



Original Article

Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Materi Hukum Dasar Kimia)

Darmawati Bayangkari Ramli^{1✉}, Kartini Rahman Nisa², Nurhadyati³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Maumere, Jln. Jenderal Sudirman Kelurahan Waioti, Alok Timur, Kabupaten Sikka, Indonesia.

Korespondensi Email: darmawthybramli@gmail.com ✉

Abstrak:

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media audio visual yang mendukung kegiatan pembelajaran adalah aplikasi kinemaster. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal di SMAN Pemana, pemanfaatan media pembelajaran memang masih kurang optimal khususnya media pembelajaran audio visual, karena hanya memanfaatkan media berupa buku dan proyektor yang hanya digunakan sebagai pengganti papan tulis. Tujuan penelitian ini yaitu, untuk mencari pengaruh media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan tes. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dan observasi sebagai tahap awal untuk memperoleh data. Peneliti melakukan pretest dan posttest untuk melihat kemampuan berpikir kritis siswa. Tempat penelitian ini dilakukan di SMAN Pemana dari bulan Februari 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN Pemana, sedangkan sampel yang digunakan pada penelitian ini siswa kelas XB sebanyak 20 orang. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2025. Hasil penelitian di atas siswa SMAN Pemana kelas X B memiliki keterampilan berpikir kritis karena siswa mampu memenuhi beberapa indikator berpikir kritis. Siswa yang berpikir kritis memiliki beberapa karakteristik antara lain; melakukan klarifikasi dasar terhadap masalah, mengumpulkan dasar informasi, membuat referensi, melakukan klarifikasi lanjut, membuat dan mengkomunikasikan kesimpulan yang terbaik.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Audio Visual; Kinemaster; Kemampuan berpikir kritis

Submitted	: 05 March 2026
Revised	: 09 March 2026
Acceptance	: 18 March 2026
Publish Online	: 19 March 2026

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Universitas Syiah Kuala



Pendahuluan

Perkembangan teknologi di dunia pendidikan terjadi begitu cepat, percepatan ini ditandai dengan menirukan cara siswa melihat media pembelajaran ([Hikmatiar et al., 2023](#)). Analisis kebutuhan media pembelajaran lainnya menyatakan bahwa 100% guru dan 84% siswa perlu adanya pengembangan penyediaan pembelajaran dalam

bentuk media audio visual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan data dan analisis kebutuhan bahwa pengadaan media pembelajaran audio visual mengingat dari ketersediaan media masih sangat minim. Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas penggunaan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, khususnya pada materi hukum dasar kimia. Oleh karena itu penelitian ini penting untuk dilakukan guna memberikan bukti empiris serta referensi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran kimia yang inovatif, interaktif dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis ([Permatasari et al., 2023](#)).

Sistem pendidikan nasional yang merupakan sistem pendidikan yang akan membawa kemajuan dan perkembangan bangsa dan menjawab tantang zaman yang selalu berubah, hal ini sebagaimana visis dan misi Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) adalah sebagai berikut “Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.” Adapun misi yang di emban dalam Undang-Undang SISDIKNAS adalah “Mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu bagi seluruh rakyat.” ([Wurdianto et al., 2024](#)).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMAN Pemana, pemanfaatan media pembelajaran memang masih kurang optimal khususnya media pembelajaran audio visual, karena hanya memanfaatkan media berupa buku dan proyektor yang hanya digunakan sebagai pengganti papan tulis. Hal ini menyebabkan masih rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu cara guru mengajar juga tidak memacu siswa untuk berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis di dunia akademik sangat penting bagi siswa. Kemampuan tersebut diperlukan untuk memahami konsep materi pembelajaran yang akan mereka pelajari di masa depan. Kemampuan berpikir kritis digunakan untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif ([Hawari et al., 2024](#)). Kemampuan berpikir kritis dapat memberikan metode berpikir secara logis dalam mempertimbangkan hal tersebut benar adanya ([Adilah, G. & Rosyidah, 2023](#)).

Berdasarkan pernyataan diatas salah satu alternatif yang bisa dilakukan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media. Media pembelajaran sama halnya dengan perantara pembelajaran. Media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat dipahami untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerima dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien ([Mayoli et al., 2024](#)). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media audio visual adalah aplikasi kinemaster. Aplikasi kinemaster adalah aplikasi untuk membantu seorang pendidik dalam proses penyampaian materi pembelajarannya, karena dalam menggunakan aplikasi kinemaster akan dapat lebih mudah membuat media pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan. Kinemaster dapat menampilkan tampilan dalam proses penyampaian materi dan memiliki banyak animasi ([Wastriami & Mudinillah, 2022](#)). Kinemaster juga merupakan salah satu video editor terbaik untuk android, hal ini dikarenakan fiturnya yang lengkap dan mudah dipahami ([Afandi et al., 2022](#)).

