

PELATIHAN MEDIA DIGITAL *KINEMASTER* BERBASIS PENDEKATAN *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* REPORTASE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK ERA PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR

Reinita¹, Atri Waldi², Rifda Eliyasni³, Farida S⁴

¹²³⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Email: [1reinita1652@fip.unp.ac.id](mailto:reinita1652@fip.unp.ac.id), [2atriwaldi@fis.unp.ac.id](mailto:atriwaldi@fis.unp.ac.id), [3rifdaeliasni@fip.unp.ac.id](mailto:rifdaeliasni@fip.unp.ac.id),
[4faridas@fip.unp.ac.id](mailto:faridas@fip.unp.ac.id)

Abstrak

Salah satu tujuan kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta keterampilan guru Sekolah Dasar di Kenagarian Asam Kamba kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan, Sumatera Barat. Program ini dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pertemuan. Materi presentasi meliputi media pembelajaran berbasis *Kinemaster*, dengan Pendekatan *Value Clarification Technique Reportase* pada pembelajaran tematik terpadu. Metode yang digunakan dalam pelatihan media berbasis *Kinemaster* yaitu metodeceramah, tanya jawab, demonstrasi, resitasi dan simulasi. Program ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan Era Revolusi industry 4.0 yaitu media yang sesuai dengan perkembangan zaman dan keterlibatan teknologi, dengan adanya pengenalan pemahaman terhadap media dapat meningkatkan motivasi guru terhadap pengguna media berbasis teknologi mampu mendukung kreatifitas, dan inovasi baru bagi para guru dalam mendesain media. Pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan dan profesional guru untuk mendesain media yang digunakan dalam praktik pembelajaran sehingga pesan pembelajaran tersampaikan serta menarik perhatian peserta didik.

Kata Kunci: Media, *Kinemaster*, *Value Clarifitation Technique Reportase*, *Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan perwujudan dari Tri Dharma

perguruan tinggi yang dimuat pada poin ke tiga yaitu pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan Pengabdian ini diwujudkan dalam bentuk pengenalan, bimbingan dan pelatihan-

pelatihan yang hendaknya dapat bermanfaat untuk bertambahnya pengetahuan, pengalaman, keterampilan serta silaturahmi. Menurut Kemendikbud guru memiliki peranan yang strategis diharapkan. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan Media Digital *Kinemaster* Berbasis Pendekatan *Value Clarification Technique Reportase* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Era Pandemi Covid-19 di SDN 35 dan 27 Kenagarian Asam Kamba Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.

Menurut Kemendikbud guru memiliki peranan yang strategi, sebagai pemegang tongkat estafet pendidikan. Guru diharapkan memiliki kemampuan abad ke-21. Senada dengan itu menurut Joko Suyanto Guru perlu memahami dan memiliki kemampuan TPACK (Technological Pedagogical Content. Knowledge). TPACK adalah suatu kerangka kerja untuk memahami dan menggambarkan jenis pengetahuan yang dibutuhkan oleh seorang guru dengan mengintegrasikan sebuah teknologi di lingkungan pembelajaran.

Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic

broadband, satelit dan sistem gelombang mikro [2]. Software yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah *Kinemaster*.

Kinemaster merupakan aplikasi *mobile* yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan Ios dalam memodifikasi video, dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi ini memudahkan pengguna melakukan editing video dengan semua *tools* yang sudah disediakan dimenutampilan. Dengan hanya beberapa sentuhan, pemaduan tema, animasi, dan efek dapat menghasilkan sebuah karya imajinasi layaknya seorang editor video professional [3]. *Kinemaster* juga mempunyai potensi yang sangat besar untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional, dikarenakan *Kinemaster* memiliki tampilan yang menarik untuk anak usia SD [9]. ini mempunyai banyak kelebihan yaitu Pertama, sangat mudah untuk digunakan dalam pembuatan bahan ajar. Kedua, fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi *Kinemaster* sudah lengkap. Ketiga, mempunyai bahasa pemrograman yang mudah dipahami. Keempat dilengkapi dengan penggunaan audio, video, animasi, serta teknologi internet yang canggih.

