semua pemerintah sibuk menangani penyebaran virus corona.

Muncul pandemi corona ini merupakan suatu musibah yang mengkhawatirkan semua umat manusia tapa terkecuali yang mempengaruhi kehidupan manusia baik di bidang ekonomi, pendidika, politik, sosial dan lain sebagai nya. (Gide, 1967), Pandemi ini yang banyak menyebabkan korban yang berjatuhan dan seseorang yang ang terserang corona virus akan merasakan gejala ringan dan berat. Salah satu gejala nya adalah bersin, sakit tenggorokan, panas badan mencapai 38c dan hidung tersumbat.Banyak negara ASEAN yang banyak memilih menutup sekolah sebab adanya korona virus, mereka beranggapan virus korona ini dapat memakan banyak korban dan sangat berdampak bagi kehidupan manusia.

Seperti contoh di negara Indonesia yang menanggapi virus korona dengan cara lima M yaitu memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan pakai sabun, menghindari kerumunan, mengurangi mobilitas. Banyak masyarakat berharap dan berdoa agar virus korona ini cepat hilang, agar tidak lagi mengganggu aktivitas orang banyak lagi. Orang pemerintah berusaha keras dalam membasmi korona virus ini. Virus ini yang masih melanda negara Indonesia menimbulkan kehidupan masyarakat terhambat dan menghambat perekonomian warga. Pemerintah sudah mempersiapkan berbagai bantuan kepada masyarakatnya karena masih banyak warga yang kelaparan akibat hilangnya pekerjaan mereka. (Abdusshomad, 2020).

Pemecahan masalah belajar di masa pandemi adalah usaha atau solusi yang dilakukan seseorang guru untuk memanipulasi kejenuhan belajar pada siswa. Sering sekali peserta didik merasa jenuh dalam belajar apalagi sekarang belajar di rumah, dan peserta didik kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya. Pemecahan masalah ini adalah bagaimana agar peserta didik belajar dengan menyenangkan di rumah, tanpa mengurangi rasa kebersamaan seperti di sekolah sebelumnya, seorang siswa sangat membutuhkan teman dalam belajar. Di masa ini pertumbuhan perkembangan peserta didik terancam karena siswa hanya berteman dengan handphone. Siswa bukan lagi memainkan game permainan tradisional tetapi bermain game online seperti mobil legendaris, free fire dan lain sebagainya, setiap siswa sampai jarang bercakap-cakap dengan orang sekitar akibat teknologi yang semakin canggih. Untuk mengatasinya adalah orang tua memantau perkembangan siswa atau membagi waktu siswa antara belajar, bermain, makan dan lain sebagainya (Utomo et al., 2021).

Peran seorang pendidik ialah sebagai seorang aktor atau pembimbing peserta didik di sekolah, dimana seorang guru yang mampu mempersiapkan materi pembelajaran dengan kreatif mungkin dan banyak variasi. Oleh karena itu seorang dalam mempersiapkan strategi pembelajaran dengan matang. Banyak seorang guru yang belum memahami peran mereka seorang guru, guru sekarang masih belum terampil dalam mengembangkan model pembelajaran dengan baik, oleh karena itu guru masih bingung dalam mengajarkan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah. Maka dari itu seorang guru harus serius dalam mengajarkan anak-anak sekolah dasar. Seorang guru memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai seorang teman bagi siswa, karena siswa sekolah belajar berdasarkan fakta atau peristiwa yang benar-benar terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat berpendapat bahwa aplikasi kinemaster dapat mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyusun strategi pembelajaran. Seorang guru harus memaparkan materi pembelajaran dengan baik kepada siswa sekolah