Salah satu temuan pada penelitian sebelumnya ([Riva & Handican, 2023](#)) menyatakan bahwa telah terbukti penggunaan media audio visual dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap informasi yang disampaikan oleh pendidik. Pernyataan yang kemukakan oleh ([Harefa & La'ia, 2021](#)) bahwa media audio visual merupakan materi pelajaran yang dibuat menarik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung. Penggunaan materi pembelajaran audio visual adalah materi pembelajaran di dalam kelas yang merupakan hal yang cukup esensial. Kelebihan dari media audio visual ini adalah bisa menampilkan secara langsung apa yang akan dilihat dan didengar oleh siswa tanpa harus melalui guru. Sehingga pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan media pembelajaran kinemaster pada kelas XB SMAN Pemana untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa. Kebaharuan utama dari penelitian ini, terletak pada pengintegrasian aplikasi kinemaster sebagai alat bantu untuk membuat video pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi secara visual dan audio, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran di SMAN Pemana.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu: Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa terhadap pembelajaran kimia, Kesulitan siswa dalam memahami materi kimia dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran kimia karena proses pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Dikarenakan luasnya cakupan yang diteliti, maka ada pembatas masalah yang akan diteliti sehingga lebih terfokus dan terarah. Untuk itu, akan di fokuskan dan dibatasi pada media pembelajaran yang digunakan yaitu media audio visual menggunakan aplikasi kinemaster serta materi yang dibahas yaitu materi hukum dasar kimia.

Dengan begitu rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, Bagaimana pengaruh media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis siswa? Maka yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Metode

Metode penelitian yang digunakan metode eksperimen dengan menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen. Karena penelitian ini hanya menggunakan satu grup maka rancangan penelitian dinamakan *one group pretest-posttest design*. *One group pretest-posttest design*, *pretest* dilakukan terhadap kelompok subjek penelitian, setelah itu diberikan perlakuan dengan menggunakan media, selanjutnya dilakukan *posttest* berasal dari kelas yang sama. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri Pemana dengan rentang waktu 10-15 Februari 2025. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas X SMAN Pemana dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini siswa XB SMAN Pemana. Teknik pengumpulan data menggunakan Wawancara, Observasi dan Tes. Peneliti melakukan wawancara dan observasi sebelum melakukan penelitian lebih lanjut, tes awal dan tes akhir dalam bentuk *essay test* untuk melihat kemampuan berpikir kritis siswa. Sedangkan untuk menganalisis datanya, menggunakan:

Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi

berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian menggunakan *shapiro-wilk*, karena sampel penelitian berjumlah kecil yaitu < 50 ([Fauziyah & Riganti, 2024](#)).

2. Uji Keefektifan

- a. Uji N Gain: Rumus yang digunakan untuk menghitung uji N Gain yaitu:

$$N \text{ gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan :

N gain = Nilai uji gain

S_{post} = Skor *posttest*

S_{pre} = Skor *pretest*

S_{max} = Skor maksimal

Tabel 1. Tabel Kategori Perolehan Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Nisa & Sulisworo, 2019)

3. Deskriptive Statistik

Deskriptive statistik yaitu perhitungan mean untuk menganalisis data secara ringkas dan informatif. Statistik ini tidak digunakan untuk membuat kesimpulan atau generalisasi, tetapi hanya untuk mendeskripsikan data yang ada ([Rahmmah et al., 2024](#)).

4. Uji Hipotesis

Uji t digunakan dalam kasus sebuah sampel yang bertujuan untuk menguji atau membandingkan mengenai merata populasi yang sudah memiliki hipotesis kemudian dapat diuji kebenarannya dengan rata sampel yang telah didapat. Di samping itu uji t diperuntukkan dalam kondisi kasus yang bertujuan membandingkan rata-rata sampel yang telah mewakili populasi dengan kondisi sudah memiliki dugaan awal atau hipotesis ([Mustafa, 2022](#)).

