

Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMAN 1 Kelayang

Nurlaila

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kelayang, Indragiri Hulu, Riau
e-mail: nurlailanur53@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian Best Practice (Pengalaman terbaik) yang disajikan pada Lomba Guru Berprestasi dengan subyek penelitian adalah siswa kelas XI. IPA. 1 SMAN 1 Kelayang pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang. Penelitian bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan aplikasi Kinemaster dan Google formulir dapat meningkatkan hasil belajar PAI di SMAN 1 kelayang, selain itu untuk mengetahui langkah-langkah pelaksanaan pemanfaatan Kinemaster dan Google formulir dapat meningkatkan hasil belajar serta untuk mengetahui hambatan implementasi pemanfaatan aplikasi Kinemaster dan Google formulir dapat meningkatkan hasil belajar PAI di SMAN 1 Kelayang. Proses pembelajaran PAI dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir. Indikator hasil belajar pada penelitian ini berupa tercapainya ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar PAI siswa melalui penerapan metode pembelajaran Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir mengalami peningkatan, khususnya pada materi Iman Kepada Kitab-kitab Allah SWT dengan nilai rata-rata awalnya 64,48 meningkat menjadi 90,00. 2) Langkah-langkah dalam penggunaan Kinemaster yaitu dengan mengenal fitur-fiturnya dan menyediakan bahan ajar yang akan diunggah 3) Hambatan penggunaan metode Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir yaitu aplikasi ini sangat tergantung dengan sinyal yang kuat dan paket internet.

Kata kunci: Google formulir, Kinemaster, PAI

Abstract

This research is a Best-Practice presented in the Achievement Teacher Competition with the research subjects being students of class XI. science. 1 SMAN 1 Kelayang in the even semester of the 2020/2021 school year with a total of 25 students. The research aims to explain how the use of the Kinemaster application and Google forms can improve PAI learning outcomes at SMAN 1 Kelayang, in addition to knowing the steps for implementing the use of Kinemaster and Google forms to improve learning outcomes and to find out the obstacles to implementing the use of the Kinemaster application and Google forms can improve learning outcomes. PAI learning outcomes at SMAN 1 Kelayang. The PAI learning process is carried out using the Kinemaster Application and Google Forms learning methods. Indicators of learning outcomes in this study are the achievement of individual and classical learning mastery. The results showed that: 1) Students' PAI learning outcomes through the application of the Kinemaster Application and Google Forms learning methods increased, especially in the matter of Faith in the Books of Allah SWT with an initial average value of 64.48 increasing to 90.00. 2) The steps in using Kinemaster are to get to know its features and provide teaching materials to be uploaded 3) Barriers to using the Kinemaster Application method and Google Forms, namely this application is very dependent on a strong signal and internet package.

Keywords : Google formulir, Kinemaster, PAI

PENDAHULUAN

Setelah WHO mengumumkan bahwa Covid19 sebagai wabah pandemic global di seluruh dunia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim mengajak berbagai pihak di dunia pendidikan untuk bergerak bersama menghadapi virus corona. Mendikbud Nadiem Makarim mengimbau Kepala Dinas Pendidikan Provinsi dan

Kabupaten/Kota, Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi, Pimpinan Perguruan Tinggi, Kepala Sekolah di seluruh Indonesia untuk melakukan langkah-langkah mencegah berkembangnya penyebaran COVID-19 di lingkungan satuan pendidikan. Setidaknya sudah ada 2 surat edaran dikeluarkan Kemendikbud terkait virus corona ;

- a. Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud
- b. Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan.

