QOSIM
Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah

Nailus Sa'adah[1], Martin Kustati[2], Rezki Amelia[3], Gusmirawati[4]
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia [1-4]
Email Korespondensi: 2420010040@uinib.ac.id, martinkustati@uin.ib.ac.id, rezkiamelia1987@gmail.com, gusmirawati27@gmail.com

Article received: 02 November 2024, Review process: 11 November 2024,
Article Accepted: 28 November 2024, Article published: 30 November 2024

ABSTRACT
This study aims to analyze the use of audio visual learning media using the Kinemaster application in increasing student motivation, understanding and involvement in the subject of Islamic Cultural History class VII.8 at MTsN 02 Padang City. Audio visual media, especially those made using the Kinemaster application, were chosen because of their ability to present material comprehensively and attractive appearance. The method used in this research is a descriptive approach with qualitative analysis techniques. Data were collected through observation, interviews with teachers and students, and documentation. The results showed that the use of audio-visual media with the Kinemaster application can increase student learning motivation, making it easier for students to understand the lesson material. In addition, this application can also develop students' creativity in making learning videos. From a technical point of view, the use of Kinemaster allows the creation of media that is easily accessible. However, there are some challenges in terms of students' technical skills and the availability of supporting devices.
Keywords: *Learning Media Usage Analysis, Audio Visual, Kinemaster*

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi Kinemaster dalam meningkatkan motivasi, pemahaman dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII.8 di MTsN 02 Kota Padang. Media audio visual, khususnya yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster, dipilih karena kemampuannya dalam menyajikan materi secara komprehensif serta tampilan yang menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif dengan teknik analisis kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunakan media audio visual dengan aplikasi Kinemaster dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi Pelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam membuat video pembelajaran. Dari segi teknis, penggunaan Kinemaster memungkinkan pembuatan media yang mudah diakses. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam hal keterampilan teknis siswa dan ketersediaan perangkat yang mendukung.
Kata kunci: *Analisis Penggunaa Media Pembelajaran, Audio Visual, Kinemaster*

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**

PENDAHULUAN

Pada zaman era global dan era digital perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangatlah pesat, sehingga membawa dampak yang besar terhadap peradaban dunia, salah satunya pada dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pengaruh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bisa dirasakan salah satunya yaitu media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya dari media konvensional saja melainkan menggunakan media yang sudah canggih. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dalam menyalurkan pembelajaran kepada peserta didik. (Nurfadhillah, 2021) Media merupakan semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyalurkan pesan dalam pembelajaran.

Perkembangan kemampuan manusia akan semakin bertambah sesuai dengan perkembangan zaman serta dengan berkembangnya ilmu pengetahuandan teknologi termasuk dalam bidang pendidikan yang sudah dituntut oleh sistem pembelajaran supaya dapat berjalan dengan efektif. Begitu jiga dengan pembelajaran SKI di MTsN 02 Kota Padang perlu adanya pembaharuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran SKI merupakan pembelajaran tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kebudayaan islam, pertumbuhan dan perkembangan dari waktu ke waktu dari zaman lahirnya islam sampai sekarang. (Muhammad, 2020)

Pembelajaran akan lebih mermakna jika pendidik bisa memberikan pembelajaran dengan maksimal kepada peserta didik. Salah satunya dengan mengembangan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Problematika yang dihadapi pendidik dalam pembelajaran SKI yaitu seringkali pendidik merasa pembelajaran itu terkesan monoton di dalam kelas, itu dapat dilihat dari kurang aktifnya peserta didik di dalam kelas. Sejalan dengan penelitian Muhtar Lutfie tentang problematika pembelajaran SKI di madrasah yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran SKI, serta keterbatasan sumber daya guru, sarana dan prasanara yang ada di lingkungan sekolah. (Al Anshory, 2020). Problematika pembelajaran SKI di MTsN 02 Kota Padang hampir sama dengan probelmatika yang terjadi dengan penelitian sebelumnya, bahwa problematikanya yaitu bersumber dari peserta didik dan keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan peserta didik untuk meningkatkan kwalitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pendidik SKI di MTsN 02 Kota Padang yaitu Ibu Mardiyeti, S.Ag mengenai pembelajaran SKI yaitu "Pembelajaran Sejarah kebudayaan islam di MTsN 02 Kota Padang sudah hampir maksimal dilakukan. Penggunaan media yang dilakukan pada saat pembelajaran oleh pendidik digunakan sesuai dengan materi yang ada, seperti menggunakan media gambar, peta dan kliping, memberikan power point. Namun media audio visual yang digunakan oleh pendidik sebelumnya hanya mengirim video dari

