



Development of Learning Media Using the KineMaster Application for Learning English Class V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II Kec. Denai Medan

Michael Yobel Halomoan Siburian
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Michael Yobel Halomoan Siburian

ARTICLE INFO

Keywords: Learning Media,
KineMaster, English

Received : 17 May

Revised : 19 June

Accepted: 20 July

©2023 Siburian: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The research aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of learning media using the Kine Master application in learning English for class V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II T.A. 2022/2023. This type of research is R&D (Research and Development) using the 4D (Four-D) model which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate. The subjects in the study were fifth grade students at SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, T.A 2022/2023. The object in this study is a learning medium using the Kine Master application. The results of this study indicate that learning media using the KineMaster application for learning English is very feasible. Validation results by media experts obtained a percentage score of 93.33% with very feasible criteria, then material validation by material experts obtained a score percentage of 93.84% with very feasible criteria, practicality validation was carried out by practical experts obtained a score percentage of 100% with very practical criteria, in field trials by carrying out learning outcomes tests obtained an average effectiveness of 88.6 with effective criteria. So it can be concluded that the learning media uses the KineMaster application in learning English for class V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, very feasible, very practical, and effective for use in the learning process.

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II Kec. Medan Denai

Michael Yobel Halomoan Siburian

Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Michael Yobel Halomoan Siburian

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Media Pembelajaran, KineMaster, Bahasa Inggris

Received : 17 May

Revised : 19 June

Accepted: 20 July

©2023 Siburian: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kine Master pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II T.A. 2022/2023. Jenis penelitian ini merupakan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D (*Four-D*) yang terdiri dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Subjek dalam penelitian merupakan siswa kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, T.A 2022/2023. Objek dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kine Master. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster ini pada pembelajaran Bahasa Inggris sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase skor 93,33% dengan kriteria sangat layak, kemudian validasi materi oleh ahli materi diperoleh persentase skor 93,84% dengan kriteria sangat layak, dilakukan validasi kepraktisan oleh ahli praktikalitas diperoleh persentase skor 100% dengan kriteria sangat praktis, pada uji coba lapangan dengan melakukan tes hasil belajar diperoleh rata-rata keefektifan sebesar 88,6 dengan kriteria efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, sangat layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pada umumnya metode yang cukup sering digunakan saat pembelajaran bahasa Inggris ialah metode terjemahan tata bahasa. Saat menerapkannya, guru cenderung mendiktekan beberapa kalimat sederhana lalu meminta siswa untuk menerjemahkannya. Banyak siswa yang kemudian sulit untuk menerjemahkan kalimat tersebut kemudian hanya menyalin punya temannya sehingga siswa tersebut tidak memahami makna kalimat tersebut.

Kementrian pendidikan nasional menjelaskan pentingnya pendidikan Bahasa Inggris dengan tiga tujuan termasuk peningkatan keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara lisan atau tertulis termasuk keterampilan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), menulis (*writing*), meningkatkan kesadaran akan hakikat pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa asing sebagai sumber utamanya adalah untuk belajar serta memperluas lingkup budaya yang dimiliki siswa antara bahasa dan budaya supaya siswa memiliki wawasan lintas budaya dan dapat terlibat dengan keragaman budaya. Keterampilan yang harus dimiliki siswa Indonesia adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan dan memperdalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya menggunakan bahasa Inggris, hal ini juga di tetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional.

Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan, Nunuk Suryani juga mengatakan bahwa mereka sudah berproses untuk tingkat SD (Sekolah Dasar) agar guru bahasa Inggris linear dengan guru kelas. Bahkan Kemendikbud juga sedang melakukan upaya agar meningkatkan kemampuan bahasa Inggris pada guru kelas, bahkan ditekankan kembali bahwa setiap guru kelas harus bisa mengajar bahasa Inggris. Tidak hanya itu berdasarkan Surat Edaran Ditjen GTK Kemdikbud nomor 1460/B.B1/GT.02.01/2021 tentang kualifikasi akademik dan sertifikat pendidik dalam pendaftaran PPPK Guru 2021, guru berijazah S1 Bahasa Inggris tidak bisa mengajar di SD sebagai PPPK karena dianggap tidak linier menjadi guru kelas. (Mardani, 2022). Maka dari itu penting bahwasanya guru kelas harus mampu menguasai bahasa Inggris dan menjadikan pelajaran bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang penting.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 065853, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, masih jarang guru memanfaatkan penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran bahasa Inggris, tidak hanya itu saja, guru juga tidak pernah menggunakan media yang berbasis multimedia selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Padahal, perkembangan teknologi saat ini memungkinkan pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih interaktif dan menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran. Bukan menjadi hal yang aneh di masa sekarang ini anak-anak sudah mahir dan biasa menggunakan gadget. Sehingga hal ini membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup. Dalam wawancara juga guru berpendapat bahwasanya pembelajaran bahasa Inggris juga tidak penting karena siswa jarang menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan mereka sehari-hari. Guru juga mengatakan bahwa siswa masih kurang minat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, siswa merasa kesulitan dan tidak memahami pembelajaran tersebut.

Hasil wawancara yang saya lakukan terhadap guru kelas V juga siswa merasa kebingungan saat melihat kata, kemudian membacakannya kembali, karena kesulitan di awal maka siswa pun sulit untuk mengetahui serta mengingat arti kata tersebut. Wawancara saya juga menunjukkan masih kurangnya guru memanfaatkan media saat kegiatan pembelajaran bahasa Inggris, padahal dimana seharusnya pembelajaran bahasa Inggris dilakukan seinteraktif mungkin agar siswa semakin tertarik saat melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris. Kemudian pada saat pembelajaran bahasa Inggris di kelas VA kosa kata yang dimiliki siswa juga masih kurang maka dari itu sulit siswa untuk mengartikan suatu kata dari soal yang diberikan oleh guru, sehingga siswa menjadi kewalahan dalam menyelesaikannya.

Kemudian yang membuktikan masih lemahnya bahasa Inggris pada siswa kelas VA yaitu nilai bahasa Inggris mereka, yang dimana rata-rata nilai keseluruhan bahasa Inggris siswa yaitu 77, dimana hanya 6 orang saja dari 19 siswa yang menyentuh angka 80-an sisanya, hanyalah berkisar 70-an dan tidak ada yang menyentuh angka 90. Dimana yang seharusnya kelas V setidaknya sudah mulai mahir berbahasa Inggris dikarenakan pentingnya penggunaan bahasa Inggris untuk masa depan.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu yang berbentuk apapun, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, yang bertujuan untuk sebagai perantara menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerimanya, yang berguna memberikan rangsangan terhadap pikiran dan perasaan siswa, serta menumbuhkan minat perhatian siswa di dalam proses belajar mengajar.

Secara sederhana di saat proses belajar mengajar terkadang siswa sulit untuk mencerna materi yang telah diberikan guru di dalam kelas. Pola pikir serta kosa kata bahasa yang minim membuat siswa sulit untuk memahami materi yang telah diberikan guru, maka untuk itulah dihadirkan media pembelajaran, untuk mempermudah penyampaian pesan yang diberikan guru terhadap siswa.