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data

Penelitian dilakukan pada kelas XB SMAN Pemana, Kecamatan Alok, Kabupaten Sikka pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan, yaitu ingin mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis siswa kelas XB SMAN Pemana menggunakan aplikasi kinemaster dalam menyelesaikan soal dengan materi hukum dasar kimia. Hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik dianalisis menggunakan uji normalitas, uji N Gain, deskriptive statistik dan uji nilai t (hipotesis). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design*. *Pretest* diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi hukum dasar kimia dan *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan pada materi hukum dasar kimia. Hasil kerja peserta didik kemampuan berpikir kritis pada masing-masing kategori subjek yang terpilih dalam penelitian ini. Jumlah peserta didik kelas X B yaitu berjumlah 20 orang. Soal

berpikir kritis yang diberikan kepada siswa sebanyak 5 butir soal.

Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Statistic	df	Sig.
Shapiro-Wilk			
Pretest	0,909	20	0,062
Posttest	0,916	20	0,084
a. Lilliefors Significance Correction			

Sumber: SPSS

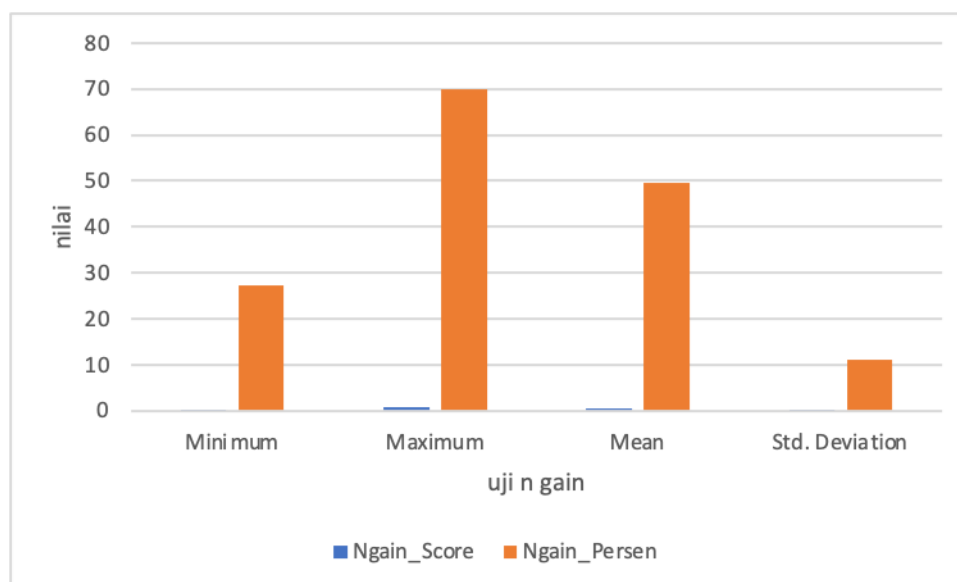
Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal merupakan salah satu asumsi penting dalam uji statistik parametrik.

2. Uji keefektifan

Tabel 3. Uji N Gain

Uji N Gain				
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	0,27	0,70	0,4951	0,10956
Ngain_Persen	27,27	70,00	49,5076	10,95637
Valid N (listwise)	20			

Sumber: SPSS



Gambar 1. Uji N Gain

Uji N Gain bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis seseorang atau sekelompok orang setelah diberikan perlakuan tertentu, misalnya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

