

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI KINEMASTER DI ERA PANDEMI PADA MATA PELAJARAN FIQIH

**Faradila Ema Nur Azizah**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;

Jalan Gajayana 50, telp (0341) 552398

faradilaema@gmail.com

## **ABSTRAK**

Dalam kondisi ganasnya virus corona yang dapat mematikan manusia hanya dengan bertemu dan bersalaman tidak memungkinkan ketika sistem pendidikan yang lama yakni datang kesekolah tetap untuk dilakukan, sehingga hal ini memunculkan peraturan baru yakni system pembelajaran tatap muka digantikan secara *online*. Dengan adanya sistem pembelajaran yang baru inilah sebagai seorang pendidik harus menyiapkan pembelajaran yang mampu mengagntikan sistem lama (offline) dengan sistem pembelajaran berbasis teknologi, sehingga dirasa menggunakan media pembelajaran audio visual cocok untuk berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pemilihan mata pelajaran ini dilatarbelakangi oleh banyaknya persyaratan dan rukun dalam islam yang harus diketahui dan diingat betul oleh para siswa, adanya persamaan terkadang didalam rukun dan syarat ini menjadikan pemilihan media pembelajaran audio visual dengan memanfaatkan aplikasi kinemaster perlu adanya pengembangan akan desain, point dan materi yang akan disampaikan dengan logis dan tidak berbelit-belit sehingga mudah untuk diingat dan difahami. jenis penelitian ini menggunakan RND (*Research and Development*) yakni model pengembangan yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan , desain, pengembangan, implementasi dan Evaluasi. Pada penelitian ini penulis akan menjabarkan bagaimana tahapan dalam pembuatan media pembelajaran berupa video audio visual berbasis aplikasi kinemaster pada pembelajaran Fiqih kelas IX Mts.

**Kata Kunci :** *Pandemi, AudioVisual, Kinemaster, Fiqih.*

## **ABSTRACT**

In the vicious conditions of the corona virus, which can kill humans just by meeting and shaking hands, it is not possible when the old education system, namely coming to school, is still being carried out, so this gives rise to new regulations, namely the face-to-face learning system is replaced online. With this new learning system, an educator must prepare learning that is able to replace the old system (offline) with a technology-based learning system, so that it is felt that using audio-visual learning media is suitable for an effective and efficient learning process. The selection of these subjects is motivated by the many requirements and pillars in Islam that students must know and remember well, the existence of similarities sometimes in these pillars and conditions makes the

selection of audio-visual learning media by utilizing the kinemaster application necessary for the development of designs, points and materials that will be presented in a logical and uncomplicated manner so that it is easy to remember and understand. This type of research uses RND (Research and Development) which is a development model consisting of needs analysis, design, development, implementation and evaluation stages. In this study, the author will describe how the stages in making learning media in the form of audio-visual videos based on the kinemaster application are in learning Fiqh for class IX Mts.

**Keywords:** *Pandemic, AudioVisual, Kinemaster, Fiqh.*

## PENDAHULUAN

Berbicara mengenai pendidikan, tentunya hal ini suatu topik yang tidak akan pernah habis dan luntur untuk selalu dibicarakan dan didiskusikan, hal ini selaras dengan seiring berkembangnya suatu zaman tentu pendidikan akan mendapatkan tantangan dan hambatan baru yang harus terus untuk dicarikan jalan keluar dan solusi terbaik. Sebab sejatinya pendidikan merupakan dasar dari segala kunci pengetahuan manusia untuk memahami segala esensi yang ada dilingkungan sekitarnya atau bahkan diluar kaca dunia.

Memahami esensi dari makna pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 ialah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana sehingga dapat mewujudkan kondisi belajar yang aktif kepada peserta didik untuk mengembangkan apa yang menjadi potensi dalam dirinya baik dalam kekutan yang berimplikasi pada spritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia yang dapat bermanfaat bagi bangsa dan negaranya. <sup>1</sup> Menurut H. Rachman pendidikan merupakan suatu proses kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan ,dan keterampilan dalam diri seseorang sehingga ia diharpakna mampu untuk mencari solusi dan memtuskan segala problem- problem yang ia hadapi guna untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai baik dalam hal yang bersnagkut paut dalam dunia pendidiakn maupun kehidupan sehari- hari. <sup>2</sup>

Sehingga melihat dan memahami dari pengertian pendidikan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya pendidikan merupakan usaha yang terencana secara sistematis melalui proses pembelajaran dengan tujuan mmapu untuk mengmbangkan dan menggali potensi yang ada dalam diri siswa sehingga bukan hanya menjadi unsur pengetahuan didalam dirinya namun juga diharapkan mampu untuk menjadi karakter dan keterampilan yang baik sehingga mampu membawa perubahan pada diri sisiwa, keluarga, masyarakat bahkan negara dan agama. Tidak berhenti pada ranah kemanfaatn itu saja, pendidikan diharapkan mampu untuk menjadi solusi dalam menghadapi segala permasalahan- permaslaah yang anntinya dihadapi oleh peserta didik dimasa yang akan datang.