Aplikasi KineMaster

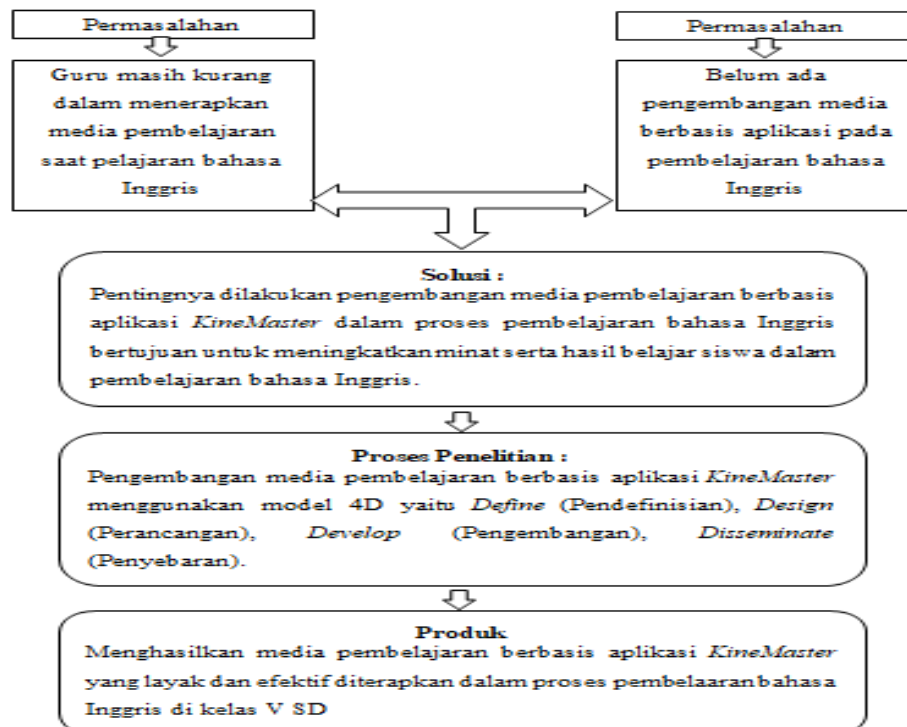
. *KineMaster* merupakan aplikasi untuk membuat maupun mengedit video yang dapat diunduh pada *playstore* maupun *appstore*. Menurut Adnyana, dkk. (2020, h. 1759) mendefinisikan *KineMaster* merupakan salah satu aplikasi *editing* video yang lengkap dan praktis untuk digunakan. Menurut Indriani dan Pangaribuan (2020, h. 157) Aplikasi *KineMaster* merupakan aplikasi untuk mengedit suatu video dengan tampilan komputer maupun tampilan ponsel. Aplikasi *KineMaster* juga mendukung banyak lapisan (*layer*) video, gambar, audio, efek, dan teks. Hasil video juga dapat langsung dibagikan pada platform media sosial. Menurut Acep dan Farhan (2021, h. 341)



Gambar 1. Tampilan *KineMaster* di *Playstore*

Materi Being Friend With Nature Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Being friend with nature (bersahabat dengan alam) merupakan materi yang menekankan kepada siswa bagaimana siswa dapat menjaga alam sekitarnya, bagaimana cara melestarikan makhluk hidup di sekitarnya, serta mencegah dampak bencana alam yang terjadi. Namun karena ini merupakan pembelajaran bahasa Inggris siswa nantinya juga dikenalkan dengan nama-nama yang berhubungan dengan alam namun dengan penggunaan bahasa Inggris. Menurut Desy Ermawati (2019, h. 89) adapun yang menjadi *learning goals* atau tujuan siswa dalam mempelajari *being friend with nature* ini dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu: 1) Agar siswa mampu meminta dan memberi bantuan menggunakan bahasa Inggris; 2) Siswa mampu memberikan contoh dalam melakukan sesuatu; 3) Siswa mampu memberikan informasi menggunakan bahasa Inggris; 4) Siswa belajar menjaga alam; 5) Siswa belajar mengurangi penggunaan plastik dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai. Subjek dari penelitian ini meliputi dosen ahli materi, ahli media, guru bahasa Inggris dimana guru kelas VA sendiri, kemudian seluruh siswa kelas VA di SDN 065853 Tegal Sari Mandala II sebanyak 19 orang, dimana 7 orang laki-laki, dan 12 orang perempuan. Objek penelitian merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk menggambarkan atau memetakan penelitian secara komprehensif, dengan kata lain apa yang diteliti di dalam suatu penelitian. Yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, tes. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kelayakan, analisis praktikalitas, analisis efektivitas.