Perkembangan wabah virus covid19 yang semakin menyebar, maka Mendikbud Nadiem Makarim mengeluarkan surat edaran tentang pembelajaran daring di satuan pendidikan dan bekerja di rumah bagi pegawai sebagai upaya pencegahan penyebaran virus covid-19. Dengan keluarnya kebijakan pemerintah untuk belajar, bekerja dan beribadah di rumah, maka mau tidak mau guru dan siswa harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di rumah. Banyak aplikasi pembelajaran online yang siap digunakan secara gratis oleh guru dan siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Aplikasi tersebut diantaranya adalah kelas maya dari rumah belajar kemdikbud, ruang guru, googleclass dan sebagainya. Namun permasalahannya apakah semua guru dan siswa di negara kita ini mampu menggunakan aplikasi - aplikasi tersebut? Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Kapustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Gogot Suharwoto mengatakan hanya 40 persen guru nonteknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang siap dengan teknologi. Tentunya ini akan menjadi kendala dalam pembelajaran jarak jauh untuk menghadapi penyebaran virus covid19 ini. Oleh karena itu diperlukan media yang mudah digunakan oleh siswa dan guru. Diperlukan media yang sangat mudah dibuat dan diaplikasikan kedalam pembelajaran jarak jauh. Media apakah yang sudah sering digunakan oleh guru dan siswa? Media apakah yang mudah pembuatannya? Media apakah yang mudah juga dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran jarak jauh? Saat ini hampir semua orang sudah mempunyai smartphone baik berbasis ios maupun android. Semua orang yang mempunyai smartphone berbasis android tentunya sudah tidak asing lagi dengan akun google dan sudah terbiasa dengan mesin pencari google. Google menyediakan aplikasi gratis yang bisa membantu kita dalam berbagai macam bidang kehidupan. Dalam dunia pendidikan, google memberikan layanan google for education. Banyak sekali layanan google yang bisa digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pendidikan di dunia. Diantaranya adalah google form, google class, google slide, Google Formulir dan masih banyak lagi aplikasi dalam bidang pendidikan. Saat ini akan kita bahas aplikasi Kinemaster dan Google Formulir sebagai media pembelajaran jarak jauh.

Kinemaster adalah sebuah aplikasi smartphone yang khusus digunakan untuk keperluan editing video, aplikasi ini dikembangkan oleh Nex Streaming sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berkantor pusat di Seoul (Korea). aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 Desember 2013. Kinemaster mengusung tampilan yang cukup simple akan tetapi menyimpan fitur yang cukup powerfull, Pada saat pertama kali sobat membuka aplikasi ini, sobat hanya akan menemukan empat tombol dengan background yang mendominasi tampilan awal aplikasi Kinemaster. Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi Kinemaster adalah tombol new project, setting, help dan store fiturs.

Google formulir merupakan aplikasi google bebas bayar yang fungsi utamanya untuk membuat formulir baik untuk pengumpulan informasi maupun kuis secara online. Banyak media atau alat berbasis online yang dapat digunakan untuk media pembelajaran, namun kembali kepada tujuan awal dari pembuatan media pembelajaran tersebut. Dalam hal ini penulis ingin membuat media pembelajaran online sekaligus untuk mengetahui progress dari para penggunanya. Google Formulir inilah salah satu alat yang mudah digunakan bahkan bagi para pemula sekalipun karena tidak menggunakan koding untuk pembuatannya. Google Formulir juga dapat dikolabosarikan dengan situs atau media lain contohnya: google docs, google drive, youtube (Kinemaster dan lainnya)

Menurut Purwanto (2011) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotorik terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Menurut Arsyad (2005) pengertian hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Perubahan diarahkan pada diri peserta didik secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi) dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas). Hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai.

Yang menjadi indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM)
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Namun demikian, menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam buku Strategi Belajar Mengajar 2002) indikator yang banyak dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan adalah daya serap

Sesuai dengan anjuran pemerintah terkait keputusan mata rantai penyebaran Covid-19 atau Corona Virus, proses pembelajaran harus dilakukan dari rumah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus merespon situasi ini dengan tepat. Sebisa mungkin sekolah harus mengantisipasi agar Corona tidak menyebar dilingkungannya. Salah satu caranya dengan mengubah pola pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, berbagai upaya dilakukan oleh guru untuk mencari metode yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah.

Menurut Pasal 1 UU RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain.