dasar, agar siswa sekolah dasar mampu menangkap atau memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Pelaksanaan proses pembelajaran disekolah dasar di kabupaten sijunjung, lebih tepatnya di SDN 29 Sijunjung menggunakan media interaktif yaitu seperti video animasi melalui aplikasi kinemaster. Berharap kedepannya guru lebih kreatif dalam memanfaatkan aplikasi yang sudah canggih ini, agar bisa mempermudah orang-orang untuk beraktivitas. (Dasem et al., 2018). kompetensi guru profesional merupakan standar yang harus dimiliki guru untuk menjadi guru yang profesional. Menjadi seorang guru bukanlah hal yang mudah karena kondisi bangsa ini tergantung pada cara mendidik dan merubah cara berpikir siswa terhadap masalah yang timbul atau yang dihadapi oleh negeri ini. Kompetensi yang harus dimiliki guru adalah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Keempat kompetensi ini wajib untuk dimiliki oleh seorang guru yang profesional. (Sarnoto, 2021)

Jenis-jenis media pembelajaran adalah beberapa contoh peragaan penjelasan dari materi pembelajaran. Media yang sering digunakan guru di sekolah dasar adalah media audio visual seperti contoh film, dongeng, dan cerita rakyat. Siswa sekolah dasar lebih suka bercerita, karena dunia peserta didik sekolah dasar tinggi akan dunia khayalan. Jenis-jenis media pembelajaran adalah media audio, media visual, media serbaneka, media fotografi, media globe. (Aghni, 2018). Untuk membuat media yang menarik memerlukan usaha yang keras, agar hasilnya yang maksimal. setiap orang akan mampu menciptakan media yang bagus untuk proses belajar mengajar peserta didik.

Media pembelajaran menarik adalah media yang dibuat guru banyak ragamnya sehingga memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mengajar. Media yang disediakan oleh guru beragam banyak ada yang manual ada yang menggunakan elektronik. Media sekarang banyak memanfaatkan teknologi untuk pembuatan media, karena media elektronik sangat marak digunakan sekarang ini, bukan berkomunikasi saja yang bisa melalui teknologi, tetapi lokasi pun sudah bisa dilacak orang lain. Semakin canggihnya teknologi sekarang membuat perubahan yang sangat besar dari yang dulu serba manual tetapi sekarang sudah menggunakan teknologi. (Nurseto, 2012).

Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Manfaat media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, pada umumnya media berperan sebagai alat perantara dalam proses pembelajaran berlangsung. Setiap media yang disajikan secara manual proses akan sangat lama dan ribet dibandingkan media elektronik, karena media manual memerlukan waktu yang agak lama dalam penyajiannya. Tetapi sangat mantap digunakan dalam belajar, sebab menyajikan proses sangat penting bagi siswa, jika

siswa berpartisipasi dalam proses penyajian media itu, siswa akan lebih paham maksud dari media tersebut, karena siswa sekolah dasar belajar akan berdasarkan fakta atau peristiwa yang di lihat oleh mata kepala mereka sendiri. Untuk mencapai tujuan belajar peserta didik harus berpartisipasi keras dalam mencapai tujuan tersebut, agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. (Universitas et al., 2012). hubungan antara media dengan penggunaan media pembelajaran sangatlah erat, dimana penggunaan media merupakan hal yang serius karena untuk mencapai hasil yang baik harus memerlukan konsentrasi yang kuat dalam belajar dan penyajian media pembelajaran.

Sehingga memerlukan tata cara penggunaan media yang telah disediakan oleh guru. Dalam mempersentasikan media yang ditampilkan harus memperhatikan beberapa hal yaitu ketersediaan media, cara penggunaan media dan manfaat dari media yang digunakan setiap media mempunyai cara yang berbeda dalam menjalani proses persentasinya. Media sebagai alat bantu untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Dalam setiap media mempunyai tujuan yang berbeda-beda, seperti media elektronik dan media manual cara penggunaannya jauh berbeda. Dalam mempersentasikan hasil media setelah diskusi, akan lebih nikmat jika menggunakan media elektronik. (Ismi & Ain, 1967).