---

<sup>1</sup> UUD SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Tentang pendidikan.

<sup>2</sup>Benny Heldrianto, "Penyebab rendahnya tingkat pendidikan anak putus sekolah dalam program wajib belajar 9 tahun desa sungai kakap kecamatan sungai kakap kabupaten kubu raya, Jurnal Lentera Ilmu No. 2 Vol. 2 2013.

Namun lambat laun tugas seorang pendidik harus mampu bersinergi lebih kuat, perkembangan zaman yang semakin modern ditambah lagi masalah pandemi yang sedang melanda menjadi tantangan besar bagi seorang pendidik memikirkan hal kreatif dan menuntut guru untuk selalu belajar akan hal-hal baru apalagi segala macam hal yang berbau teknologi. Tidak dapat dipungkiri dalam proses pembelajaran saat ini, pendidikan sudah tidak bisa lepas dengan yang namanya teknologi bahkan dapat dikatakan teknologi merupakan sumber paling dominan saat ini dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Masalah akan jarak karena virus Covid-19 yang tidak mengizinkan berkerumun juga menjadi faktor mengapa teknologi saat ini menjadi sumber yang paling dominan dan paling penting.

Ditambah lagi masalah akan peraturan kurikulum yang terbaru saat ini guru tidak lagi hanya menjadi pusat dalam proses pembelajaran (*teacher center*) namun berubah menjadi fasilitator dalam pembelajaran yang bukan hanya menjelaskan isi akan buku atau referensinya yang menjadi kajiannya namun juga harus mampu merencanakan suasana pembelajaran yang aktif baik dari pemilihan metode yang tepat atau pendekatan yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dari kurikulum yang baru yakni K-13 bisa benar-benar diimplementasikan dengan baik serta menjadikan peserta didik yang aktif (*student center*) mampu terwujud sesuai dengan tujuan akan dicapai.<sup>3</sup>

Dari penjabaran beberapa faktor dan permasalahan diatas, usaha saat ini yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran salah satunya memang harus mampu untuk memnfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemanfaatan penggunaan media berbasis teknologi ini sangat penting untuk menunjang keberhasilan proses belajar siswa terlebih pada masa pandemic covid seperti sekarang ini. Bagian integral dalam system pembelajaran ialah media yang digunakan sebab penggunaan media akan mempengaruhi hasil dari belajar siswa. Sehingga kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan apa yang menjadi desain dalam pembelajaran merupakan kunci dari tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan. Desain pembelajaran yang dimaksud dalam hal ini ialah proses perencanaan kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan efektif berdasarkan acuan yang menjadi tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran sehingga yang menjadi inti dari pesan guru ke siswa mampu tersampaikan dengan baik.<sup>4</sup>

Terlebih dalam mata pelajaran agama, muatan isi khususnya dalam mata pelajaran agama bukan hanya berbicara pada aspek kognitif saja namun juga pada ranah afektif dan psikomotorik. Dalam hal ini bukan berarti mata pelajaran umum tidak memuat 3 ranah tersebut namun yang menjadi ukuran dalam menilai bagaimana karakter baik siswa itu ada didalam dirinya dikukur dalam pengimplementasian mata pelajaran agama khususnya sebab isi muatan mata pelajaran agama memang dirancang untuk memberikan arahan tentang peraturan

---

<sup>3</sup> Hafizatul Kahira, *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster*, Thesis : UNM, 2018.

<sup>4</sup> Gafur, A., *Desain Pembelajaran Konsep, Model, Dan Aplikasinya*. (Jakarta.: Ikapi, 2021 )

apapun yang menjadi batasan koridor dalam agama itu sendiri. Sehingga dari hal inilah guru agama dituntut harus mampu mendesain pembelajaran dikelas dengan seefektif mungkin sehingga pesan dan kesan yang disampaikan diterima dan difahami dengan baik.

Salah satu mata pelajaran agama yang terbilang rumit dalam segi pemahaman dan lemahnya daya ingat peserta didik dikarenakan muatan materi yang dipelajari banyak beberapa unsur yang sama didalamnya ialah Fiqih. Pada materi ini banyak sekali isi materi pembelajaran yang mempunyai unsur- unsur yang hampir sama dan terkadang membingungkan pemahaman siswa seperti halnya adanya rukun dan syarat dalam masing- masing bab misal pada materi kurban dan aqiqah. Sehingga dari latar belakang inilah dengan kondisi pandemi seperti sekarang ini penerapan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi kinemaster dirasa cocok untuk menstimulus siswa dalam memahami bab yang akan dikaji dengan proses pembelajaran berbasis online yang bisa untuk dishare melalui akun youtube maupun akun E- Learning pada sekolah masing- masing. Disamping itu alasan pemilihan aplikasi kinemaster ini dilatar belakangi oleh mudahnya aplikasi ini didapatkan dan fitur yang disajikan didalamnya sangat mudah untuk difahami bagi orang yang belum pernah menggunakan sekalipun. Sehingga dari beberapa latar belakang diatas tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran audio- visual berbasis aplikasi kinemaster pada mata pelajaran Fiqih di Era Pandemi.