Masa sekarang smartphone atau gadget bukanlah barang dalam kategori tersier. Dibuktikan dengan hampir semua orang mulai dari usia SD, SMP, SMA dan mahasiswa memilikinya. Mulai dari anak kecil hingga orang tua mahir dalam penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut sangatlah mungkin smartphone atau gadget dapat diefektifkan pemanfaatannya sebagai media atau sarana pembelajaran jarak jauh di tengah masa pandemic Covid -19. Pemanfaatan smartphone atau gadget memerlukan aplikasi tambahan. Aplikasi ini tidak terdaftar sebagai aplikasi bawaan yang bias diunduh di laman play store bagi pengguna android atau app store bagi pengguna IOS (iphone). Sekedar alternatif, aplikasi yang dapat dipergunakan antara lain Whatsapp, google form, KineMaster quizizz, edmodo, microsoft office.

Berdasarkan uraian-uraian di atas tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah peserta didik mampu meningkatkan Hasil Belajar PAI dengan memanfaatkan aplikasi KineMaster dan Google Formulir.

METODE PENELITIAN

Kinemaster dan Google Formulir merupakan aplikasi yang sangat penting dalam pembelajaran saat ini.

Alat yang digunakan dalam best practice ini adalah smartphone yang di dalamnya sudah dimuat ke dua aplikasi tersebut yaitu Kinemaster dan Google Formulir.

Bahan-bahan yang digunakan adalah:

- a. Paket Internet
- b. Gambar yang terkait dengan pembahasan
- c. Audio yang terkait dengan pembahasan
- d. Soal yang terkait dengan pembahasan

Adapun tahapan pelaksanaan best practice yaitu dimulai dari pembuatan video Kinemaster dan kemudian pembuatan soal di Google Formulir.

1. Pembuatan Video Kinemaster

a. Mengetahui Fitur – Fitur Kinemaster

- 1) Project Assistant; Fitur Kinemaster yang satu ini memungkinkan sobat untuk membuat sebuah project video step by step, mulai dari memilih video yang akan diedit, memilih tema, memasukan filter, audio sampai merender hasil editing video, Dengan adanya fitur ini sangatlah membantu sobat komputer yang baru menggunakan aplikasi Kinemaster.
- 2) Dukungan Media; Kinemaster mendukung hampir semua jenis format media, untuk dapat memasukan media ke aplikasi ini sangatlah mudah karena seluruh media yang tersimpan di smartphone atau di memori external akan ditampilkan dalam jendela yang sama dan dipisahkan berdasarkan directori penyimpanan.
- 3) Audio; Kinemaster juga dilengkapi dengan musik latar yang cukup banyak, sehingga akan memberikan kemudahan untuk sobat komputer yang ingin memberikan background suara baik melalui Music Assets, SFX Assets, Rekaman atau dengan menggunakan musik yang tersimpan dalam memori smartphone sobat.
- 4) Text; Tak lengkap rasanya apabila sebuah aplikasi editing video tidak dilengkapi dengan fitur text editor, Kinemaster memiliki fitur untuk menambah dan memanipulasi text dengan berbagai macam jenis font dan gaya. Sehingga akan membuat hasil edit video dengan menggunakan aplikasi Kinemaster menjadi lebih sempurna.
- 5) Tema; Bagi pengguna aplikasi Kinemaster tidak perlu khawatir kesulitan untuk membuat sebuah video yang menarik, karena Kinemaster telah dilengkapi dengan 4 Tema yang dapat sobat masukan kedalam project video sobat, diantaranya Basic, On-Stage, Serene dan Travel.
- 6) Tool Editing; Aplikasi Kinemaster juga dilengkapi dengan tool editing yang cukup lengkap, seperti Cut, Copy, Crop, Trimming, Color adjustment dan masih banyak lagi yang lain.