Menurut Fajariyah (2018) langkah-langkah menggunakan aplikasi *Kinemaster* sebagai berikut

No	Langkah-langkah Kine master
1.	Membuat proyek baru
2.	Memasukan visual/video dari media
3.	Memasukan <i>audio (recording/file)</i>
4.	Memberikan efek penyuntingan
5.	Menyimpan file

Tabel 1. Langkah-langkah aplikasi Kinemaster

Media ini dapat di kombinasikan dengan menggunakan pendekatan *Value Clarification Tehnic (VCT)*. Menurut Reinita (2017:2) Menyatakan VCT adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran afektif siswa dibina oleh kesadaran emosional mereka akan nilai melalui kritis, rasional, nilai-nilai luhur yang harus dipelajari dan diterapkan siswa, meningkatkan tingkat keaktifan. berpikir menyenangkan, meningkatkan proses kognitif, afektif, dan psikomotor pembelajaran kognitif, meningkatkan integrasi antara dunia sekolah dan dunia nyata siswa. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti dapat di ketahui bahwa pendidik kurang pemahaman tentang pentingnya penggunaan media digital salah satunya Kinemaster, Kegiatan diawali dengan konsep media digital yang menggunakan teknologi.

Kurangnya pemahaman tentang pentingnya penggunaan pendekatan dalam pembelajaran. Setelah media digital di desain sedemikian rupa maka diperlukan pendekatan dalam pembelajaran. *Cellarificaton Technique Reportase*. Menurut [4] *Value Clarification Tehnic* metode reportase adalah salah satu metode *Value Clarification Tehnic* yang mengajak peserta didik untuk mengamati suatu liputan gambar dari slide media kinemaster yang sesuai pembekalah dan kemampuannya untuk membaca serta menganalisa nilai yang terdapat didalamnya baik secara lisan maupun tertulis. Untuk mengukur keberhasilan penggunaan pendekatan sewaktu pelaksanaan simulasi diamati dengan menggunakan angket. Pentingnya mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran seorang pendidik perlu membuat RPP. Media digital yang telah dirancang sedemikian rupa, perlu di implementasikan dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan. RPP yang telah didesain Pendidik kumpulkan sebagai berkas Luaran pengabdian.

Tidak dapat dipungkiri penggunaan media berbasis digital sangat membantu karena disamping menarik juga dapat dilakukan pada pembelajaran daring seperti pada era Covid-19



karena pembelajaran dilakukan tidak tatap muka sehingga teknologi menjadi perantara dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga diadakannya pelatihan diharapkan dapat membantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik. Pendidik di SDN 27 dan 35 kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan akan diberikan pelatihan dan diharapkan kegiatan ini dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran, menambah pengetahuan, skill, dan pengalaman sebagai guru Abad-21 yang berkompetensi TPACK (Technological Pedagogical Content. Knowledge). Software yang digunakan adalah kinemaster karena memiliki beberapa kelebihan *Kinemaster*

memiliki antarmuka yang simple dan tidak dibingungkan dengan tata letak *tools-tools*-nya.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menekankan pada peningkatan keterampilan guru dalam memahami media digital Kinemaster berbasis VCT Reportase. Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah SDN 35 dan 27 Kenagarian Asam

No	Permasalahan	Solusi yang Ditawarkan
1	Kurang pemahaman pendidik tentang pentingnya penggunaan media digital salah satunya Kinemaster	Mengadakan pelatihan tentang peran penting media dalam pelaksanaan pembelajaran
2	Kurangnya Kemampuan dalam menggunakan Software yang digunakan dalam pembuatan video animasi	Mengadakan pelatihan tentang cara mendesain media yang menarik contohnya dengan kinemaster, melakukan pelatihan langkah-demi langkah sehingga menghasilkan produk media digital yang menunjang pelaksanaan pembelajaran
3	Pentingnya mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran seorang pendidik perlu membuat RPP, kurangnya pemahaman tentang pentingnya penggunaan pendekatan dalam pembelajaran, sehingga langkah langkah yang dilalui tidak terlihat	Agar kegiatan pembelajaran dalam berlangsung sesuai harapan, maka perlu di buat rencana pelaksanaan pembelajaran dan dari RPP tersebut media yang telah dirancang sedemikian rupa dalam memberikan pengaruh positif terhadap capaian pembelajaran. Perlunya penggunaan pendekatan dalam mendesain media yang menarik contohnya pendekatan VCT reportase yang ketercapaiannya dapat diamati dengan menggunakan angket
4	Pendidik perlu memperhatikan tingkat motivasi peserta didik ketika pelaksanaan pembelajaran, keberhasilan pembelajaran dapat tergambar dari besarnya antusiasme peserta didik mengikuti pembelajaran	Keberhasilan pembelajaran dapat ditentukan dari besarnya ketertarikan peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran, karena ketika peserta didik sudah termotivasi mengikuti pelajaran maka tingkat penguasaan konsep pun akan lebih mudah.