## METODE

Metode yang digunakan didalam penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*) yang tefokus pada model ADDIE meliputi analisis kebutuhan (*Analyze*) desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implement*) dan evaluasi (*Evaluation*).<sup>5</sup> Sehingga dari hal ini dapat kita lihat secara visual bagaimana tahapan model ADDIE pada gambar dibawah ini.



Gambar 1

Tahapan model pengembangan ADDIE

<sup>5</sup> Tegeh, Irawan, *Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE* (Jakarta : Pustaka Ilmu, 2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal yang harus ditempuh dalam mengembangkan produk video ini terbagi dalam tiga tahapan yakni meliputi tahapan sebelum produksi, tahapan produksi dan tahapan setelah produksi. Untuk memudahkan seorang pendidik dalam mendesain video pembelajaran yang efektif ada beberapa indikator penilaian kelayakan media pembelajaran audio – visual yang harus diperhatikan, meliputi :

**Tabel 1 Format indikator kelayakan media pembelaran berbasis audio- visual**

| Indikator Kelayakan                                            | Sub Indikator                                                                         |
|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Fungsi dan manfaat media pembelajaran berbasis video           | Jelas dan mempermudah dalam proses penyampaian pesan.                                 |
|                                                                | Dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi yang akan dikaji |
| Aspek kedalaman, keluasana dan kebenaran materi yang disajikan | Sesuai dengan rujukan materi pada KI dan KD pada kurikulum                            |
|                                                                | Video yang disajikan tidak terbelit- belit sehingga mudah untuk difahami              |
| Aspek visual pada video                                        | Warna, gambar, background sert animasi yang digunakan harus menarik dan sesuai        |
|                                                                | Kesesuaian pengambilan / pemotongan ukuran gambar                                     |
|                                                                | Kejelasan gambar                                                                      |
|                                                                | Pengaturan saturasi warna atau cahaya yang tepat                                      |
|                                                                | Kecepatan dan kesesuaian gerakan gambar atau animasi                                  |
| Aspek audio pada video                                         | Kejelasan suara dan ritme yang digunakan                                              |
|                                                                | Kesesuaian backsong                                                                   |
| Aspek bahasa yang digunakan                                    | Istilah yang digunakan dalam penjabaran disesuaikan dengan tingkat pendidikan         |
|                                                                | Logis dan tidak terbelit- belit                                                       |
| Aspek tipografi yang dicantumkan                               | Pemilihan jenis teks                                                                  |
|                                                                | Ketepatan ukuran teks yang digunakan                                                  |
| Aspek pemograman vidido yang disajikan                         | Durasi waktu tidak teralu panjang                                                     |
|                                                                | Video tidak monoton                                                                   |

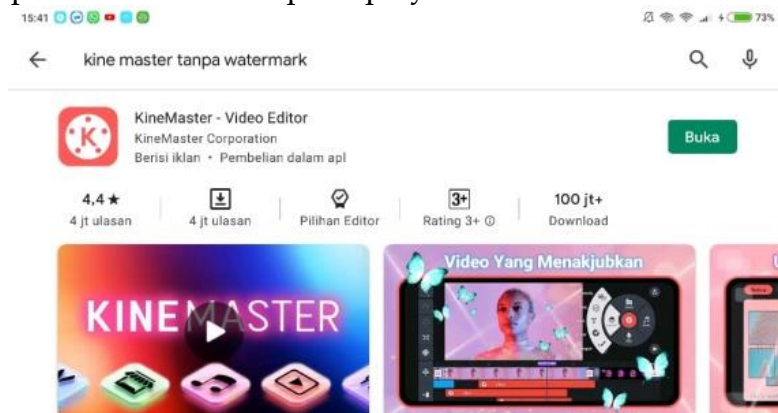
Pada tahapan sebelum produksi kegiatan yang harus dilakukan terlebih dahulu ialah :

- Siapkan materi dan identifikasikanlah materi sesuai dengan panduan KI dan KD yang tercantum dalam kurikulum pendidikan nasional.
- Membuat dan mencatat bagian terpenting point yang harus disampaikan sesuai dengan isi materi yang akan dikaji, bisa berbetuk script maupun peta konsep.

- c. Ambil video original dengan menggunakan kamera Hp atau kamera DSLR dengan menggunakan latar green screen untuk memudahkan posees pengambilan objek pada tahap editing selanjutnya.
- d. Boleh untuk menggunakan propterti yang mendukung bila diperlukan, misal seperti halnya lampu ring ligh untuk menambah tingkat kecerahan didalam video.
- e. Sajikan dengan penjelasan menggunakan gaya bahasa yang menarik dengan menggunakan intonasi- intinasi tegas dan lantang, serta ekspresi mimik wajah yang menyenangkan.
- f. Download frame video dan animasi penunjang lainnya (sesuai dengan kebutuhan) yang akan digunakan.
- g. Simpan video didalam penyimpanan internal Hp ataupun kamera.