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**

youtube, namun sekarang guru berupaya menggunakan teknologi seperti aplikasi kinemaster untuk membuat video pembelajaran yang menarik"

Berdasarkan uraian diatas, dengan penggunaan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi yang mendukung yaitu aplikasi kinemaster dapat memberikan Solusi dalam pembelajaran. Media audio visual merupakan media dengan unsur suara, gambar dan gerak (M. I. Ismail, 2020) Penggunaan media audio visual ini terbukti lebih menarik perhatian para siswa dan mempemudah dalam menerima ilmu yang disampaikan oleh gurunya. Materi-materi pembelajaran yang disajikan dengan desain-desain menarik disertai suara penjelasan dari seorang guru itu lebih mudah untuk dipahami dan diserap oleh peserta didik (Salsabila et al., 2020)

Media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi kinemaster digunakan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran dan minat belajar peserta didik untuk menunjang pembelajaran pada mata Pelajaran SKI di MTs. Aplikasi Kinemaster dapat digunakan untuk membuat pembelajaran berbasis tegnologi (Khaira, 2021b) Sebagai salah satu aplikasi editing video yang mudah digunakan, memiliki potensi besar untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual yang efektif dan menarik. Dengan aplikasi ini, guru dapat membuat video pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dan visual, yang akan lebih mudah diterima oleh siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan teks atau gambar statis. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual, siswa diharapkan dapat lebih memahami materi SKI dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran SKI materi Sejarah Nabi Muhammad dalam Membangun Masyarakat Melalui Kegiatan Ekonomi Kelas VII.8 di MTsN 02 Kota Padang. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui motivasi dan pemahaman peserta didik dalam mengikuti pembelajaran SKI menggunakan media audio visual. serta untuk mengevaluasi respon siswa dan guru terhadap penggunaan media tersebut. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Nergri 02 Kota Padang.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif (Kusumastuti & Khoiron, 2019) Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi kinemaster pada mata Pelajaran SKI kelas VII.8 di MTsN 02 Kota Padang dengan materi sejarah nabi muhammad dalam membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi. Teknik analisis data dengan melakukan wawancara bersama pendidik dan pesertra didik tentang media yang digunakan serta hasilnya. Observasi penggunaan media audio visual menggunakan kinemaster oleh pendidik pada pembelajaran SKI, serta melakukan dokumentasi.

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yang berkaitan dengan analisis penggunaan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi kinemaster pada mata pelajaran ski di madrasah tsanawiyah, dapat peneliti paparkan sebagai berikut:

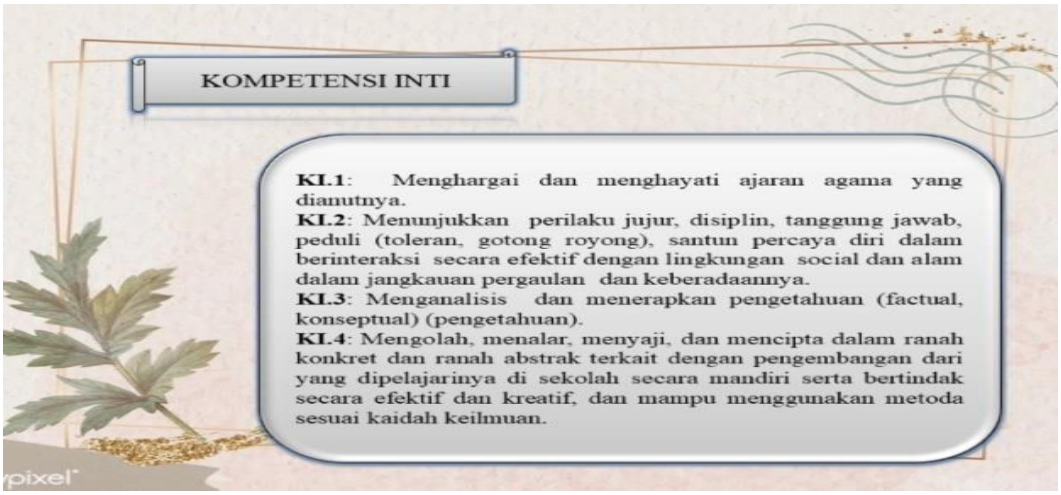
A. Proses Pembelajaran SKI Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Aplikasi Kinemaster

Proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 02 Kota Padang yang menggunakan media pembelajaran audio visual dengan aplikasi Kinemaster merupakan langkah inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Berikut adalah gambaran umum tentang bagaimana proses pembelajaran SKI dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual melalui aplikasi Kinemaster:

1. Perencanaan Pembelajaran

Langkah awal dalam penggunaan media pembelajaran yaitu Guru merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, seperti memahami materi yang cocok digunakan untuk media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi kinemaster. Alokasi waktu yang digunakan, strategi dan metode yang digunakan.(Daulay, 2023) Selanjutnya disesuaikan dengan Pemilihan Materi yang relevan dengan sejarah kebudayaan Islam dipilih untuk diajarkan. Yaitu materi "Sejarah Nabi Muhammad dalam Membangun Masyarakat Melalui Kegiatan Ekonomi". Penentuan modul ajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Desain Media pembelajaran dengan merencanakan bagaimana materi tersebut akan disajikan dengan media audio visual menggunakan aplikasi Kinemaster. Desain ini melibatkan penggabungan gambar, video, suara, dan teks yang akan membantu memperjelas materi yang disampaikan. Materi yang diambil dalam perancangan pembelajaran dari daftar rujukan dari kemenag dan referensi lain yang sangat membantu pendidik dalam mendukung kwalitas materi pembelajaran yang akan diberikan.

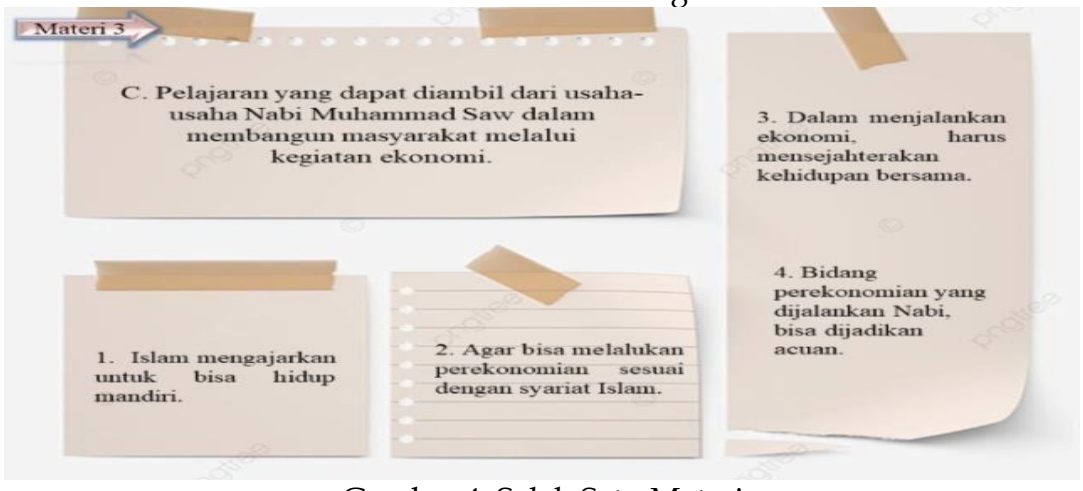


Gambar 1. Pnentuan KI

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**

Penentuan Gambar 2. KD dan Indikator

Gambar 3. Gambar Tentang Materi



Gambar 4. Salah Satu Materi

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**

2. Pembuatan Konten Audio Visual

Pendidik mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran, berupa gambar ilustrasi, tulisan materi, suara narasi, serta musik latar yang relevan dengan topik yang digunakan.