Kamba Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan memahami media digital Kinemaster berbasis VCT Reportase. Diketahui masih banyak guru kelas yang kurang memahami dalam menggunakan Software yang digunakan dalam pembuatan video animasi. Hal ini diperkuat pengamatan Tim Pengabdian pada guru kelas dalam melaksanakan proses

pembelajaran. Dari beberapa masalah yang telah ditemukan, maka diperlukan kegiatan pelatihan dan dapat menjawab masalah berikut.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi sekolah mitra, maka solusi yang ditawarkan adalah:

Tabel 2. Masalah dan Solusi yang ditawarkan

METODE PELAKSANAAN

A. Permasalahan dan Solusi

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi sekolah mitra, maka solusi yang ditawarkan adalah:

1. Kurang pemahaman pendidik tentang pentingnya penggunaan media digital salah satunya *Kinemaster* solusinya adalah mengadakan pelatihan tentang peran penting media dalam pelaksanaan pembelajaran
2. Kurangnya kemampuan dalam menggunakan *software* yang digunakan dalam pembuatan video animasi solusinya adalah mengadakan pelatihan tentang cara mendesain media yang menarik contohnya dengan *Kinemaster*, melakukan pelatihan langkah demi langkah sehingga menghasilkan produk media digital yang menunjang pelaksanaan pembelajaran

3. Pendidik perlu memperhatikan tingkat motivasi peserta didik ketika pelaksanaan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat tergambarkan dari besarnya antusiasme peserta didik mengikuti pembelajaran solusinya adalah Keberhasilan pembelajaran dapat ditentukan dari besarnya ketertarikan peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran, karena ketika peserta didik sudah termotivasi mengikuti pelajaran maka tingkat penguasaan konsep pun akan lebih mudah.

Tahap Kegiatan Penerapan Solusi Permasalahan
Sebelum mendesain media digital berbasis *Kinemaster*. Pastikan semua peserta sudah melakukan instalasi *Kinemaster* di Appstore smartphonanya.

Tim Pengabdian akan mendemonstrasikan cara mendesain media *Kinemaster* dengan

langkah-langkah berikut:

1. Buka aplikasi *Kinemaster* yang sudah terinstal di smartphone kita. Kemudian pilih *Empty Project*
2. Panel media terdapat pada sebelah kanan di halaman *Kinemaster*.
Pada panel media terdapat menu-menu untuk memasukkan atau impor video, foto, text, suara, maupun musik.
3. Transisi diperlukan saat *editing* video untuk memindahkan atau mempercantik video
4. Mengedit Klip Video
Pada aplikasi *Kinemaster*, semua fitur dasar *editing* klip video sudah ada, bahkan lebih lengkap.
5. Menambahkan Musik
6. Menambahkan Teks
7. Mengisi *Voice over*
8. Microfon
Setelah itu cari gambar mikrofon bertuliskan "Suara" lalu tap untuk memulai. Setelah klik nanti kita akan diminta lagi kepastian *voice record to record* atur jarak antara mulut dan posisi *microphone* smartphone kira-kira satu kepalan tangan.
9. *Rendering* Video dan *Broadcast* File ke Sosial Media.

B. Rencana Kegiatan

Kegiatan 1

Peningkatan Pengetahuan akan pentingnya media pembelajaran berbasis IT dengan kompetensi guru Abad-21 dan TPACK

Kegiatan 2

Peningkatan keterampilan guru sekolah dasar dalam mendesain media yang memanfaatkan *software Kinemaster*

Kegiatan 3

Pengintegrasian media yang telah dirancang kedalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan 4

Simulasi RPP yang telah diintegrasikan dengan media berbasis *software Kinemaster* dan diharapkan mampu menambah motivasi peserta didik dalam belajar

Kegiatan 5

Evaluasi Kegiatan

C. Khalayak sasaran

Semua guru SDN 27 dan 35 Kenagarian Asam Kamba Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. Bentuk partisipasi mitra dalam kegiatan ini adalah

1. Memastikan keikutsertaan maksimal guru sekolah dasar dalam kegiatan
2. Memastikan ketersediaan sarana dan prasarana kegiatan pengabdian
3. Mengawal setiap pelaksanaan kegiatan
4. Bekerjasama dengan tim pengabdian dalam melakukan evaluasi secara kontiniu.