2. Pembuatan Soal di Google Formulir

Dalam membuat sebuah media pembelajaran berbasis Google Formulirdilakukan langkah – langkah sebagai berikut :

- a. Mempunyai akun gmail Gmail adalah kependekan dari Google Mail. Gmail atau Google Mail adalah layanan email berbasis web yang disediakan oleh Google secara gratis. Manfaat dari Gmail ialah dapat mengakses ke semua produk Google lainnya seperti Google Dokumen, Google spreadsheets, Google Slide serta mengirim dan menerima pesan serta gambar dengan jumlah banyak melalui email dan juga bisa digunakan untuk mendaftarkan social media seperti facebook, twitter, BBM dan Instagram.
- b. Masuk ke Google Formulir. Langkah berikutnya setelah masuk ke dalam akun google maka masuk ke dalam menu Google Formulir melalui pilihan menu yang ada di pojok kanan atas atau dapat juga langsung melalui link berikut <https://docs.google.com/forms/u/0/> Setelah muncul menu seperti gambar di atas, silahkan di klik gambar tambah (kosong) untuk membuat form baru.
- c. Membuat Google Formulir. Langkah berikutnya adalah masuk ke dalam Google formulir dan mengisi pertanyaan atau data yang dibutuhkan seperti gambar berikut ini :
 - 1) Isi kolom judul formulir pada "formulir tanpa judul". Kemudian deskripsikan form yang dibuat pada deskripsi formulir.

- 2) Tuliskan pertanyaan pada pertanyaan tanpa judul, pilihan jawaban bisa disesuaikan dengan keinginan informasi yang akan di ambil. Jenis pertanyaan standar Google Formulir adalah pilihan ganda. Karena itu, untuk menanyakan nama, alamat nomer telpon dan pertanyaan lain silahkan ubah jenis pertanyaannya ke jawaban singkat dan dapat juga berupa paragraf, untuk pertanyaan pilihan seperti jenis kelamin, agama dan spertanyaan pilihan lainnya bisa menggunakan pilihan ganda, kotak centang, dan drop down. Sedangkan dokumen atau gambar dapat menggunakan menu pilihan upload file dan skala linier biasanya digunakan untuk menemukan jawaban yang mempunyai skala likert. Anda dapat mengaktifkan tombol wajib diisi dengan menggesernya ke kanan. Hasilnya peserta tidak akan bisa mengirimkan hasil tanggapannya apabila mengosongkan pertanyaannya yang harus di isi.
- 3) Untuk melengkapi informasi dapat juga ditambahkan tautan seperti presentasi, pdf, spreadsheet, teks bacaan, gambar atau foto, video audio yang dibutuhkan. Untuk memudahkan dapat juga dibuat menjadi beberapa kisi – kisi untuk membedakan bagian satu dengan yang lainnya.
- 4) Formulir ini juga dapat disesuaikan gambar latarnya sesuai dengan keinginan pembuat dengan menambahkan foto atau mengganti warna latarnya.
- 5) Adapu kegunaan formulir ini dapat disesuaikan dengan keinginan pembuat dengan merubah setelan formulir menjadi formulir umum, presntasi atau menjadi formulir kuis.
- 6) Mengirimkan Google Formulir. Apabila formulir sudah selesai di buat, maka formulir ini akan di kirimkan kepada pengguna melalui email, tautan atau halaman HTML. Alamat tautan inilah yang nantinya akan dikirimkan oleh guru kepada orang tua atau siswa dalam melakukan pembelajaran jarak jauh melalu media social yang ada. Media social yang sudah biasa digunakan seperti whatsapp, facebook, twitter maupun media yang lain. Berikut ini adalah contoh Google Formulir yang dikirim kepada siswa melalui media social pesan singkat whatsapp
- 7) Mengimplementasikan Google Formulir. Pada tahap implementasi ini, orang tua siswa, maupun siswa itu sendiri dapat membuka tautan Google Formulir yang sudah dikirimkan oleh guru melalui pesan singkat whatsapp. Berikut ini adalah contoh pembelajaran yang di berikan oleh guru kepada siswa melalu google formulir. Dengan demikian siswa dapat kegiatan pembelajaran sesuai dengan instruksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengamati efektifitas dan efesiensi pembelajaran dengan menggunakan Kinemaster dan Google Formulir, rmaka yang diamati adalah:

1. Siswa semangat membuka secara berulang video kinemaster tersebut dan memutarnya secara berulang
2. Siswa membuat kesimpulan isi video tersebut
3. Siswa mendapatkan hasil belajar yang meningkat

Berdasarkan hasil pengamatan terlihat penggunaan Kinemaster dan Goggle Formulir dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran (Gambar 1.)