Pengembangan model pembelajaran adalah cara penyajian materi pembelajaran, dimana berhubungan erat antara media dan model. Model adalah alat bantu pembelajaran, sedangkan model adalah rancangan penjelasan dari media pembelajaran atau langkah-langkah dalam penyajian media pembelajaran. Dalam langkah penyampaian media bukan lah hal yang main-main, kenapa, karena penyampaian media harus sesuai dengan tujuan belajar yang telah ditentukan oleh sebuah sekolah. Untuk model media tersebut lebih sering di gunakan pada proses pembelajaran ipa, karena pembelajaran ini melakukan eksperimen sambil belajar dan mendapatkan hasil eksperimen tersebut. Dalam pembelajaran bahasa indonesia juga bisa melakukan eksperimen seperti drama musikal, peserta didik akan mampu memahami makna dari peran mereka dalam cerita tersebut. Dalam pengembangan materi pembelajaran yang maksimal memerlukan media yang unik. (Zuchdi, 2006).

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebuah mata pelajaran yang dipelajari di sekolah, dimana siswa akan mengetahui pilar-pilar dari bahasa Indonesia. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah media desain grafis, gambar, dan masih banyak lagi. Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam meraih tujuan belajar bahasa Indonesia memerlukan hal yang di pahami guru, yaitu bagaimana seorang guru menggunakan media desain grafis tersebut. Pembelajaran bahasa salah satu mata pelajaran yang banyak peminatnya, salah satunya orang yang suka bermain peran. Pembelajaran bahasa Indonesia sering menemukan minat dan bakat

siswa. Media pembelajaran bahasa Indonesia sangat rumit dalam penggunaannya, untuk menirukan karakter memerlukan keseriusan yang sangat serius. Media desain grafis merupakan media yang berupa gambar atau ilustrasi.

Media berupa gambar ini cenderung disebut media tiga dimensi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada yang namanya kosakata, dalam menyampaikan materi seorang guru harus mengguakan kosakata yang jelas dalam menjelaskan materi pembelajaran.(Susmiati, 2020). Kaitan antara media dan dengan pembelajaran bahasa adalah alat yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi bahasa yang mana media berperan sebagai alat untuk menjelaskan materi pembelajaran disekolah. Pembelajaran bahasa merupakan materi pembelajaran yang lumayan sulit untuk dijelaskan kepada peserta didik karena pembelajaran ini lebih cenderung akan lebih mnggali kepada pemahaman peserta didik bukan kepada pengetahuan siswa. Setiap menemukan masalah yag timbul dari cerita khayal peserta didik harus mampu menjelaskan penyebab dari masalah tersebut. (Susanto et al., 2020).

Vidio adalah sebuah media yang berupa gambar dan audio yang mainkan oleh sekelompok orang. Dalam pembuatan vidio ini memerlukan waktu lumayan lama, karena proses pembuatan vidio perlu pelatihan yang kreatif. pembuatan vidio dan aplikasi ini sering membutuhkan banyak orang, sehingga ada orang yang merekam vidio, ada bagian editor dan ada yag bagian kominfo, mereka melaksanakan tugas dengan sesuai keahlian masing-masing, proses pembuatan vidio tidak lah mudah, sebab memerlukan aspek lain dalam pembuatannya. Ketika guru ingin membuat vidio harus mempersiapkan banyak hal dalam pembuatannya seperti menyediakan rekaman, laptop dan lain sebagainya. Orang yang mengedit vidio biasanya orang yang kreatif. Cara pembuatan vidio ini adalah siapkan alat dan bahan untuk perlegkapan vidio , menyediakan alat rekaman yang baik agar mendapatkan hasil yang baik, menyiapkan alat untuk mengedit vidio. Sebelum mengedit vidio pastikan menyiapkan alat yang membantu dalam pembuatan vidio. (Adnyana et al., 2020).