D. Metode Penerapan IPTEK

Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut, metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode resitasi atau pemberian tugas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil Kegiatan I

Kegiatan I dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 25 September 2021 bertempat di aula SDN 35 Kenagarian Asam Kamba Kecamatan Bayang. Kegiatan I dimulai pada pukul 08.00 WIB s.d. 16.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan Pada masa Pandemi Covid 19, yang mengikuti Protokol Covid dengan memakai masker, Face Shield, dan mencuci tangan Kegiatan disesuaikan kondisi Covid 19, dengan kesepakatan bersama Kepala Sekolah, dan guru-guru peserta pelatihan. Kegiatan I ini memiliki titik fokus pada Penyajian materi terkait media pembelajaran *Kinemaster* berbasis *VCT reportase* dan Mendemonstrasikan cara mendesain media pembelajaran menggunakan *Software Kinemaster*.

Adapun hasil yang telah dicapai pada kegiatan I ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Guru-guru SDN 35 dan 27 Kenagarian Asam Kamba telah mendapatkan pemahaman tentang:

Media pembelajaran *Kinemaster* Berbasis *VCT reportase*

- a) Kedudukan media digital yang sesuai dengan perkembangan zaman dalam pembelajaran tematik terpadu
- b) Pengertian media *Kinemaster*
- c) Manfaat media *Kinemaster*
- d) Kelebihan media *Kinemaster*
- e) Area kerja *Kinemaster*

- f) Cara merancang media pembelajaran tematik terpadu dengan *Kinemaster*
- g) Pendekatan *VCT reportase*
- h) Manfaat Pendekatan *VCT reportase*
- i) Langkah-Langkah Pendekatan *VCT reportase*

Hampir semua guru-guru SDN 35 dan 27 Kenagarian Asam Kamba memahami kosep-konsep media pembelajaran *Kinemaster* dengan Pendekatan *VCT reportase*. Hal ini dapat diketahui dari hasil jawaban dari kegiatan tanya jawab yang dilaksanakan pada peserta pelatihan. Peserta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan baik.

- j) Peserta merancang media dengan aplikasi *Kinemaster*

Hasil Kegiatan 2

- a. Guru-guru sudah mampu memahami cara menyusun RPP dengan menggunakan media *Kinemaster* berbasis *VCT reportase* yang berlangsung pada tanggal 02 Oktober 2021 dari jam 08:00 sampai jam 12 :00.
- b. Memahami langkah-langkah Pendekatan *VCT reportase*
- c. Memahami Kompetensi dasar pada media

Kegiatan dilanjutkan dengan simulasi



Setelah simulasi pembelajaran dilaksanakan dilanjutkan dengan kegiatan penutupan dan melakukan evaluasi berkelanjutan untuk memantau perkembangan proses pembelajaran menggunakan software *Kinemaster* dengan jadwal pelaksanaan yang berlangsung dimulai dari bulan maret sampai november.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan menciptakan adanya kesadaran diri pendidik terhadap kompetensi yang harus di miliki, kompetensi yang menyangkut guru Abad-21 dan TPACK. Guru Abad-21 adalah guru yang melek terhadap kemajuan teknologi, melakukan pembelajaran yang menarik sehingga disamping konsep pembelajaran yang mudah di pahami juga adanya semangat dan motivasi mempelajari hal-hal baru yang menuntut rasa ingin tahu peserta didik.

Menurut Arief Darmawan media digital *Kinemaster* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan diharapkan dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini, pendidik dapat mengasah skillnya dalam membuat media digital berbasis *Kinemaster*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *Kinemaster* berbasis *VCT Reportase* dapat mencapai tujuan pembelajaran tematik terpadu dengan desain animasi yang menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pelaksanaan Pelatihan media pembelajaran *Kinemaster* berbasis *VCT reportase* Peningkatan Nilai Karakter Siswa dalam Pembelajaran tematik terpadu dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

Kegiatan pelatihan telah dapat memotivasi dan membuat guru SDN 35 dan 27 Kenagarian Asam Kamba untuk menambah pengetahuan, pemahamannya dan meningkatkan keprofesionalannya dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media dengan penggunaan teknologi dengan memperhatikan penanaman nilai dalam pembelajarannya yaitu penggunaan pendekatan *VCT reportase*.

