

**PELATIHAN PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
KINEMASTER BAGI GURU BAHASA MANDARIN**

Aiga Ventivani, Lukluk Ul Muyassaroh, Octi Rjeki Mardasari
Departemen Bahasa Jerman/ Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Sastra,
Universitas Negeri Malang, Malang, Jawa Timur, Indonesia
aiga.ventivani.fs@um.ac.id

Abstrak

Pembelajaran di era digitalisasi menimbulkan tantangan dan peluang tersendiri. Salah satu yang menjadi tantangan sekaligus peluang pada era digitalisasi yaitu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi yang kurang maksimal pada proses pembelajaran Bahasa Mandarin dirasa sangat disayangkan. Padahal saat ini fasilitas teknologi telah banyak dijumpai bahkan telah difasilitasi pada ruang kelas seperti jaringan internet, laptop, LCD proyektor, *smartphone*, dll. Pada saat observasi, guru lebih sering menampilkan PPT daripada video. Padahal video pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal tersebut terjadi karena beberapa alasan diantaranya yaitu guru Bahasa Mandarin kesulitan mencari video yang sesuai dengan kebutuhan materi siswa, namun guru-guru merasa belum terlalu menguasai cara Menyusun video pembelajaran. Pelatihan pengembangan video pembelajaran ini bertujuan untuk membantu guru mengembangkan materi pembelajaran berupa video yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta dapat dikembangkan dengan karakteristik siswa. Metode pelaksanaan yang akan diterapkan pada pengabdian ini yaitu metode bimbingan. Guru-guru dibimbing dan dilatih untuk mampu membuat video pembelajaran menarik berbasis *Kinemaster*. Terdapat tiga tahapan dalam pelatihan ini yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pelatihan. Kegiatan pelatihan ini diikuti 15 peserta. Tim menyebar angket terbuka melalui *google form* guna memperoleh informasi yang lebih dalam. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh tim dan hasil analisis angket terbuka yang telah diisi oleh peserta, maka dapat diketahui bahwa guru-guru merasa mendapatkan wawasan baru tentang penyusunan video pembelajaran dan memberikan respon yang positif. Kedepannya, disarankan pelatihan semacam ini dapat diselenggarakan sebagai agenda rutin tahunan dengan materi lainnya.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Kinemaster, Bahasa Mandarin, Pelatihan

Abstract

Learning in the digitalization era poses its challenges and opportunities. One of the challenges, as well as opportunities in the digitalization era, is the use of technology in the learning process. The use of technology that is less than optimal in the learning process of Mandarin is very unfortunate. Even though nowadays many technological facilities are being facilitated in classrooms such as internet networks, laptops, LCD projectors, smartphones, etc. At the time of observation, the teacher showed PPT more often than video. Even though learning videos can help the learning process become more effective and efficient. This happened for several reasons, including that the Mandarin teacher had difficulty finding videos that fit the material needs of students, but the teachers felt that they had not mastered how to compose learning videos. This learning video development training aims to help teachers develop learning materials in the form of videos that are by following the objectives that have been set and can be developed with student characteristics. The implementation method that will be applied to this service is the guidance method. Teachers are guided and trained to be able to make interesting Kinemaster-based learning videos. There are three stages in this training, namely preparation, implementation, and training evaluation. This

training activity was attended by 15 participants. The team distributed an open questionnaire via Google form to obtain in-depth information. Based on observations made by the team and the results of an open questionnaire analysis that had been filled out by the participants, it can be seen that the teachers felt that they had gained new insights about the preparation of learning videos and gave positive responses. In the future, it is suggested that this kind of training can be held as an annual routine agenda with other materials.

Keywords: *Learning Videos, Kinemaster, Chinese, Training*

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, masyarakat mulai beralih dari bahan cetak menjadi digital. Hal tersebut juga terjadi pada bidang pendidikan. Penerapan teknologi kini sudah tidak asing lagi di dunia pendidikan. Teknologi digital sudah banyak ditemui diberbagai proses pembelajaran. Sekolah tingkat menengah di Kota Malang kini telah dilengkapi dengan teknologi seperti layar LCD, jaringan internet, laptop, dll. Bahkan tidak banyak sekolah yang memperbolehkan siswa untuk menggunakan gawai dalam kelas sebagai penunjang proses pembelajaran. Segala fasilitas teknologi tersebut hendaknya dapat dimanfaatkan secara positif dan maksimal oleh guru dan murid.