Dalam melakukan proses editing video sangat penting untuk melakukan beberapa persiapan seperti halnya yang sudah dijabarkan dan dijelaskan point-point diatas deengan sangat matang sebab hal tersebut akan mempegaruhi pada proses selanjutnya yakni editing video. <sup>6</sup> Setelah langkah- langkah diatas sudah dapat dipastikan selesai maka tahap selanjutnya adalah tahap produksi video (proses *editing*). Berikut merupakan langkah- langkah yang dilakukan dalam proses editing video menggunakan aplikasi kinemaster pada mata pelajaran fiqih bab aqiqah dan qurban.

1. Download aplikasi kine master pada play store HP/ Android anda.



**Gambar 2**

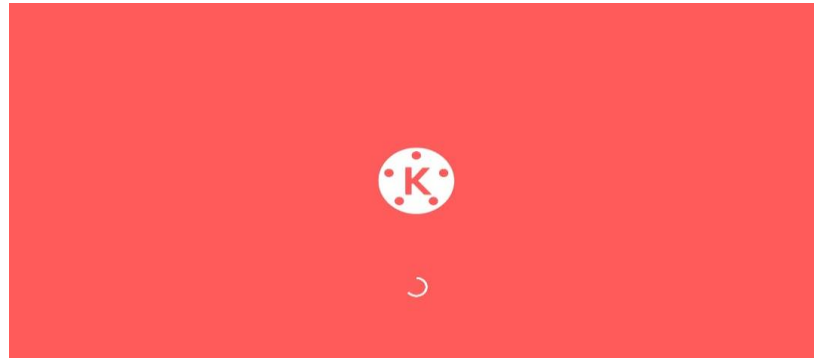
*Tampilan download aplikasi di play store*

2. Setelah selesai maka secara otomatis akan tersimpan di layar utama HP dan bukalah aplikasi tersebut.

---

<sup>6</sup> 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.

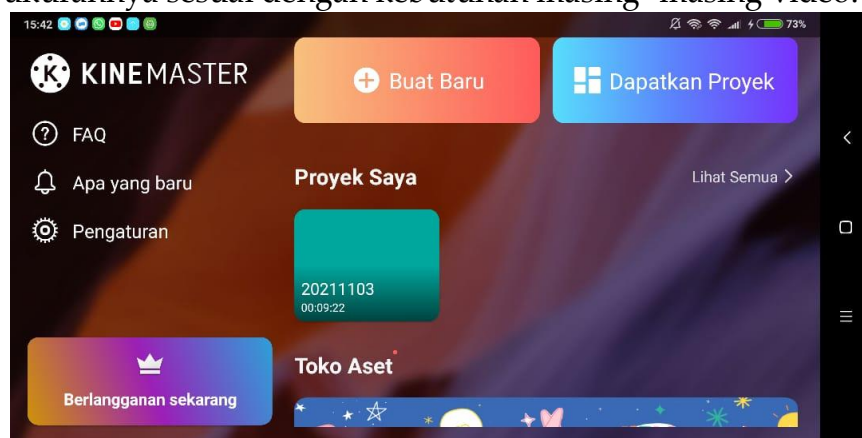




**Gambar 3**

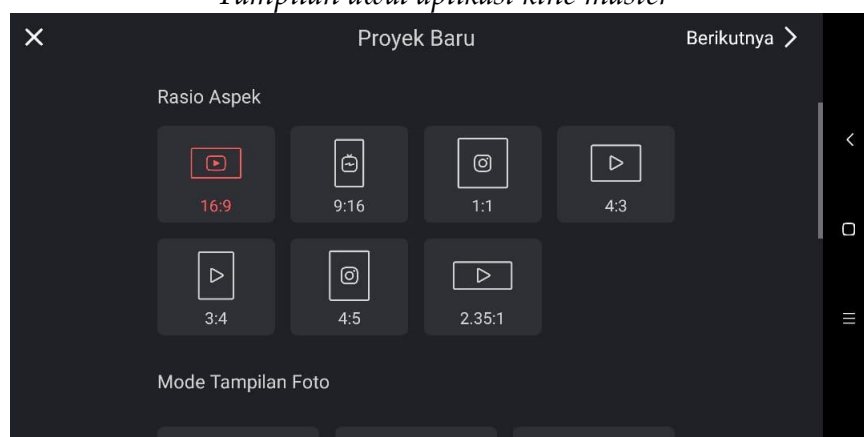
*Tampilan saat membuka aplikasi kine master*

3. Tunggu beberapa saat maka akan muncul tampilan awal kine master dan tekanlah tanda ( + buat baru ) untuk menampilkan lembar kerja video kita yang dapat disesuaikan ukurannya sesuai dengan kebutuhan masing- masing video.