Untuk menghasilkan vidio yang bagus harus melakukan beberapa latihan seperti memulai merekam apa yang terjadi di sekitar dan mengeditnya menggunakan aplikasi kinemaster. Aplikasi kinemaser dapat membantu seseorang atau dapat mempermudah seseorang dalam menghasilkan vidio yang bagus. Pembelajaran daring ini sangat membutuhkan aplikasi ini karena siswa sekarang belajar menggunakan handpone dan suka menonton youtube, maka dari itu guru bisa menampilkan vidio ini dengan kreatif yang berisika materi pembelajaran. Pada saat sekarang banyak orang yang mengganti profesi mejadi youtuber, karena profesi ini sangat menjanjikan menurut mereka dan dapat menjamin hidup mereka. Banyak

zaman sekarang kita temukan orang youtuber. Banyak orang saat sekarang ini berlomba-lomba untuk membuat konten mereka, mereka rela bermain-main dan merusak mood orang. Sebaiknya dalam pembuatan video haruslah bermanfaat bagi orang lain dan memudahkan seseorang dalam melakukan pekerjaan, pelatihan pembuatan video pembelajaran daring merupakan sebuah pelajaran yang mengajarkan kita akan cara membuat video yang kreatif. Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan video adalah memperhatikan tujuan belajar, memberikan konsep pada video, perhatikan kelengkapan video, layout yang bagus, ruang kerja yang baik. (Agarina et al., 2021).

Pelatihan membuat media pembelajaran adalah mempelajari cara-cara membuat video animasi pembelajaran yang akan ditampilkan pada siswa. Siswa sering belajar menggunakan handphone, di saat masa pandemi ini mereka memerlukan handphone untuk belajar. Belajar dengan handphone ini ada pengaruh dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya siswa dapat menggunakan teknologi yang diciptakan dan mempermudah siswa dalam belajar, sedangkan dampak negatifnya adalah mempengaruhi gaya berpikir siswa, mengurangi sosialisasi dengan orang lain termasuk orang tua. Waktu siswa lebih sedikit bermain dengan teman sebayanya.

Dampak ini sangat mempengaruhi cara berpikir siswa. Hal yang harus disiapkan untuk membuat video yaitu melatih menggunakan laptop untuk mengedit video, melatih merekam yang menghasilkan background yang bagus, setiap guru harus pandai dalam menggunakan teknologi, karena untuk menciptakan hasil yang baik harus mempelajari cara mengedit video. Pada saat sekarang ini seorang siswa saja sudah mampu membuat video. Penggunaan aplikasi kinemaster ini sangat membantu guru dalam pembuatan video yang kreatif, karena aplikasi ini mudah digunakan. Untuk mengedit background sudah bisa di download di aplikasi kinemaster. (Octaviany et al., 2021)

B. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, karena metode kualitatif hasilnya sangat fleksibel dan akurat. Banyak masyarakat yang mengeluh tentang belajar siswa pada masa ini, karena orang tua merasa khawatir tentang perkembangan anaknya sebab sibuk bermain handphone. Setiap yang belajar siswa pasti menggunakan handphone bahkan mencari tugas pun melalui internet bukan hasil dari pengetahuan mereka sebelumnya. Setiap siswa yang belajar mereka malas berpikir karena semuanya sudah ada jawaban pertanyaan di internet. Internet merupakan jaringan yang terpancar sinyal kepada yang dibuat manusia yang bertujuan untuk memudahkan seseorang dalam melakukan pekerjaan

tetapi fungsi internet ada negatif dan positifnya. Dalam belajar ada beberapa siswa yang menggunakan internet untuk mencari jawaban ujian. Hasil observasi yang dilakukan para orang tua berharap dapat solusi dari pemerintah agar siswa bisa belajar disekolah bersama teman sebayanya agar siswa dapat berkembang secara optimal dan siswa yang bisa bergaul dengan teman sebayanya. Dalam menggunakan kinemaster harus berdasarkan strategi yang baik.