HASIL PENELITIAN

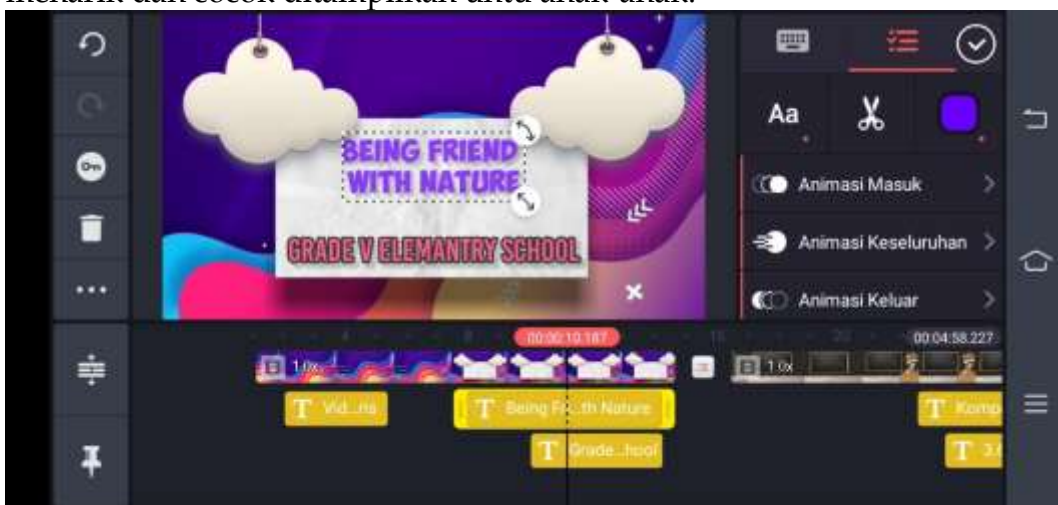
Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, dimana menghasilkan suatu produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster*. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu *4D* (*Four D*). Dimana model *4D* terdiri dari 4 tahap, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

Tahap *Development*

Pembuatan media pembelajaran berupa video ini menggunakan aplikasi *KineMaster*. Adapun media yang dihasilkan, memiliki tahapan-tahapan dalam pembuatannya. Dalam pembuatannya memiliki 4 tahap yaitu:

a. Penyesuaian latar belakang

Pada tahap ini memilih latar belakang dari setiap tampilan yang ditampilkan dalam media pembelajaran, pemilihan warna dan teks yang menarik dan cocok ditampilkan untuk anak-anak.



Gambar 3. Pembuatan *background video*

b. Penambahan karakter dalam video

Di dalam video juga tersedia karakter-karakter animasi yang dimana seolah-olah menjadi prolog dan tokoh dalam video pembelajaran, selain itu karakter juga diperlukan pada saat bagian *conversation* (percakapan)

c. Dubbing suara

Setelah tampilan dan seluruh komponen untuk visual telah selesai maka dilakukannya *dubbing* ataupun pengisian suara untuk karakter maupun prolog dari media pembelajaran, sehingga tidak hanya indra penglihatan siswa saja yang berfungsi dalam kegiatan pembelajaran namun indra pendengaran siswa juga dapat difungsikan.

d. Penambahan *background music* dan *sound effect*

Setelah video pembelajaran hampir selesai maka penambahan *background music* dan *sound effect* juga sangat penting, untuk membuat video menjadi lebih menarik serta video tidak akan terasa sepi namun video pembelajaran akan terasa lebih ceria dan ramai.

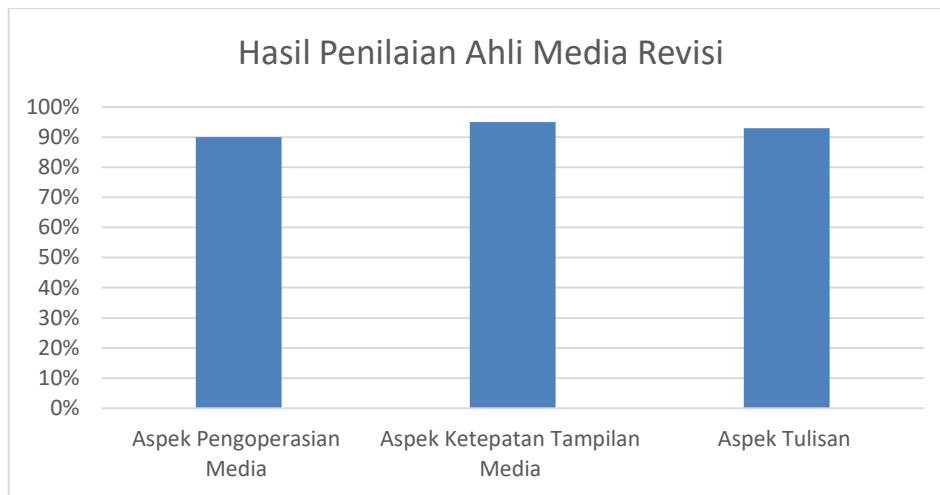


Gambar 4. Penambahan *background music* dan *sound effect*

Tabel 1. Hasil Analisis Validasi Media

Ahli Media	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Total	Kelayakan
1	Media	9	42	45	93,33%