Nilai Penting dan Kebaruan Best Practice yang telah dilaksanakan

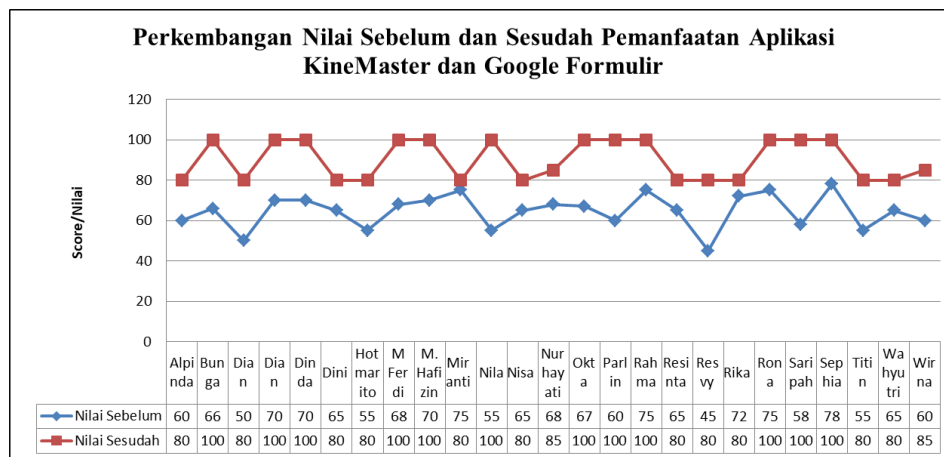
(menguraikan nilai lebih/tambah dari hasil yang dicapai)

A. Kinemaster

1. Kelebihan Kinemaster

- a. Mudah didapatkan; Kinemaster sangat mudah didapatkan karena sudah tersedia di playstore atau appstore sehingga pengguna tinggal menginstall pada perangkat smartphone yang dimiliki.
- b. Gratis; Selain mudah didapatkan aplikasi Kinemaster juga bisa digunakan tanpa mengeluarkan biaya untuk berlangganan alias Gratis.
- c. Tentunya kamu juga bisa menggunakan kinemaster premium dengan berlangganan bulanan atau tahunan dengan kelebihan bebas iklan dan tanpa waktermark.

- d. Update Terus; Untuk kamu yang suka berkreasi dan selalu mengikuti perkembangan dalam dunia pervideoan. Kinemaster selalu update fitur-fitur terbarunya agar pengguna dapat lebih kreatif dalam berkreasi.
- e. Aset dan Fitur Lengkap; Walaupun aplikasi editing berbasis smartphone, Kinemaster memberikan aser dan fitur yang relatif lengkap. Mulai dari efek, transisi, stiker, klip grafis, dan musik.
- f. Mudah dioperasikan; Walaupun bukan ahli dalam video editing, dengan menggunakan kinemaster kita dapat mengedit video dengan mudah dengan tampilan layar kerja yang mudah dipahami bagi pemula.
- g. Mudah Dibawa Kemana-kemana; Karena aplikasinya ada di smartphone jadi mudah dibawa kemana-mana, dan kita bisa ngedit kapan aja seperti saat nunggu angkot, lagi dikendaraan umum, dan saat ada momen yang tepat bisa merekam langsung edit tanpa harus ribet nyiapin kamera dan laptop.
- h. Video yang dihasilkan berkualitas; Walaupun menggunakan aplikasi berbasis smartphone video yang dihasilkan berkualitas, karena kita bisa mengatur resolusi export video yang diinginkan. Sehingga hasil yang didapatkan tidak kalah dengan hasil editing menggunakan aplikasi editing profesional seperti premiere pro dan lain-lain.