Pada saat tim melakukan observasi di kelas, ditemukan informasi bahwa guru sangat jarang menggunakan fasilitas teknologi yang tersedia. Pembelajaran dalam kelas saat ini dilakukan secara daring dan luring. Pada saat pembelajaran luring, penggunaan layar LCD digunakan hanya untuk menampilkan materi dalam bentuk PPT Pada saat pembelajaran luring, pembelajaran dilakukan melalui google meet dan whatsapp. Pada saat pembelajaran luring, guru menemui kesulitan untuk menyampaikan materi. Penggunaan PPT dirasa kurang mendapatkan respon dari murid. Murid sangat jarang memberikan respon atau umpan balik saat pembelajaran berlangsung.

Selain menampilkan PPT, guru Bahasa Mandarin juga menayangkan materi dalam bentuk video baik dalam pembelajaran daring dan luring. Hanya saja frekuensi menampilkan video pada proses pembelajaran sangat jarang, yaitu satu bulan kurang lebih hanya satu kali. Hal senada juga diungkapkan oleh Megawati (2017) bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran maka, dapat mengefektifitaskan waktu, ruang dan pesan yang disampaikan lebih efisien, sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat.

Aplikasi Kinemaster adalah salah satu aplikasi favorit dalam bidang penyuntingan video yang bertujuan untuk memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam menyunting video (Handoko, 2021). Kinemaster telah banyak digunakan masyarakat luas untuk membuat video, tetapi belum populer diantara guru Bahasa Mandarin. Bahkan lebih lanjut Handoko, (2021) menyatakan bahwa kinemaster mendapat julukan dari beberapa pengamat teknologi terkenal sebagai “The Best Mobile Video Editors for 2019”.

Pelatihan untuk meningkatkan keterampilan menggunakan teknologi guru Bahasa Mandarin masih terbilang jarang. Salah satu yang telah dilaksanakan tahun lalu terkait teknologi yaitu pelatihan untuk membuat UKBM digital (Ventivani dkk, 2021). Pelatihan tersebut mendapatkan feedback yang sangat positif, salah satunya karena pemilihan aplikasi yang mudah dan menarik. Selain itu, pada pelatihan tersebut ditemukan informasi bahwa guru-guru Bahasa Mandarin berharap diadakan kembali pelatihan serupa. Oleh karena itu, pengabdian dan pelatihan semacam ini perlu dilakukan. Di Kota Malang terdapat MGMP Bahasa Mandarin untuk berbagi informasi dan bertukar pikiran yang biasanya dilaksanakan di aula SMAN 2 Malang. Pelaksanaan pelatihan ini akan diikuti oleh guru-guru yang tergabung pada MGMP Bahasa Mandarin kota Malang dan sekitarnya. Hal tersebut karena

belum semua daerah memiliki MGMP Bahasa Mandarin.

Berdasarkan paparan pendahuluan dan permasalahan mitra, terdapat dua masalah mendasar mengapa guru Bahasa Mandarin kurang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Masalah yang pertama yaitu guru Bahasa Mandarin kesulitan mencari bahan ajar atau sumber ajar digital yang memuat materi yang diinginkan. Oleh karena itu, guru tidak memiliki bahan yang akan ditampilkan pada layar LCD. Mencari bahan di sumber internet juga tidak mudah ditemukan yang sesuai dengan kurikulum atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah yang kedua yaitu guru Bahasa Mandarin kurang terampil dalam mengoperasikan teknologi yang ada.

Pelatihan pengembangan video pembelajaran ini bertujuan untuk membantu guru mengembangkan materi pembelajaran berupa video yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta dapat dikembangkan dengan karakteristik siswa. Dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Mandarin, materi berbentuk video dirasa paling memudahkan dalam mentransfer ilmu kepada siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Megawati (2017) bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran maka, dapat mengefektifitaskan waktu, ruang dan pesan yang disampaikan lebih efisien, sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat. Selain itu, video pembelajaran lebih fleksibel dalam penggunaannya karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Selain itu, melalui pelatihan ini guru-guru juga dibantu untuk semakin mengenal pengoperasian media digital. Tim memilih aplikasi yang paling mudah digunakan sehingga guru-guru tidak kesulitan dalam mengoperasikan, tetapi mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembuatan video. Aplikasi yang digunakan pada pelatihan ini yaitu aplikasi Kinemaster. Tim memilih aplikasi pembuat video Kinemaster dengan beberapa alasan yang dilandasi dengan hasil riset studi Pustaka.