Skor hasil validator ahli media pada penilaian aspek pengoperasian media diperoleh skor 90% dengan kriteria “sangat layak”, selanjutnya aspek ketepatan tampilan media diperoleh skor 95% dengan kriteria “sangat layak”, kemudian pada aspek tulisan diperoleh skor 93,33% dengan kriteria “sangat layak”, Hasil validasi materi pada tahap 2 dapat dilihat dalam diagram berikut:



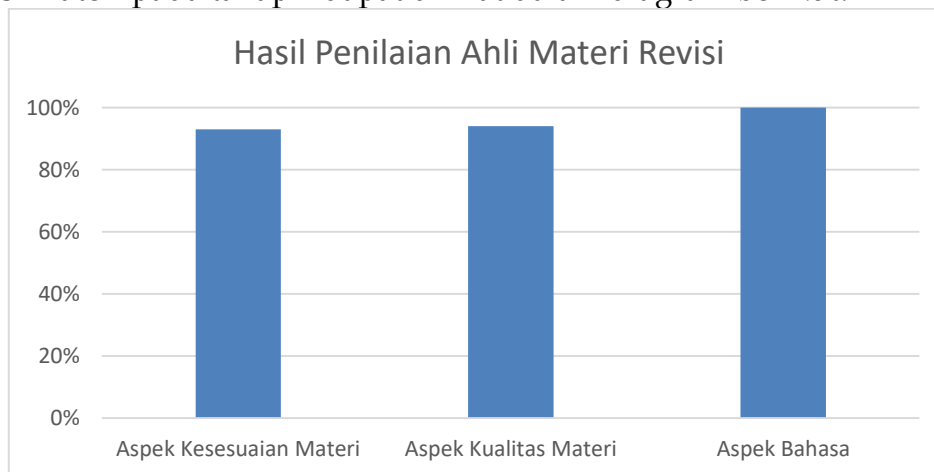
Gambar 5. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Diagram di atas menunjukkan hasil penilaian validator ahli media terhadap aspek yang berada pada media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tahap 2, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berkriteriakan “sangat layak” sehingga dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi Materi

Ahli Materi	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Total	Kelayakan
1	Materi	13	61	65	93,84%

Skor hasil validator ahli materi pada penilaian aspek kesesuaian materi diperoleh skor 93,33% dengan kriteria “sangat layak”, selanjutnya aspek kualitas materi diperoleh skor 92% dengan kriteria “sangat layak”, kemudian pada aspek Bahasa diperoleh skor 100% dengan kriteria “sangat layak”, Hasil validasi materi pada tahap 1 dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 6. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Diagram di atas menunjukkan hasil penilaian validator ahli materi terhadap aspek materi yang berada pada media. Berdasarkan hasil validasi tahap 2, materi pada media dapat disimpulkan “sangat layak” sehingga dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