**Gambar 4**

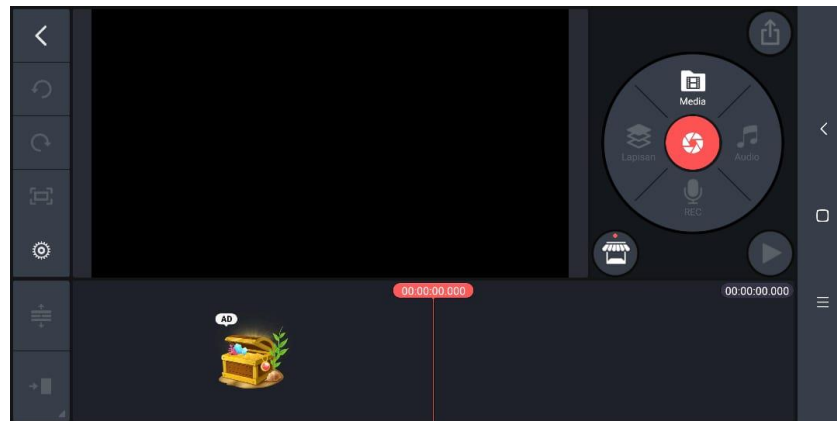
*Tampilan awal aplikasi kine master*



**Gambar 5**

*Tampilan pemilihan ukuran lembar kerja*

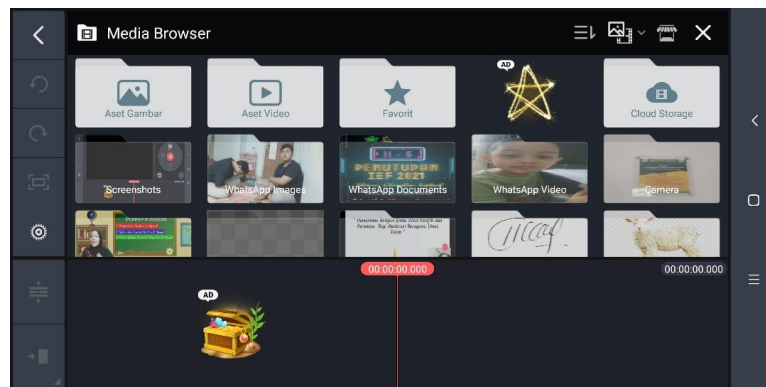
4. Setelah diklik pada icon berikutnya maka akan keluar lembar kerja pada HP/Android kita.



**Gambar 6**

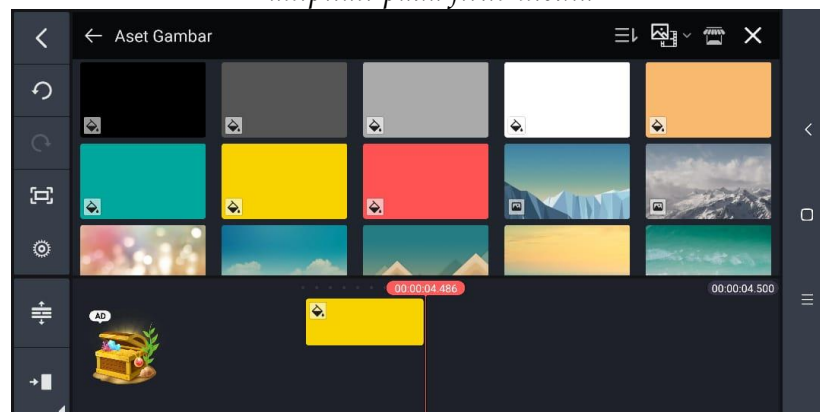
*Tampilan lembar kerja kine master*

5. Langkah pertama dalam pembuatan video, silahkan klik tombol media lalu pilih asset gambar untuk menambahkan layar design pada lembar kerja. Pilih warna sesuai dengan kebutuhan walpapar yang nantinya akan dijadikan background utama