Aplikasi Kinemaster digunakan untuk mengedit dan merangkai bahan-bahan tersebut menjadi sebuah video pembelajaran yang menarik. (Khaira, 2021) Pendidik Menambahkan Video tentang perekonomian islam zaman nabi Muhammad dan Gambar tentang nabi mengembangkan pesekonomian, suara dubbing tentang materi tersebut yang direkam oleh pendidik, serta animasi yang terkait dengan materi "Sejarah Nabi Muhammad dalam Membangun Masyarakat Melalui Kegiatan Ekonomi", setelah bahan terkupul dan dirangkum dengan materi tersebut berkaitan dengan modul serta digabungkan ke dalam aplikasi kinemaster berbentuk video.

Gambar 5. Tampilan Kinemaster

3. Pelaksanaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran SKI

Setelah video pembelajaran audio visual selesai dibuat, pendidik akan menampilkan video tersebut di depan kelas menggunakan proyektor. Peserta didik diajak untuk menyimak dan menyaksikan video pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi kinemaster yang menyajikan materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Setelah menonton video, pendidik mengadakan diskusi kelompok untuk membahas materi tentang materi "Sejarah Nabi Muhammad dalam Membangun Masyarakat Melalui Kegiatan Ekonomi" lebih mendalam. Pendidik mengajukan pertanyaan seputar video yang telah ditonton untuk memastikan peserta didik memahami konsep yang diajarkan. Setelah dilakukan diskusi, dilakukan sesi tanya jawab untuk melihat pemahaman siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk bertanya lebih lanjut tentang materi yang belum dipahami.

Setelah dilakukan diskusi dan tanya jawab, pendidik melakukan Kuis, Untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi SKI kelas VII tentang "Sejarah Nabi Muhammad dalam Membangun Masyarakat Melalui

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**

Kegiatan Ekonomi", pendidik memberikan kuis yang berhubungan dengan apa yang telah dipelajari. Hal ini dilakukan untuk melihat minat peserta didik dalam proses pembelajaran dengan media audio visual serta untuk menilai sejauh mana pemahaman materi yang sudah diberikan oleh pendidik kepada peserta didik.(Lubis & Mavianti, 2022) Hasil dari penerapan tersebut sangat memuaskan karna peserta didik berpartisipasi dalam bertanya sertra melakukan diskusi dengan temannya. Hal ini dapat dilihat bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual dapat merangsang peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Nilai dari kuis juga menggambarkan peserta didik memahami pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SKI di MTsN 02 Kota Padang, Ibu Mardiyeti, S.Ag mengatakan: "Pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual yang diterapkan membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam bertanya dan memberikan argumentasi terkait dengan materi pembelajaran SKI tentang "Sejarah Nabi Muhammad dalam Membangun Masyarakat Melalui Kegiatan Ekonomi", mereka menginginkan lagi pembelajaran dengan media audio visual tersebut dilakukan pada materi berikutnya"

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas VII.8 MTsN 02 Kota Padang mengatakan: "Pembelajaran seperti ini sangat menyenagkan karna ada video penjelasan tentang materi serta video pendukung, sehingga kami sangat mudah dalam memahami materi dengan memberikan Gambaran langsung melalui gambar, suara dan video".

Penggunaan media audio visual menggunakan aplikasi kinemaster pada mata Pelajaran SKI kelas VII.8 pada materi "Sejarah Nabi Muhammad dalam Membangun Masyarakat Melalui Kegiatan Ekonomi" dapat dipahami oleh peserta didik sehingga pembelajaran lebih aktif. Hal ini sangat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran, pembelajaran dengan media audio visual ini dapat dilakukan jika pendidik memahami tata cara dan Langkah penggunaannya serta penyesuaian dengan kebutuhan peserta didik.