Metode penelitian kualitatif ini akan menemukan hasil yang terpercaya, karena hasil penelitian ini merupakan hasil dari pendapat orang sekitar yang mampu melihat dan merasakan apa yang sebenarnya terjadi tidak semua orang itu akan merasakan hal yang sama walaupun permasalahan yang dihadapi mereka sama, seperti banjir sebagian warga merasakan kehilangan harta benda saja tetapi sebagian mereka kehilangan nyawa mereka oleh sebab itu penelitian secara kualitatif ini hasilnya lebih akurat. Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti harus mencari informasi mengenai situasi dan kondisi yang sedang terjadi di daerah tersebut, agar peneliti tidak bingung dalam mencari fakta yang sebenarnya terjadi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah sebuah benda yang dapat membantu guru dalam memaparkan materi pembelajaran yang proses pembuatan media dilaksanakan melalui teknologi yang berkembang saat ini. Seperti contoh pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster, dalam pembelajaran daring ini sangat membutuhkan peran teknologi, sebab teknologi lah yang mampu membantu penyiaran media audio visual. Dalam mengajarkan siswa materi pembelajaran sangat memerlukan kreatifitas yang tinggi karena dengan cara itu siswa bisa memahami materi pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru harus menggunakan kosakata yang baik dan benar, sebaiknya seorang guru menggunakan bahasa Indonesia yang formal, agar siswa juga bisa menggunakan bahasa Indonesia yang formal juga dengan baik dan benar. Sebelum membuat media ada hal yang harus diperhatikan guru yaitu ketersediaan media, cara menggunakan media, keterjangkauan media oleh siswa, kecocokan media dengan karakter siswa. Ketika guru menjelaskan media pembelajaran peserta didik lumayan suka dengan media tersebut barulah media tersebut dikatakan berhasil. Sebelum mengkaji media pembelajaran sangat perlu diketahui tentang sifat dari siswa sekolah dasar tersebut.



Gambar 1. Tentang pembelajaran bahasa dan sastra

Sebelum menjadi guru yang profesional harus mampu menjalani beberapa tes, dimasa prajabatan dimana seorang guru harus menguasai beberapa aspek. Dalam penggunaan media pembelajaran seorang guru harus terampil dalam mengedit vidio. Ada contoh aplikasi dari mengedit vidio antara lain: canva, kinemaster, capcut, inshod dan lain sebagainya setiap aplikasi ini mempunyai keunggulan, seperti kelebihan aplikasi kinemaster yaitu mudah menggunakan nya, tidak banyak memakan paket data, dan pilihannya karakter nya juga banyak dan masih banyak lagi setiap orang yang menggunakan kinemaster insyaallah akan suka. Dalam menampilkan media guru harus melihat tujuan dari materi yang akan diajarkan, agar tidak terjadi kesenjangan antara pemaparan materi pembelajaran dengan tujuan belajar yang diharapkan. Karena tujuan belajar merupakan hal yang harus dikuasai peserta didik mereka masing-masing. Menurut kurikulum 2013 yang menekankan pada pembinaan pada karakter peserta didik, pada saat sekarang bukan pengetahuan yang nomor one tetapi cara berseika siswa tersebut, sebab menurut pematah percuma menjadi orang pintar kalau tidak memiliki akhlak yang baik, dimana disini sangat menjunjung sifat dari peserta didik tersebut. Hal ini lah menjadi patokan oleh guru yang profesional. Siswa yang pintar belum tentu berhasil dan sukses tetapi siswa yang berakhlak mulia pasti akan meraih kesuksesan. Menjadi guru yang presional harus mampu melihat kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik mereka, dan bijak dalam penggunaan media. Disekolah dasar masih banyak guru yang menggunakan media yang proses secara manual seperti contoh di sekolah dasar negeri 29 padang laweh kabupaten sijunjung. Seorang siswa yang baik bisa memanfaatkan teknologi yang di buat manusia dengan baik, jangan sampai menjadikan kita sebagai budak dari teknologi. Banyak anak zaman sekarang yang telah dikendalikan oleh teknologi, sehingga mempengaruhi mereka dalam belajar. ada beberapa faktor yang mempengaruhi cara belajar siswa secara umum yaitu faktor lingkungan dan faktor daya tangkap peserta didik itu sendiri, yang mana faktor ini sering diacuhkan oleh guru, kadang-kadang seorang guru tidak mengkaji atau menganalisis permasalahan yang dihadapi siswa

itu sendiri, sebab latar belakang siswa itu berbeda-beda seorang guru yang profesional harus mampu melihat masalah yang sedang di hadapi peserta didik mereka masing-masing.