**Gambar 7**

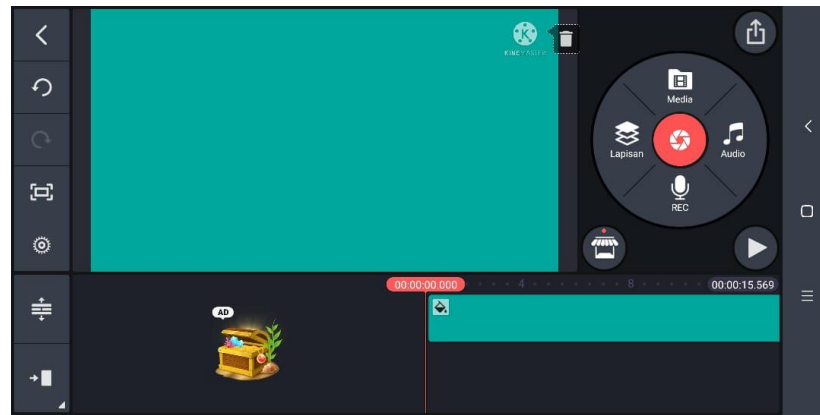
*Tampilan pada fitur media*



**Gambar 8**

*Tampilan pada asset gambar*

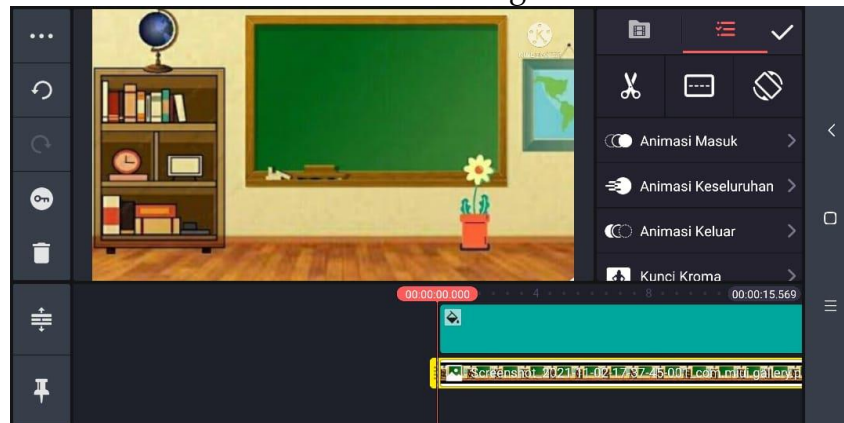




**Gambar 9**

*Tampilan background lembar kerja utama/ dasar*

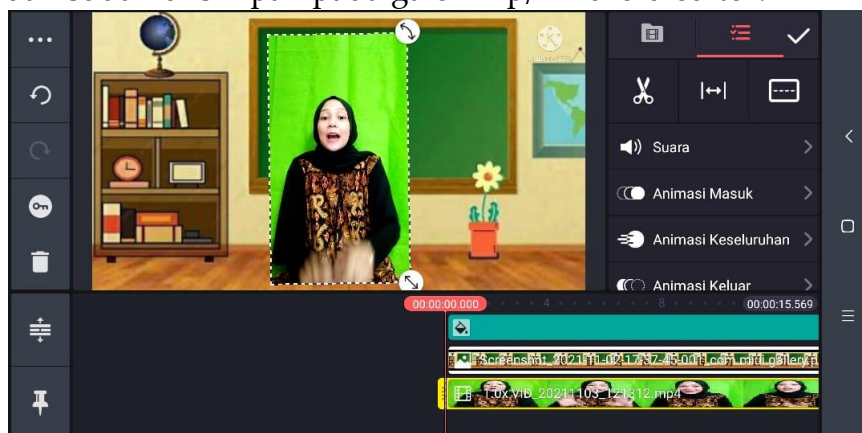
6. Lalu klik fitur media kembali untuk meletakkan background kedua yang akan dijadikan wallpaper video. Nah pada video pembelajaran kali ini, kami menggunakan wallpaper yang sudah disediakan di google dengan gambar papan tulis, untuk emmebrikn efek berada didalam ruangan kelas.



**Gambar 10**

*Tampilan lapisan background kedua*

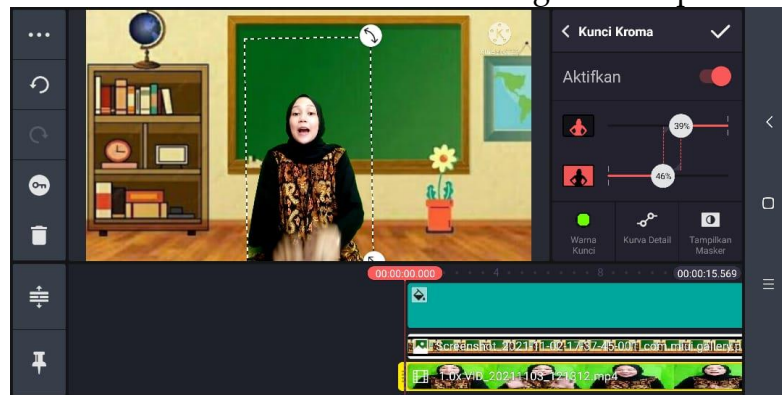
7. Setelah gambar sudah dipaskan sesuai dengan ukuran yang kita butuhkan, maka klik fitur lapisan dan klik media untuk memasukkan video yang telah direkam sebelumnya dan sudah di simpan pada galeri Hp/ Android editor.



**Gambar 11**

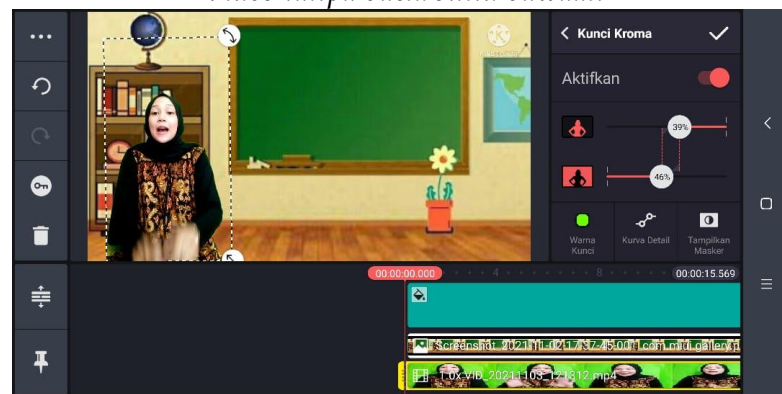
*Vidio rekaman galeri dimasukkan ke lembar kerja*

8. Tunggu beberapa saat, akan muncul video pada lembar kerja lalu tekan video untuk menghilangkan background bawaan dengan mengklik video pada lembar kerja lalu pilih kunci kroma, aktifkan dan atur sesuai dengan saturasi warna yang diinginkan. Setelah selesai letakkan video sesuai dengan konsep editor.