Berdasarkan studi Pustaka yang telah dilakukan tim, menunjukkan bahwa aplikasi ini termasuk mudah dioperasikan. Adnyana, Citrawathi, dan Dewi (2020) menyatakan bahwa Kinemaster merupakan salah satu aplikasi pengeditan video yang sangat lengkap dan mudah digunakan. Selain itu, aplikasi Kinemaster memiliki banyak memiliki banyak keunggulan, yaitu mampu diterapkan pada sistem android dan IOS, sehingga tidak harus melakukan aktivitas di PC seperti laptop dan komputer. Sebagaimana yang sudah banyak diketahui, bahwa saat ini guru-guru Bahasa Mandarin semuanya memiliki gawai yang memiliki sistem android dan IOS.

Selain itu, aplikasi Kinemaster juga tersedia dalam berbagai Bahasa. Terdapat beberapa aplikasi yang tidak mendukung Bahasa Mandarin didalamnya sehingga saat video sudah jadi, hanzi akan berubah menjadi kotak-kotak karena tidak terdeteksi Bahasa. Amelia dan Arwin (2021) menyatakan bahwa Kinemaster dapat dioperasikan pada sistem operasi Android dan IOS, serta tersedia dalam berbagai Bahasa. Sementara itu, Khaira (2020: 40) menyatakan bahwa video KineMaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Hal tersebut menjangkau serta memudahkan guru untuk memberikan video yang telah mereka buat kepada peserta didik.

Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara (Indriani & Pangaribuan, 2020). Hal tersebut senada dengan pendapat Feinberg, Song, dan Lim (2016) bahwa Kinemaster include a variety of transition and filter effects, color lookup table (LUT) filters, Chroma key (green screen), precise volume envelope control over time, multi-layer support (video, image, text, handwriting, overlays), and layer key frame animation”.

Aplikasi Kinemaster tersedia dalam dua tipe, yaitu tipe tidak berbayar dan

berlangganan berbayar. Handoko (2021) mendefinisikan bahwa Aplikasi Kinemaster adalah sebuah aplikasi penyuntingan video berbasis perangkat bergerak dengan konsep bebas digunakan atau berlangganan jika ingin mendapatkan dukungan teknis secara penuh. Namun, bagi pembuat video pemula, fitur yang tersedia di tipe tidak berbayar sudah sangat memfasilitasi untuk membuat sebuah video yang menarik. Berdasarkan paparan di atas, maka tim sepakat untuk menggunakan aplikasi Kinemaster sebagai materi dalam pelatihan pengembangan video pembelajaran bagi guru-guru Bahasa Mandarin.

METODE

Metode pelaksanaan yang akan diterapkan pada pengabdian ini guna memberikan solusi untuk pemecahan masalah yang sedang dihadapi guru Bahasa Mandarin yaitu metode bimbingan. Guru-guru dibimbing dan dilatih untuk mampu membuat video pembelajaran menarik yang telah disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik masing-masing kebutuhan siswa menggunakan teknologi tepat guna. Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan sebagai berikut.

1. Persiapan Pelatihan

Pada tahap persiapan, tim melakukan koordinasi dengan Ketua MGMP Bahasa Mandarin kota Malang. Pada bulan Maret, tim bersama dengan Ketua MGMP Bahasa Mandarin Kota Malang melakukan analisis kebutuhan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran nyata dan utuh di lapangan. Setelah itu, tim mengumpulkan studi pustaka guna mencari solusi yang tepat atas permasalahan yang terjadi dilapangan. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, tim menetapkan solusi yang akan ditawarkan yaitu pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis *Kinemaster*. Selanjutnya, tim mulai berkoordinasi tentang waktu dan tempat pelatihan yang dikoordinir oleh ketua MGMP Bahasa Mandarin kota Malang. Selanjutnya, tim mulai mencari narasumber yang sesuai dengan kebutuhan dilapangan. Setelah poin-poin penting telah disepakati, maka tim melanjutkan merancang desain flyer untuk disebarluaskan.

Pada saat flyer sudah disebarluaskan, maka tim melakukan tahap sosialisasi kepada guru-guru. Tim menjelaskan tujuan dari kegiatan pelatihan ini, menyampaikan hal-hal apa saja yang perlu disiapkan, serta mengkonfirmasi kesediaan hadir pada pelatihan dengan cara mengirimkan tautan pendaftaran pelatihan melalui *google form*. Setelah mendapatkan informasi nama-nama peserta yang bersedia hadir, tim mulai membuat undangan resmi untuk guru-guru Bahasa Mandarin.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 19 Agustus 2022 dengan durasi 120 menit. Pada tahap ini guru-guru Bahasa Mandarin dibimbing untuk membuat video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* yang dipandu oleh dosen pemateri. Pada tahap ini tim juga melakukan observasi terhadap jalannya pelatihan. Berikut tahapan-tahapan pada pelatihan ini.