faktor yang berpengaruh pada proses belajar siswa antara lain:

1. Faktor internal belajar

a. Sikap terhadap belajar

Setiap siswa yang belajar memerlukan penyelesaian dalam menyikapi masalah ada dan banyak seorang guru yang belum baik dalam menanggapi masalahnya, sehingga banyak siswa yang belum bisa menghadapi masalahnya dengan benar. Sikap yang benar dalam belajar adalah bagaimana seseorang dalam menanggapi permasalahan yang ada.

b. Motivasi belajar

Motivasi dalam belajar sangat diutuhhkan karena terkadang semangat siswa sedang menurun dan disaat itu mereka memerlukan kata motivasi untuk menimbulkan semangat belajar siswa.

c. Kosentrasi belajar

Dalam belajar memerlukan kosentrasi yang kuat karena ada dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sangat sulit di pahami sehingga memerlukan kosentrasi. Dengan kosentrasi yang bagus akan menimbulkan hasil yang bagus yang di tandai dengan hasil yang bagus. Semua siswa berhak mendapatkan nilai yang bagus, terantung pada kosentrasi siswa dalam belajar.

d. Mengelola bahan belajar

Seorang guru harus menyajikan bahan ajar dengan baik dan benar atau sekreatif mungkin karena siswa sekolah dasar sangat memerlukan fakta yang benar-benar terjadi.

e. Kemampuan berprestasi

Setiap siswa memiliki kemampuan masing-masing ada yang bidang akademik dan non akademik, siswa mampu berpretasi maksudnya bagaimana siswa menyikapi kemampuan itu, apakah dia mampu mengelola skil yang mereka miliki atau tidak, siswa yang mampu mengasah skill yang baik maka hasilnya juga akan bagus.

f. Rasa percaya diri siswa

Rasa percaya diri sangat berpengaruh karena dengan percaya diri siswa dapat mengeksplorasikan materi pembelajaran dengan baik.

g. Keberhasilan siswa

Keberhasilan siswa ditentukan saat bagaimana siswa bersikap atau bertingkah laku dan merubah akhlak yang tidak menjadi baik.

2. Faktor eksternal

a. Guru sebagai pembina siswa dalam mengajar

Seorang guru yang membimbing atau mengajarkan siswa dalam proses belajar mengajar bagaimana guru menjelaskan materi pembelajaran agar siswa dapat mengerti dan bagaimana siswa mengaplikasikan dalam lingkungan masyarakat. Setiap siswa harus bisa mengaplikasikan materi pembelajaran terhadap kehidupan masyarakat.

b. Prasarana dan sarana belajar

Sarana dan prasarana yang disediakan sekolah harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan memadai dan bagaimana siswa menggunakannya dan diajarkan oleh siswa. Pemerintah sudah berusaha mempersiapkan sarana dan prasarana yang baik dan maksimal, di setiap sekolah tetapi masih ada sekolah yang belum baik dalam menggunakan sarana dan prasarana itu, sehingga membuat sekolah itu belum berjalan dengan baik.

c. Lingkungan belajar siswa

Menurut Lindgren 1967:55 bahwa lingkungan belajar adalah dimana siswa belajar dan bagaimana siswa belajar menggunakan alam dan bagaimana siswa beroperasi di lingkungan. Lingkungan sangat berpengaruh pada perkembangan siswa seperti teman bergaulnya dan orang-orang disekitarnya. Jika lingkungannya baik, maka perkembangannya juga baik, sebaliknya jika lingkungannya buruk maka perkembangan siswa akan terhambat.

d. Kurikulum sekolah

Kurikulum adalah standar kompetensi yang menjadi acuan setiap instansi sekolah dan sekolah harus mencapai tujuan pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan, setiap instansi sekolah harus menyusun kurikulum harus sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti contoh sekolah diperdesaan yang tidak bisa mengakses jaringan pembelajaran maka sebaiknya menggunakan kurikulum 2006 karena itu lebih memadai untuk akses pembelajaran lebih mudah.