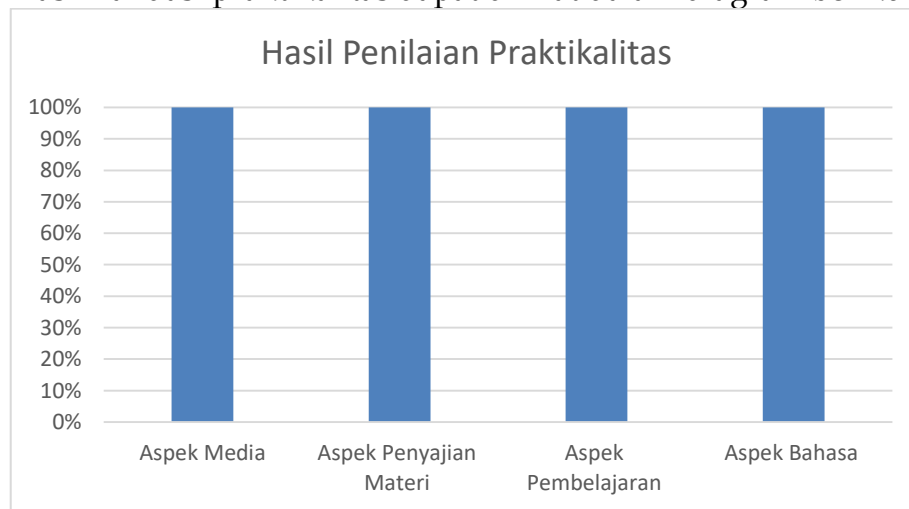
Implementasi

a. Validasi Ahli Praktikalitas

Tabel 3. Hasil Analisis Praktikalitas

Ahli Materi	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Total	Kelayakan
1	Praktis	12	60	60	100%

Skor hasil validator ahli praktisi pada penilaian aspek media diperoleh skor 100% dengan kriteria “sangat layak”, selanjutnya aspek penyajian materi diperoleh skor 100% dengan kriteria “sangat layak”, kemudian pada aspek pembelajaran diperoleh skor 100% dengan kriteria “sangat layak”, dan yang terakhir pada aspek bahasa diperoleh skor 100% dengan kriteria “sangat layak”, Hasil validasi praktikalitas dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 7. Diagram Hasil Praktikalitas

Diagram di atas menunjukkan hasil penilaian validator ahli praktis terhadap kepraktisan menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster*. Berdasarkan hasil validasi tersebut, kepraktisan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* dapat disimpulkan “sangat praktis” sehingga dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

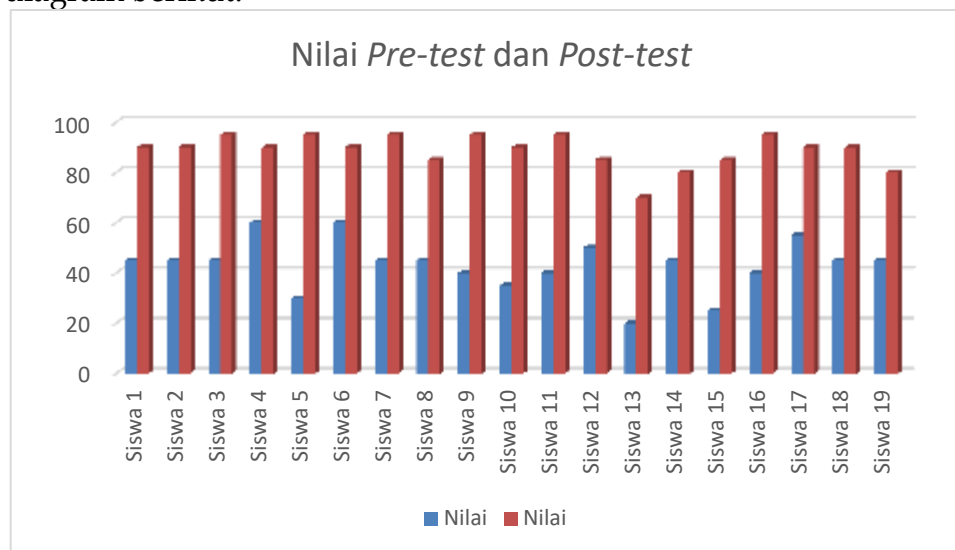
b. Uji Efektivitas

Tabel 4. Hasil Nilai Tes Siswa

Siswa No	Nilai Tes	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	45	90
2	45	90
3	45	95
4	60	90
5	30	95
6	60	90
7	45	95
8	45	85
9	45	95

10	35	90
11	40	95
12	50	85
13	20	70
14	45	80
15	25	85
16	40	95
17	55	90
18	45	90
19	45	80
Rata-rata	42,8	88,6

Adapun rata-rata dari keseluruhan hasil nilai *pre-test* siswa yaitu 42,8 dimana nilai terendah 20, kemudian nilai tertinggi berada pada angka 60. Kemudian setelah diterapkannya media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* nilai siswa terjadi peningkatan dengan hasil rata-rata keseluruhan nilai yaitu 88,6 dengan nilai terendah berada pada angka 70 dan nilai tertinggi pada angka 95. Untuk perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* dapat juga dilihat pada diagram berikut.