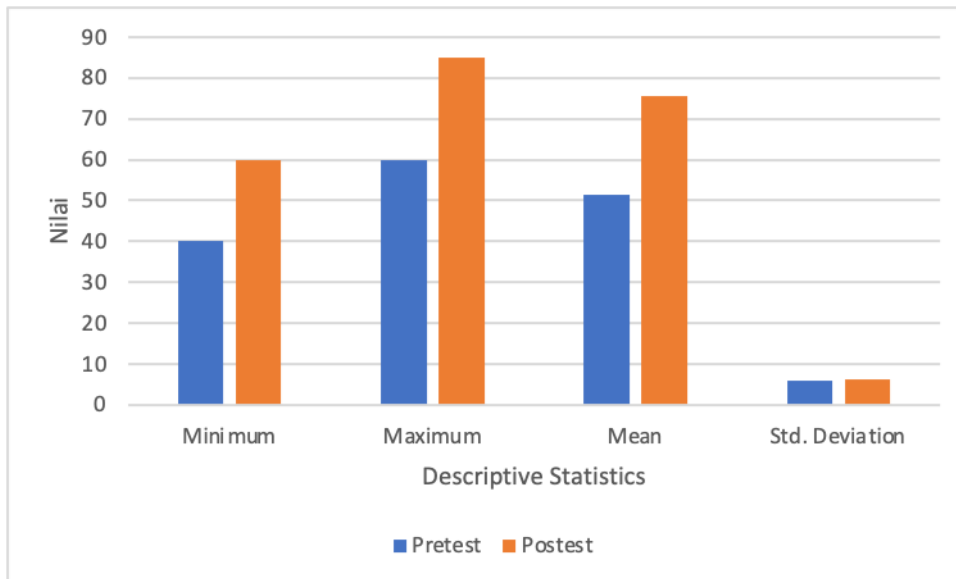
Analisis Data

1. Deskriptive Stastitik

Tabel 4. Deskriptive Statistik

	Descriptive Statistics			
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	40	60	51,50	5,871
Posttest	60	85	75,50	6,262
Valid N (listwise)	20			

Sumber: SPSS



Gambar 2. Deskriptive Statistik

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang data yang telah dikumpulkan sebelum dilakukan analisis lebih lanjut.

2. Uji Hipotesis

Tabel 5. Uji Hipotesis

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B		Beta		
1	(Constant)	1,421E-14	0,000		0,000	1,000
	Pretest	-1,000	0,000	-0,947	-2299928	<0,001
					18,879	
	Posttest	1,000	0,000	1,010	2452854	<0,001
					36,058	

Sumber: SPSS

Uji t adalah salah satu metode statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran asumsi atau dugaan (hipotesis) tentang rata-rata populasi atau perbedaan rata-rata antara dua kelompok.

Pembahasan

1. Uji Normalitas

Pada penelitian ini dilakukan, perlu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas. Pada uji normalitas menggunakan metode *shapiro-wilk*, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,062 untuk data pertama dan 0,084 untuk data kedua dengan jumlah sampel masing-masing sebanyak 20. Nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05, yang berarti data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* memenuhi asumsi normalitas. Hal ini menunjukkan bahwa data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik karena telah memenuhi salah satu syarat yaitu sebaran normal ([Arifin & Habibulloh, 2019](#)).

2. Uji N Gain

Adapun uji keefektifan yang dilakukan menggunakan uji N Gain, diperoleh nilai *Ngain score* minimum sebesar 0,27 dan maksimum sebesar 0,4951 dan standar deviasi sebesar 0,10956. Jika dikonversikan dalam bentuk presentase, nilai minimum adalah 27,27%, maksimum 70,00% dengan rata-rata sebesar 49,51% dan standar deviasi sebesar 10,95637. Berdasarkan kriteria interpretasi gain score nilai rata-rata sebesar 0,4951 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman atau kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan, meskipun belum mencapai kategori tinggi ([Novita & Novianty, 2019](#)).

3. Uji Analisis Deskriptive Statistik

Pada uji deskriptive statistik terhadap data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, nilai *pretest* memiliki skor minimum sebesar 40 dan maksimum sebesar 60, dengan nilai rata-rata sebesar 51,50 dan standar deviasi sebesar 5,871. Sementara itu, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan skor minimum sebesar 60 dan maksimum 85, serta nilai rata-rata sebesar 75,50 dan standar deviasi sebesar 6,262. Peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* mengindikasikan adanya perubahan positif dalam kemampuan berpikir kritis siswa setelah perlakuan ([Novita & Novianty, 2019](#)).

4. Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis menunjukkan hasil analisis regresi linear menggunakan data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan kolom *unstandardized coefficient* nilai B untuk *pretest* adalah -1,000, sedangkan untuk *posttest* sebesar 1,000, yang masing-masing menunjukkan arah dan besarnya pengaruh terhadap variabel dependen. Nilai *standar error* yang sangat kecil (0,000) mengindikasikan bahwa estimasi model sangat presisi. Nilai *Beta* terstandarisasi menunjukkan bahwa *pretest* menunjukkan pengaruh negatif terhadap hasil ($Beta = -0,947$), sedangkan *posttest* berpengaruh positif sangat kuat ($Beta = 1,010$). Nilai *t* yang sangat besar (*pretest* = -2299992818,879 dan *posttest* = 245285436,058) dan nilai signifikansi ($<0,001$) menunjukkan bahwa kedua variabel ini secara statistik signifikan terhadap model pada tingkat kepercayaan 99,9%. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari skor *pretest* dan *posttest* terhadap hasil yang diukur, dengan perubahan yang mencerminkan adanya peningkatan yang sangat signifikan setelah perlakuan ([Arifin & Habibulloh, 2019](#)).