3. Faktor yang penyebab terjadinya masalah belajar

a. Gangguan secara fisik

Ada beberapa ada anak didik sekolah dasar yang mengalami banyak gangguan fisik, tetapi tidak mengganggu semangat belajar siswa malahan siswa belajar dengan sungguh-sungguh.

b. Ketidak seimbangan mental

Siswa sekolah dasar sering mengalami mental yang lemah yang disebabkan oleh kondisi sekitar siswa. Sering kali siswa merasa mental yang kurang disebabkan oleh suatu kondisi yang tidak stabil yang sangat berpengaruh pada

rasa percaya diri siswa dan terkadang mereka tidak mampu mengeluarkan pendapat mereka tetapi sebenarnya mereka tahu. Oleh karena itu untuk mengatasi mental siswa seorang guru harus menyusun strategi yang baik dalam proses pembelajaran.

c. Kelemahan emosional

Ketika siswa tingkat kelemahan emosional siswa lemah atau kurang semangat seorang guru harus membuat suasana sebaik mungkin karena akan menyebabkan siswa tidak memahami materi pembelajaran dengan baik. Kelemahan emosional dapat berpengaruh pada tingkat kemampuan siswa dalam belajar, jika siswa memiliki emosional yang baik maka hasil akan mungkin baik, begitu juga sebaliknya jika tingkat emosional peserta didik rendah maka tingkat kemampuan siswa juga menurun dan siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran disiswa.

d. Sifat kurikulum yang kurang fleksibel

Kurikulum yang baik tentu isinya mudah di akses dan sesuai dengan kebutuhan warga sekolah. Setiap sekolah mempersiapkan kurikulum yang terbaik, agar semua warga dapat menjalani kurikulum yang telah ditetapkan. Tetapi masih banyak sekolah yang menerapkan kurikulum yang sekolah itu sendiri belum mampu melaksanakannya dengan baik.

e. Keluarga kurang harmonis

Sebuah keluarga sangat berarti bagi siswa, karena siswa memerlukan kasih sayang dari keluarga dan dapat mempengaruhi perkembangan si anak. Anak yang besarkan dengan kasih sayang akan berkembang baik dari pada anak dilingkungan yang buruk.

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran adalah sebuah benda yang dapat memantu guru dalam memaparkan atau menjelaskan materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi kinemaster dalam membuat media pembelajaran sangat membantu, sebab media yang menarik sekarang memerlukan alat bantu yang cocok di unakan oleh masyarakat. Sebelum belajar seorang guru mempersiapkan media yang bersangkutan dengan materi yang akan diajarkannya. Pembelajaran bahasa Indonesia dikelas IV_ yang membahas tentang cara berpantun dan memahami makna dari pantun tersebut. Oleh karena itu guru memerlukan media yang menarik dalam menyampaikan materi ajar. Materi ini lumayan sulit diajarkan kepada siswa karena mereka akan belajar sajak dari pantun, yang memerlukan pemahaman peserta didik yang mendalam. Penggunaan kinemaster membantu guru dalam menyelesaikan masalah siswa yang jeuh dalam belajar, karena pada umumnya