Gambar 1. Perkembangan nilai sebelum dan sesudah pemanfaatan aplikasi Kinemaster dan Google Formulir

2. Kekurangan Kinemaster

- a. Layar Kerja Kecil; Karena kita ngeditnya di hp/smartphone layar yang kita gunakan untuk ngedit pun terbatas karena terlihat kecil dibandingkan kita ngedit di laptop/PC. Sehingga creator atau editor yang suka mengedit secara detail hal ini tampak menjadi lebih rumit.
- b. Ada iklan; Dikarenakan aplikasi ini Gratis jadi ada iklannya, sehingga kita butuh waktu dan juga kuota lebih untuk nonton iklan. Jika ingin bebas iklan maka kita harus menggunakan yang versi premium dengan berlangganan bulanan atau tahunan.

B. Google Formulir

1. Kelebihan Google Formulir:

- a. Mudah digunakan (dalam hal pembuatan maupun pemakaian) bahkan untuk pemula
- b. Free (bebas bayar)
- c. Biasanya hasil data disajikan dalam file excel sehingga mudah diolah
- d. Program yang cukup ringan

2. Kekurangan Google Formulir

- Tidak dapat digunakan sebagai forum diskusi online.

Faktor-Faktor Pendukung dan penghambat

Faktor-faktor pendukung yang berpengaruh terhadap pemanfaatan KineMaster dan Google Formulir sebagai berikut :

1. Peserta didik saat sekarang jarang yang tidak mempunyai handphone
2. Aplikasi ini bisa dijalankan secara daring, waktunya tidak terikat
3. Bisa menjawab soal Google Formulir ini bisa dilakukan secara berulang-ulang
4. Analisis ulangan sudah otomatis
5. Bisa dimanfaatkan oleh sekolah lainnya

Adapun faktor penghambatnya adalah aplikasi ini sangat tergantung dengan sinyal dan paket internet

Tindak Lanjut

Perlu adanya bimbingan khusus dalam penggunaan aplikasi ini, pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir perlu adanya pelatihan dalam penggunaannya. Selain itu, membuat video Kinemaster sesuai dengan langkah-langkah dalam pembelajaran. Dalam pembuatan video kinemaster perlu adanya persiapan yang matang; seperti outline yang sistematis searah dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran, serta semua data-data pendukungnya.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil pada Best Practice ini adalah: Pemanfaatan KineMaster dan Google Formulir dapat Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMAN 1 Kelayang. Best practice yang telah dilaksanakan pada siswa SMAN 1 Kelayang ini dapat dikembangkan untuk semua sekolah yang membutuhkan

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT, Media Creative. Yogyakarta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. Teknologi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan. Dive Press. Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran, Rajawali Pers, Jakarta.
- Asyar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Gaung Persada Press. Jakarta.
- Dewi Shalikhah, Norma. 2016. Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif, Jurnal Cakrawala, No. 1, Vol XI 101-115
- Djamarah, Syaful Bhari. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta. Jakarta.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2012. Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. E-Jurnal Ikip Madiun, No.2Vol2 98-117
- Kusuma, Wijaya. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta:PT Indeks
- Patimah, Risah.2020. Praktek Edit Video melalui Aplikasi Gratis di Android, Sekolah Guru Indonesia
- Sudiarta, I. G. P. & Sadra I. P. 2016. Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 49 (2): 48-58.

Internet

- <https://www.utopicomputers.com/apa-itu-kinemaster-pengertian-fungsi-dan-fitur-fiturnya/> (diakses tanggal 27 Juni 2021)
- <http://habibganetmeml.blogspot.com/2018/05/pemanfaatan-google-form-dalam.html> (diakses tanggal 27 Juni)
- <http://ejournal.ikipgrimadiun.ac.id/index.php/PE/article/view/50>. (diakses tanggal 27 Juni)
- <https://www.sekolahguruindonesia.net/praktek-edit-video-melalui-aplikasigratis-di-android/> (diakses tanggal 27 Juni)
- <http://journal.ummg.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/105/60>. (diakses tanggal 27 Juni)