- a. Pelatihan diawali dengan sesi pembukaan. Pada sesi pembukaan diawali oleh moderator yang menyapa pemateri dan peserta pelatihan. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan dosen pemateri dengan membaca CV. Sesi pembukaan dilaksanakan selama kurang lebih lima belas menit.
- b. Sesi berikutnya yaitu penyampaian materi, praktek, dan diskusi tanya jawab. Penyampaian materi berlangsung selama 30 menit, praktek membuat video 30 menit, dan diskusi tanya jawab selama 30 menit. Pada sesi ini, diharapkan peserta dapat mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dan terjadi interaksi antara pemateri dan peserta pelatihan.

- c. Sesi terakhir adalah sesi penutupan. Pada sesi ini, peserta mengisi presensi acara sekaligus mengisi lembar angket yang diberikan oleh tim. Lembar angket tersebut berisi tentang kesan, kritik dan saran terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil dari angket tersebut kemudian diserahkan kembali pada tim.

3. Evaluasi Pelatihan

Setelah pelaksanaan berlangsung, tim pelatihan menganalisis data-data yang telah dikumpulkan pada saat pelatihan berlangsung. Data tersebut antara lain yaitu hasil observasi tim dan jawaban lembar angket peserta. Berdasarkan hasil data tersebut, maka tim menarik kesimpulan apakah pelatihan berhasil atau tidak, menyimpulkan kendala-kendala apa saja yang dihadapi sehingga menjadi pembelajaran pada pelatihan berikutnya, serta menggali informasi topik pelatihan yang dibutuhkan guru-guru Bahasa Mandarin pada kesempatan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada pelatihan ini dijabarkan sesuai dengan paparan metode di atas.

1. Persiapan Pelatihan

- a. Pada bulan Maret tim menghubungi Ketua MGMP Bahasa Mandarin kota Malang untuk mendiskusikan pelatihan yang akan dilaksanakan pada tahun ini. Diskusi yang dilakukan meliputi masalah yang sedang dihadapi oleh guru Bahasa Mandarin pada proses pembelajaran dan waktu yang akan digunakan saat pelatihan.
- b. Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan, maka diperoleh masalah yang ingin dipecahkan yaitu masalah kurangnya ketersediaan sumber ajar bahasa Mandarin berbasis video dan minimnya penguasaan guru Bahasa Mandarin dalam penggunaan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, disepakati pelatihan pembuatan video. Kemudian tim menyusun materi yang sesuai dan menghubungi narasumber. Tim mulai menyusun Flyer pelatihan untuk diinfokan kepada guru-guru Bahasa Mandarin melalui MGMP Bahasa Mandarin kota Malang. Flyer tersebut berisi nama kegiatan, waktu, tempat pelaksanaan, narasumber, dan tautan pendaftaran.
- c. Ketika bahan-bahan untuk pelatihan sudah siap, tim melalui ketua MGMP Bahasa Mandarin menyebar flyer yang telah disusun kepada guru-guru Bahasa Mandarin kota Malang dan sekitarnya. Sosialisasi dilakukan secara daring dengan mengirimkan flyer pelatihan yang berbentuk digital.
- d. Berdasarkan form pendaftaran yang telah dicantumkan pada flyer, terdapat 20 guru yang mendaftar pelatihan. Setelah itu tim membuat undangan pelatihan bagi guru-guru yang telah mendaftar pelatihan.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Sesuai dengan hasil diskusi dengan Ketua MGMP Bahasa Mandarin kota Malang, pelaksanaan pelatihan penyusunan video pembelajaran berbasis *Kinemaster* dilaksanakan pada hari Jumat pukul 13.15 WIB-15.15 WIB. Pelatihan dilaksanakan secara daring menggunakan *zoom meeting*. Berikut tahapan pelaksanaan pelatihan ini.