siswa sangat suka belajar sambil melakukan. Berharap kedepannya siswa lebih semangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- 33, M. (2014: (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abdusshomad, A. (2020). Pengaruh Covid-19 terhadap Penerapan Pendidikan Karakter dan Pendidikan Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 107–115. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.407>
- Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., & Dewi, N. P. S. R. (2020). Efektivitas pelatihan pembuatan Flipped classroom video dengan Smartphone dan aplikasi Kinemaster (Program PkM). *Jurnal Senadimas Undiksha*, 1758–1765.
- Agarina, M., Suryadi, A., & Septarina, L. (2021). *Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung*. 7–12.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi Orangtua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729–1740. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.961>
- Azis, A. (2018). Implementasi gerakan literasi sekolah pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 2(1), 57–64.
- Dasar, karakteristik perkembangan bahasa siswa sekolah. (2021). karakteristik perkembangan bahasa siswa sekolah dasar. *Karakteristik Perkembangan Bahasa Siswa Sekolah Dasar*, 9(1), 6.
- Dasem, A. A., Laka, B. M., & Niwele, A. (2018). Peranan Guru Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Inpres Komboi Kabupaten Biak Numfor. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 126. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.2596>
- Faktor, A., Anak, P., Khusus, B., Pagerungan, D. I., Kecamatan, B., Sumenep, S., Ummiyah, R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Malang, U. M. (2015). *Analisis faktor penyebab anak berkebutuhan khusus (slow learner atau keterlambatan belajar) putus sekolah di pagerungan besar kecamatan sapeken sumenep madura*.
- Gide, A. (1967). PENERAPAN DISIPLIN PROTOKOL KESEHATAN DI ERA KENORMALAN BARU PADA DUNIA PAUD. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.

- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 198. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291>
- Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (1967). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4, 81–90.
- Khaira, H. (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, I., Rosiman, I., & Farhan, M. (n.d.). *Dysfun Course (Kursus membaca dan menulis pertama di Indonesia bagi anak-anak yang mengidap Disleksia)*. 1–6.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Octavianty, R., Astuti, A., Hikma, R. S., Iwan, M., & ... (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. *Journal Lepa-Lepa ...*, 1(1), 280–286. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/17283>
- Puryono, D. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru Sd Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 01(04), 242–247. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jpv/article/view/8821>
- Sarnoto, A. Z. (2021). Syukur dalam Al-Qur'an dan implikasinya pada pembelajaran dimasa pandemi covid-19. *Seminar Nasional Kampus Merdeka, Kurikulum Merdeka Di Masa Pandemi, May*.
- Siregar, M. (2019). *Edu Science PENGARUH PENGAJARAN REMEDIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 RANTAU SELATAN PADA MATERI PELAJARAN KEWARGANEGARAAN TAHUN PELAJARAN 2015 / 2016 THE INFLUENCE OF REMEDIAL TEACHING ON STUDENT ACHIEVEMENT ACHIEVEMENT OF CLASS*. 2(2), 60–66.
- Sueca, I. N., & Sri Darmayanti, N. W. (2020). Pembinaan Dan Pembimbingan Kegiatan Literasi Dasar Dalam Pembelajaran Di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Pada Anak-Anak Banjar Dinas Temukus, Desa Besakih. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 557. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3388>
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(2), 277–293. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Susanto, G., Suparmi, S., & Rahayu, E. Y. (2020). The Emotional Geography of International Students in Online Bahasa Indonesia Learning during the COVID-19 Pandemic Geografi Emosi Mahasiswa Internasional dalam Belajar

- Bahasa Indonesia secara Daring pada Masa COVID-19. *Journal of International Students*, 10(S3), 161–179.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>
- Universitas, F., Yogyakarta, N., Penelitian, A., & Kimia, J. P. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 179919. <https://doi.org/10.21831/jk.v42i2.2236>
- Utomo, K. D., Soengeng, A. Y., Purnamasari, I., & Amaruddin, H. (2021). Pemecahan Masalah Kesulitan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 9(1), 1–9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29923>
- Werdiningsih, D. (2015). Kata Kunci: strategi metakognitif, intensitas, interkorelasi, efek jenjang pendidikan. *Cakrawala Pendidikan*, 34(1), 107–117.
- Widiono, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD. 3, 12–21. https://scholar.google.co.id/citations?user=jB1AlvoAAAAJ&hl=id#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Did%26user%3DjB1AlvoAAAAJ%26citation_for_view%3DjB1AlvoAAAAJ%3A_FxGoFy_zp5QC%26tzom%3D420
- Zuchdi, D. (2006). Pengembangan model pendidikan karakter terintegrasi dalam pembelajaran bidang studi di sekolah dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 1, 1–12.