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang sangat

penting dalam kehidupan pribadi maupun profesional. Berpikir kritis tidak hanya terkait dengan kemampuan untuk menganalisis atau mengevaluasi informasi, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk berpikir secara rasional, logis, dan objektif dalam menghadapi berbagai masalah. Dari hasil pengamatan, kegiatan ini mendorong siswa untuk menjadi seorang yang berpikir kritis dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang diajukan dalam LKPD. Selain itu orientasi masalah yang disajikan juga menambah wawasan dan mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih dalam lagi.

Penelitian ini terdiri atas perlakuan yang menerapkan langkah-langkah berpikir kritis yaitu; memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lanjut, mengatur strategi dan taktik. Kelima aktivitas utama pada indikator akan digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis.

Penerapan media audio visual pada proses pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa. Media audio visual, yang mencakup kombinasi antara suara dan gambar bergerak, memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi yang lebih kaya dan menarik bagi siswa. Respon positif siswa saat penerapan media audio visual menggunakan aplikasi kinemaster; yaitu meningkatkan ketertarikan dan motivasi, mempermudah pemahaman konsep, meningkatkan keterlibatan siswa dan menstimulasi berbagai gaya belajar siswa.

Media audio visual yang menggabungkan elemen suara, gambar dan gerakan, tidak hanya memiliki kekuatan, dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dicerna, tetapi juga memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan berpikir kritis seseorang. Pengaruh ini sangat terlihat dalam konteks pendidikan, komunikasi dan pengembangan keterampilan kognitif lainnya. Menurut ([Sasmitha, 2021](#)), penjelasan dengan menggunakan audio visual dapat memudahkan peserta didik untuk membuat konstruksi dan menyimpannya sebagai gambaran atau bayangan mental yang dilihat dari pengalaman pribadi dalam memori. Metode ini terbukti efektif, karena media ini mampu menghadirkan kombinasi antara suara dan gambar yang menarik. Hal ini senada dengan ([Irfan & Latief, 2023](#)) secara keseluruhan, pengembangan bahan ajar berbasis audio visual dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, pemahaman konsep, pengalaman belajar serta aksebilitas dan fleksibilitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media audio visual cukup efektif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Senada dengan ([Munawar & Hendrawan, 2020](#)) penerapan audio visual sangat efektif apabila digunakan pada proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan potensi siswa dalam bidang teknologi serta dapat mempermudah tercapainya sasaran hasil belajar siswa yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan nilai *pretest* sig.= 0,062 dan *posttest* nilai sig.= 0,084 yang berdistribusi normal. Pada uji keefektifan yang dilakukan menggunakan uji N Gain dengan presentase gain (49,51%) dengan kategori sedang, dimana intervensi atau perlakuan yang dilakukan efektif meningkatkan hasil meskipun dalam kategori sedang. Pada uji deskriptive statistik nilai *pretest*= 5,871 dan nilai *posttest*= 6,262 menunjukkan data lebih

terkonsentrasi di sekitar rata-rata dimana peserta didik sudah memahami materi.

Pada uji hipotesis yang diperoleh menggunakan uji one sample test, sebesar 0,001 dengan taraf signifikan (α) yang dapat diartikan bahwa ditolak dan diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual menggunakan aplikasi kinemaster dalam pembelajaran kimia materi hukum dasar kimia.

Saran

1. Untuk guru

Guru disarankan untuk lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi kinemaster. Media ini tidak hanya memperjelas penyampaian materi, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Untuk siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran audio visual sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman materi dan melatih kemampuan berpikir kritis. Siswa juga dihimbau untuk tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mengembangkan sikap reflektif dan analitis terhadap materi yang disampaikan.

3. Untuk sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk menyediakan pelatihan workshop bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital, termasuk penggunaan aplikasi kinemaster.

4. Untuk peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mempertimbangkan variabel lain seperti kreativitas, kolaborasi, atau keterampilan komunikasi untuk melihat dampak lebih luas dari penggunaan media audio visual menggunakan aplikasi kinemaster.