- a) Ruang zoom mulai dibuka pukul 12.30 WIB. Tim dan narasumber memasuki ruang zoom terlebih dahulu guna memastikan tampilan dan suara dapat berfungsi dengan baik. Pukul 12.50 WIB peserta mulai memasuki ruang *zoom*. Pelatihan dimulai pukul 13.15 WIB karena menunggu seluruh peserta memasuki ruang *zoom*. Keterlambatan tersebut karena

- ada permasalahan teknis saat peserta memasuki ruang *zoom*. Acara dibuka dengan sapaan dari moderator kepada narasumber dan peserta, selanjutnya membacakan CV narasumber.
- b) Pada pukul 13.25 WIB narasumber mulai menyampaikan materi. Materi diawali dengan penjelasan tentang aplikasi Kinemaster, kelebihan dan keterbatasan dari aplikasi tersebut. Setelah itu narasumber mempraktikkan langsung pembuatan video menggunakan aplikasi Kinemaster. Terdapat tiga jenis video yang ditunjukkan pembuatannya oleh narasumber. Pemberian materi berjalan kurang lebih selama 60 menit.
 - c) Pukul 14.25 WIB moderator membuka sesi tanya jawab. Pertanyaan dapat dikirim melalui fitur chat pada *zoom* atau dapat ditanyakan secara langsung. Karena keterbatasan waktu, maka sesi tanya jawab berlangsung selama 30 menit saja. Pertanyaan yang diajukan oleh peserta menunjukkan antusias peserta terhadap materi pelatihan. Setelah sesi tanya jawab selesai, acara selanjutnya yaitu penutupan. Tim mengucapkan terima kasih atas kesediaan narasumber dan kehadiran peserta dalam pelatihan tersebut, sehingga pelatihan dapat terlaksana berjalan lancar. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ketua MGMP Bahasa Mandarin Kota Malang. Tim kemudian mendokumentasikan berupa *screenshot* peserta dan narasumber. Setelah itu peserta diarahkan untuk mengisi *google form* sebagai presensi dan dasar untuk membuat sertifikat peserta.

3. Evaluasi Pelatihan

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis kuesioner yang telah diisi oleh peserta. Dari hasil analisis tersebut maka diperoleh informasi berikut.

- a. Peserta merespon baik pelatihan yang telah dilaksanakan.
- b. Peserta merasa materi pelatihan yang disampaikan dapat membantu proses pembelajaran dalam kelas. Pelatihan penyusunan video dianggap sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan guru-guru dalam menyusun media pembelajaran.
- c. Pada pelatihan selanjutnya diharapkan tim pelaksana dapat mengadakan pelatihan serupa dengan materi lainnya. Materi yang disarankan oleh guru-guru kepada tim yaitu media pembelajaran digital lainnya, keterampilan atau budaya Tiongkok, *game* edukasi, media dan metode pembelajaran Bahasa Asing.



Gambar 1 Pelaksanaan Pelatihan pada saat penyampaian materi



Gambar 2 Pelaksanaan Pelatihan pada saat penutupan

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster bagi Guru Bahasa Mandarin mendapatkan respon positif dari peserta pelatihan. Selain itu, melalui pelatihan ini, guru-guru Bahasa Mandarin mendapatkan tambahan wawasan tentang penyusunan video pembelajaran yang harapannya dapat diterapkan dalam kelas sehingga dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Mandarin. Selanjutnya terdapat beberapa saran yang diberikan kepada tim pelaksana agar dapat menjadikan pelatihan sebagai agenda tahunan yang dilaksanakan secara rutin. Guru-guru juga menyarankan agar pelatihan selanjutnya dapat dilaksanakan secara langsung (offline) dengan beberapa materi yang diusulkan seperti materi media pembelajaran digital lainnya, keterampilan atau budaya Tiongkok, game edukasi, media dan metode pembelajaran Bahasa Asing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelatihan ini dapat terlaksana dengan dana Desentralisasi Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, Ketua MGMP Bahasa Mandarin Kota Malang, Guru-guru Bahasa Mandarin yang telah mengikuti pelatihan ini, Narasumber, Tim pelaksana Pengabdian Pelatihan baik rekan dosen dan mahasiswa, serta pihak-pihak yang mendukung pengabdian pelatihan ini sehingga kegiatan ini dapat terlaksana lancar tanpa kendala dan dapat diterima dengan baik oleh berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, P. B. et al. (2020). 'Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video dengan Smartphone dan Aplikasi Kinemaster (Program PkM)', in *Proceeding Senadimas Undiksha*, pp. 1758–1765.
- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88-97.
- Feinberg, M. A., Song, K. B., & Lim, I. T. (2016). KineMaster: pro video editing on Android. In *ACM SIGGRAPH 2016 Appy Hour* (pp. 1-1).
- Handoko, A. (2021). Pemanfaatan Kinemaster sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola dan Pendidik PKBM. *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 14-24.
- Indriani, E., & Pangaribuan, T. R. EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KINEMASTER TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA

KELAS VII SMP SWASTA MUHAMMADIYAH 05 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020. *Basastra*, 9(2), 154-163.

- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.
- Megawati, (2017) *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KESEIMBANGAN EKOSISTEM*. In: Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017, 17 May 2017, Medan.