Kegiatan pelatihan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran *Kinemaster* dengan menggunakan pendekatan *VCT reportase* yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi internal dan partisipasi siswa dalam belajar, membuat kelompok aktif dan bertanggungjawab, mampu menjelaskan materi pelajaran yang dipelajari melalui animasi media.

Pelaksanaan simulasi menggunakan media pembelajaran *Kinemaster* dengan pendekatan VCT reportase dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tematik terpadu sehingga, dapat mencapai tujuan dan fungsi dari pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan pembelajaran dalam rangka mengembangkan siswa menjadi seorang yang cerdas, terbuka dengan teknologi dan berkarakter.

SARAN

Berdasarkan simpulan hasil pelaksanaan pelatihan dapat disarankan kepada Guru-guru kelas SDN 35 dan 27 Kenagarian Asam Kamba yang telah paham dan mempunyai pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran *Kinemaster* dengan pendekatan VCT reportase, untuk dapat menerapkannya di SD dan melakukan *sharing* pada guru-guru kelas yang lainnya agar kegiatan ini memiliki dampak positif.

Pihak-pihak pengelola pendidikan di SD, seperti Kepala UPT Pendidikan, Pengawas SD, Kepala Sekolah agar dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak lagi kepada guru-guru SD untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilannya dalam mendesain media pembelajaran menggunakan *Kinemaster* dengan pendekatan VCT reportase.

Ketua Jurusan PGSD, Dekan FIP UNP, serta Ketua LP2M UNP agar dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak lagi kepada dosen-dosen PGSD FIP UNP untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dalam

rangka pencapaian Tridarma Perguruan Tinggi menuju *World Class University* yang berbasis *research* dan pengabdian.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Syamsuar And Reflianto, "Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0," *Pendidik. Dan Tantangan Pembelajaran Berbas. Teknol. Inf. Di Era Revolusi Ind. 4.0*, Vol. 6, No. 2, Pp. 1–13, 2019.
- [2] T. Flew, *New Media*. Australia: Oxford University Press, 2008.
- [3] D. I. Yogyakarta, "Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek 'Cerdig' Berbasis Kinemaster Laily Amin Fajariyah," Vol. 2, No. 1, Pp. 207–220, 2018.
- [4] K. Djahiri, *Bahan Panduan Pelaksanaan Program Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pengajaran Ikip Banndung, 1995.
- [5] I. F. Rahmadi, "Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21," *J. Pendidik. Kewarganegaraan*, Vol. 6, No. 1, P. 65, 2019, Doi:10.32493/Jpkn.V6i1.Y2019.P65-74.
- [6] A. E. Simmons And R. Markwell, "Advantages Of Educational Technology," 2001.
- [7] E. Tarihoran, "Guru Dalam Pengajaran Abad 21," *J. Kateketik Dan Pastor.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 46–58, 2019.
- [8] A. Roy, "Technology In Teaching And," Vol. 7, No. April, 2019, Doi: 10.31686/Ijier.Vol7.Iss4.1433.

- [9] I. Nursidik, H. Dan Suri, “Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire,” *Matematika*, Vol. 1, No. 2, Pp. 237–244,2018.
- [10] D. Reinita, “The Improvement Application Value Of Cultural Character Nation To Students In Civil Learning With Value Clarification Technique Approach List Model In Class Iv B Sdn 16 Tarok Dipo Bukittinggi,” Vol. 118, Pp. 570–577, 2017, Doi: 10.2991/Icset-17.2017.95.
- [11] E. Fariyatul And A. Bandono, “The Use Of Value Clarification Technique-Based- Picture Story Media As An Alternative Media To Value Education In Primary School,” *Harmon. J. Arts Res. Educ.*, Vol. 17, No. 1, P. 68, 2017, Doi: 10.15294/Harmonia.V17i1.7469.
- [12] H. Khaira, P. Pascasarjana, And U. N. Medan, “Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai,” Pp. 39–44,2020.
- [13] A. Haryudin And F. Imanullah, “The Utilization Of Kinemaster Applications In The Making Of Multimedia Based Teaching Materials For English E-Learning In New,” Vol. 4, No. 2, Pp. 341–352,2021.
- [14] A. Darmawan, *Membuat Media Dan Vidio Pembelaaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Dan Kebudayaan Kemendikbut,2018