**Gambar 12**

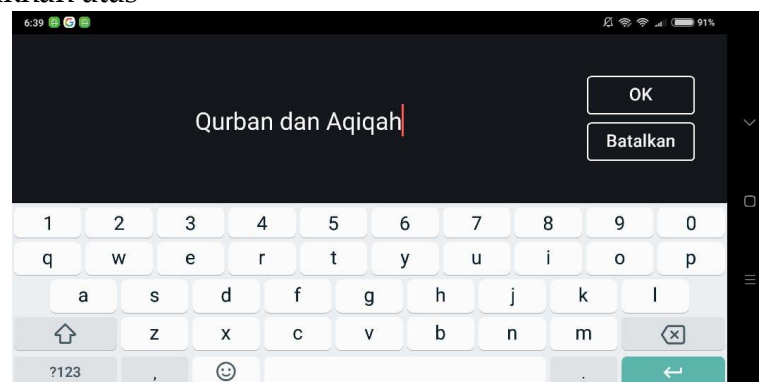
*Video tanpa background bawaan*



**Gambar 13**

*Video telah diatur sesuai posisi*

9. Tambahkan tulisan setiap apa yang dijelaskan oleh presenter sesuai dengan materi yang diucapkan dengan menggunakan fitur lapisan, lalu pilih teks dan tuliskan sesuai dengan penjelasan presenter. Selanjutnya klik OK pada layar bagian pojok kanan atas



**Gambar 14**

*Tampilan teks tulisan*

10. Atur tulisan sesuai dengan konsep editor pada kebutuhan masing-masing video.



**Gambar 15**

*Tampilan setelah tulisan dimasukkan ke lembar kerja dan diatur*

11. Untuk memberikan efek tulisan seperti usap kanan kiri dan sebaaginya maka tulisan yang sudah ada dalam lebar kerja kita klik lalu pilih animasi masuk atau keluar sesuai dnegan keinginan editor. Atau juga bisa menggunakan latar belkang tulisan yang diberikan sentuhan warna untuk membedakan tulisan dan mempertanjam tulisan tersebut.



**Gambar 16**

*Tampilan fitur untuk memasukan animasi tulisan*



**Gambar 17**

*Tampilan fitur beberapa animasi masuk*



**Gambar 18**  
*Tampilan fitur warna latar*



**Gambar 19**

*Tampilan setelah diberikan background tulisan*

12. Lakukan secara berulang tahapan tersebut sampai pada video akhir.
13. Apabila ada video yang kurang sesuai bisa kita potong dengan menggunakan cutting yang disimbolkan dengan gunting, lalu sesuaikan bagian mana yang akan kita potong sesuai dengan garis ukur pada lembar kerja kine master.



**Gambar 20**

*Tampilan fitur cutting pada lembar kerja*

14. Setelah video dirasa pas mulai dari tulisan yang sesuai dengan presentator begijuga dengan efeknya, tahap selanjutnya hanya menambahi sentuhan animasi



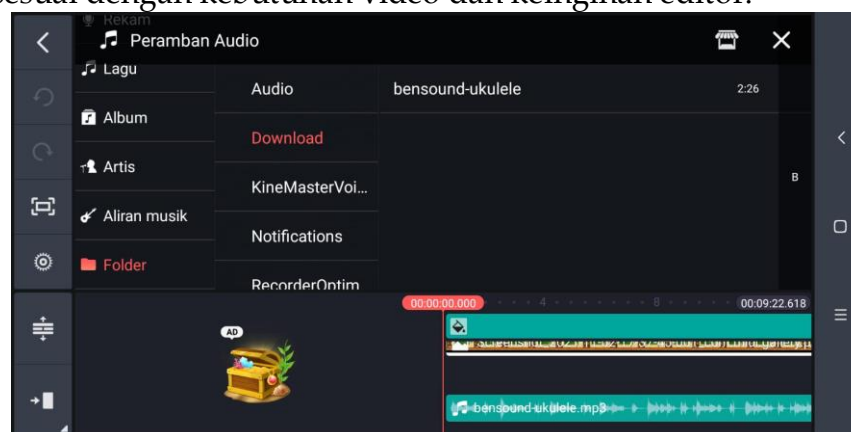
sesuai dengan kebutuhan misal dalam video pembelajaran ini menggunakan animasi kambing, sapi dan unta yang ditampilkan sesuai dengan durasi pengucapan dari presenter dan diatur dengan menggunakan aplikasi berbentuk kunci pada layar kiri ke 4 untuk memberikan efek pengarah animasi akan berjalan.