Daftar Pustaka

- Adilah, G., P., & Rosyidah, F. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Geografi : Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Microlearning di MAN 1 Malang. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(1), 466–483.
- Adisasongko, N. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Materi Ajar Menggambar Segi Banyak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*, 7(1), 28–41.
- Afandi, Z., Yatmin, Budianto, A., Budiono, H., Widiatmoko, S., Wiratama, Nara, S., Lestari, Siska, N., Alkari, & Ferdian, F. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Untuk Guru di SMAN 6 Kediri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 110–121. <https://doi.org/10.52561/abma.v1i1.183>
- Ahmad, H., Rahayu, A., Syamsuddin, & Asia, N. (2022). Efektivitas Aplikasi Kinemaster Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika. *Pepatusdu: Media Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, 18(1), 39–50. <https://doi.org/10.35329/fkip.v18i1.2968>
- Alfiyah, A. H., & Ekohariadi. (2020). Pengaruh Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Problem Solving Siswa Berbantu Media Pembelajaran. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 236–246.
- Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video

- Pembelajaran Animasi Berbasis Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 165–176.
- Andrasari, N. A., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 76–83.
- Arifin, A., & Habibbulloh, M. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif STAD Menggunakan Alat Peraga Al Quran Untuk Meningkatkan Penguasaan Tajwid. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 16(2), 189–202.
- Fauziyah, N., & Riganti, H. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 15346–15356.
- Gunidar, L., Nurhadyati, & Jayadin. (2024). Pengembangan Media Animasi Berbantuan Powtoon di Era Pembelajaran Digital pada Materi Larutan Penyanga. *Prosiding SNTEKAD*, 1(2), 245–255. <https://doi.org/10.12928/sintekad>.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–18.
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 329–338. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Hawari, A. Z., Sukardi, & Wahidah, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Berbantuan Media Padlet Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2051–2066.
- Hikmatiar, H., Jufriansah, A., & Jayadin. (2023). Lobe Software ' s Accuracy in Analyzing Human Facial Expressions. *Engineering Science Letter*, 2(1), 22–26. <https://doi.org/10.56741/esl.v2i01.288>
- Irfan, & Latief, H. (2023). Pengembangan bahan ajar pembelajaran pjok materi perm ainan sepakbola berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas vii smp negeri 13 sigi Development of pjok learning teaching materials interactive multimedia-based football game materials for grade vii. *MULTIRATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 246–255.
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–18.
- Mayoli, E., Tamrin, Muhammad, I., & Nelfanita. (2024). Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN 27 Ladang Hutan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 100–105. http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf
- Munawar, A. Al, & Hendrawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan*, 7(2), 67–74.
- Murdani, E., & Suhandi, A. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021 “Redes ain Pembelajaran IPA yang Adaptif di Masa Pandemi Covid- 19” Palembang, 16 Oktober 2021. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021, 1(1), 1–11.
- Mustafa, P. S. (2022). Statistika Inferensial meliputi Uji Beda dalam Pendidikan Jasmani : Sebuah Tinjauan. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 71–86. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4166](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4166)
- Ningtias, A. I., Rohimah, S. M., Indriyani, Y., & Pasundan, U. (2024). Pengaruh Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 5(1), 23–32.

- Nisa, K., & Sulisworo, D. (2019). The Effect of Cooperative Learning and Learning Style on Problem-Solving Ability in Chemistry Learning. *Advances in Social Science, Education and Humaniora Research*, 370, 20–24. <https://doi.org/10.2991/adics-elssh-19.2019.5>
- Novita, L., & Novianty, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. *Journal of Teaching in Elementary*, 3(1), 46–53.
- Pasca, W., Wardono, & Waluya, B. (2024). Integrasi STEAM dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 301–308.
- Permatasari, E. C., Hermawan, A., & dan Suharto Linuwih, M. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kinemaster Bermuatan STEM. In *Unnes Physics Education Journal Terakreditasi SINTA* (Vol. 12, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Rahmmah, F., Adri, Helmi, T., & Ichsan, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPA. *Al-Kaff: Jurnal Sosial Humaniora*, 2(2), 131–137.
- Riva, S., & Handican, R. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Audio-visual pada Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 372–383. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.335>
- Sasmita, I. A. P. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Munduk. *Jurnal Pendidikan*, 08(2), 24–33.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>
- Wurdianto, K., Juwita, D. R., Wisman, Y., & Bernisa, B. (2024). Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 15(1), 1–11. <https://doi.org/10.37304/jikt.v15i1.293>
- Yusriutami, A., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4257–4272.