Gambar 8. Diagram Perbandingan Hasil Nilai Tes Siswa

Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil nilai tes dalam penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster*. seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwasanya rata-rata keseluruhan nilai *pre-test* siswa yaitu 42,8 sedangkan rata-rata untuk hasil nilai *post-test* siswa yaitu 88,6. Tingkat efektivitas pada hasil nilai *post-test* berkisar pada tingkat pencapaian 80-89, dimana kriteria dari hasil tersebut merupakan “efektif”.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh maka media pembelajaran

menggunakan aplikasi KineMaster dikatakan efektif untuk disebar dan diterapkan di kelas VA SDN 065853 Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai.

PEMBAHASAN

Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster*. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran yaitu *Being Friend with Nature* kelas V SD. Pada media pembelajaran ini terdapat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, (*listen and say*) mendengar dan mengucapkannya kembali, (*listening conversation*) mendengarkan percakapan, serta (*evaluation*) tahap evaluasi. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

Kelebihan Media

- Media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* dapat mendesain pembelajaran sesuai dengan keinginan pendidik.
- Media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* praktis digunakan serta menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.
- Media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
- Media pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* dapat diakses menggunakan *smartphone*.

Kekurangan Media

- Tampilan media kecil sehingga membutuhkan alat pendukung dalam tampilan yang besar
- Waktu *exporting* atau menyimpan media yang sudah dihasilkan membutuhkan waktu yang cukup lama
- Beberapa pemilihan format *font* masih kurang lengkap dan terbatas.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada uji kelayakan media pembelajaran, dilakukannya validasi oleh dua validator ahli yaitu: ahli media dan ahli materi dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, maka diperoleh hasil akhir validasi ahli media sebesar 93,33% dengan kriteria "sangat layak", kemudian hasil akhir validasi ahli materi sebesar 93,84% dengan kriteria "sangat layak".

Pada uji kepraktisan media pembelajaran, dilakukannya validasi oleh guru Bahasa Inggris sebagai ahli praktikalitas dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh ahli praktikalitas terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, maka diperoleh hasil akhir validasi ahli praktikalitas sebesar 100% dengan kriteria "sangat praktis".

Pada uji keefektifan media pembelajaran dilakukannya pemberian soal *pre-test* dan *post-test*, agar mengetahui hasil nilai tes sebelum uji coba media dan sesudah uji coba media, serta tercapainya kriteria keefektifan yang telah ditentukan. Adapun hasil rata-rata dari nilai *pre-test* yaitu 42,8 dan setelah media di uji cobakan maka hasil rata-rata dari nilai *post-test* yaitu 88,6. Berdasarkan pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, nilai siswa memperoleh hasil

yang meningkat serta tercapainya kriteria keefektifan yang telah ditentukan dari hasil nilai post-test siswa. Maka dari itu dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster efektif untuk diterapkan.

PENELITIAN LANJUTAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D (*Four D*), untuk itu peneliti selanjutnya dapat menggunakan model penelitian pengembangan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Putu Budi., Citrawathi, D Made., dan Dewi. (2020). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom video dengan Smartphone dan Aplikasi Kinemaster. *Proceeding Senadimas Undiksha*, Singaraja: 4 September 2020. Hal. 1758-1765.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asholahudin, M. (2020). Kompetensi Bahasa Inggris. *Jurnal Horizon Pedagogia*, 1(1), 72-76
- Azis, Nur, dkk. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(3), 1-5
- Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriani, Eka & Indriani, Tangson R. Pangaribuan. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. 154-163.
- Nesri, F. D. P. (2020). Pengembangan Modul Ajar Cetak Dan Elektronik Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Abad 21 Siswa Kelas XI SMA Marsudirini Muntilan. *Program Studi Pendidikan Matematika*, 126-132.
- Prawiyogi, Anggy Giri, dkk. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452
- Salahuddin, Husein. (2020). *Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTS. Nurul Huda Ketambul, Tuban*. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Samsu. (2021). *Metode Penelitian: Teori & Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development*. Pusaka: Jambi