**Gambar 21**

*Tampilan animasi kambing pada lembar kerja*

15. Tahap akhir dari proses pengeditan ini adalah menambahkan backsound yang sudah didownload dan tersimpan di penyimpanan internal. Lalu ditambahkan dan diatur sesuai dengan kebutuhan video dan keinginan editor.



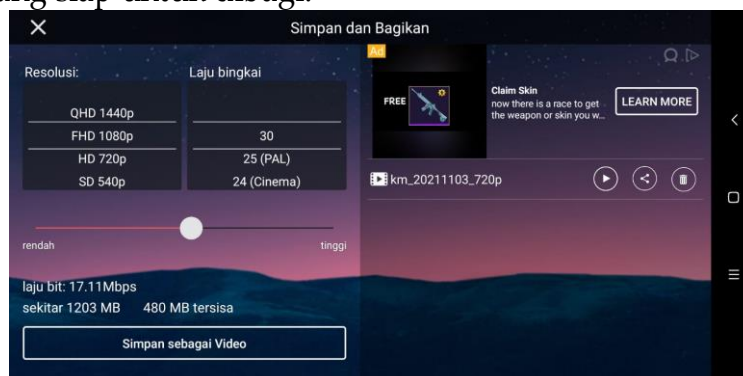
**Gambar 22**

*Tampilan fitur audio*

Penggunaan media aplikasi kinemaster untuk membuat produk video pembelajaran, sangat memudahkan guru dalam menyesuaikan materi apa yang akan diajarkan kepada siswa secara bebas. Penambahan gambar, animasi bergerak atau bahkan backsound sangat mudah dilakukan dan juga menambah sisi kemanarikan produk viido yang nantinya akan dihasilkan. Meskipun mudah dan sederhana namun sebelumnya guru harus memhami tombol-tombol dan panel yang ada didalam fitur sehingga memudahkan untuk proses pengeditan. Pada tahap perumusan point yang akan disajikan didalam tulisan yang nantinya dimunculkan pada layar juga diringkas dengan bahasa yang padat dan jelas, sehingga penjelasan detail bisa dilakukan dengan penjelasan secara langsung. Pemilihan istilah bahasa juga dilakukan secara runtut sehingga ketika terjadinya point kesamaan seperti

halnya antara rukun qurban dan rukun aqiqah ada persamaan maka diberikan perumusan atau penyebutan istilah yang mudah difahami.

Tahapan terakhir setelah proses editing selesai maka proses selanjutnya adalah explore video agar siap untuk ditampilkan dan dibagi. Berikut merupakan proses reader video yang sudah melewati tahap editing untuk dijadikan produk video pembelajaran yang siap untuk dibagi.



**Gambar 23**

*Tampilan proses reader dan pemilihan kualitas video*

Hal yang perlu diperhatikan dalam tahap reader video ini adalah menyesuaikan kapasitas laju bit yang tersisa dalam penyimpanan internal sehingga tidak gagal dalam proses reader dijalankan. Dan juga harus memperhatikan tingkat kualitas yang akan disimpan didalam video, semakin tinggi maka bobot MB yang dibutuhkan juga akan semakin banyak, maka dari itu sesuaikan dengan kapasitas yang tersisa dari penyimpanan internal Hp. Setelah disimpan dan masuk pada penyimpanan internal galeri maka produk video yang telah dibuat siap untuk dibagikan kepada siswa atau khalayak umum dengan memanfaatkan sosial media youtube ataupun link E- Learning yang dimiliki pada masing- masing sekolah.



**Gambar 24**

*produk video pembelajaran disebarakan melalui akun youtube*

Link <https://www.youtube.com/watch?v=XtoE1iENmxo&t=17s>



## **KESIMPULAN**

Dalam proses pembelajaran adanya media yang digunakan oleh seorang pendidik untuk memberikan stimulus kepada siswa merupakan cara terbaik untuk peningkatan mutu kualitas dari pendidikan dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini mengartikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual merupakan salah satu bagian terpenting untuk mendukung proses pembelajaran yang diterapkan baik secara luring maupun daring. Namun terlepas dari itu, tentunya dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan audio visual guru juga harus memperhatikan dengan baik bagaimana penyajian materi yang sesuai dengan konsep dan tujuan pembelajaran serta juga harus didesain kreatif dan inovatif mungkin, sehingga media yang digunakan benar-benar mampu memberikan efek terbaik dalam peningkatan kualitas dari hasil belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Gafur, A., Desain Pembelajaran Konsep, Model, Dan Aplikasinya. Jakarta.: Ikapi
- Heldrianto, Beny.,(2013). Penyebab rendahnya tingkat pendidikan anak putus sekolah dalam program wajib belajar 9 tahun desa sungai kakap kecamatan sungai kakap kabupaten kubu raya, Jurnal Lentera Ilmu No. 2 Vol. 2
- Irawan, Tegeh. (2018). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE .Jakarta : Pustaka Ilmu.
- Kahira, Hafizatul (2018). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster, Thesis : UNM.
- 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.
- UUD SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Tentang pendidikan.