Gambar 6. Pelaksaan Pembelajaran Media Audio Visual

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**

B. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Audio Visual Dengan Aplikasi Kinemaster

Keuntungan Penggunaan Media Audio Visual sebagai berikut:

1. Pembelajaran Lebih Menarik. Media audio visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena lebih mudah memahami konsep yang disampaikan melalui visual dan suara.
2. Mempermudah Pemahaman. Materi yang kompleks seperti sejarah kebudayaan Islam bisa disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami melalui video yang menggambarkan kejadian-kejadian sejarah.
3. Meningkatkan Kreativitas peserta didik. Melalui penggunaan teknologi, peserta didik bisa lebih kreatif. Mereka mungkin tertarik untuk membuat video pembelajaran mereka sendiri menggunakan aplikasi Kinemaster atau aplikasi lainnya.
4. Memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. (Ernanida & Al Yusra, 2019)

Kekurangan serta Tantangan dalam penggunaan media audio visual adalah:

1. Keterbatasan Akses Teknologi. Beberapa peserta didik atau pendidik mungkin menghadapi keterbatasan dalam akses perangkat yang mendukung penggunaan aplikasi Kinemaster.
2. Keterampilan Penggunaan Teknologi. Penggunaan aplikasi seperti Kinemaster memerlukan keterampilan tertentu. Guru dan siswa perlu diberi pelatihan untuk memanfaatkan aplikasi ini secara maksimal.
3. Fasilitas dan sarana prasanarana. Hal ini juga sangat mendukung saat menayangkan video dengan bantuan proyektor dan speaker agar lebih jelas. Namun ada beberapa sekolah yang mungkin belum mempunyai fasilitas yang memadai. (Paisar, 2021)

C. Upaya Guru SKI dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SKI

Upaya pendidik dalam meningkatkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat berkontribusi untuk kemajuan pembelajaran.(A. Ismail et al., 2024) Berikut Upaya pendidik dalam pembelajaran SKI:

1. Merencanaan Pembelajaran yang Matang

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum, berbasis pada kompetensi dasar, dan mempertimbangkan karakteristik siswa MTs. RPP harus mencakup tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang relevan, serta metode dan media pembelajaran yang bervariasi. Menyesuaikan materi SKI dengan konteks dan minat peserta didik agar lebih mudah dipahami dan diterima, misalnya dengan menghubungkan sejarah Islam dengan kehidupan sehari-hari.

2. Penggunaan Metode Pembelajaran yang Variatif

Metode ceramah dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara langsung, namun guru perlu mengkombinasikannya dengan metode diskusi, tanya jawab, atau penugasan proyek untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Metode Problem-Based Learning (PBL) dapat diterapkan untuk

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**

mendorong siswa berpikir kritis, menganalisis masalah sejarah, dan mencari solusi berdasarkan kajian SKI. Game-based learning atau permainan edukatif bisa diterapkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

3. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Menggunakan multimedia (video, animasi, atau presentasi interaktif) untuk mengilustrasikan materi sejarah kebudayaan Islam, seperti perkembangan peradaban Islam, kisah-kisah sahabat, atau sejarah kerajaan Islam.

4. Pendekatan Kontekstual dan Relevansi Materi

Mengaitkan sejarah kebudayaan Islam dengan kondisi sosial, politik, dan budaya masyarakat masa kini, untuk memberikan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana peradaban Islam berkontribusi dalam membentuk dunia modern. Memberikan contoh nyata dari sejarah Islam yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, seperti etika, akhlak, dan kontribusi ilmuwan Islam.

5. Pengembangan Kompetensi Guru

Guru SKI perlu terus meningkatkan kompetensinya melalui pelatihan-pelatihan, seminar, atau workshop yang berhubungan dengan metode pembelajaran terbaru, penguasaan materi SKI, dan teknologi pendidikan. Kolaborasi dengan guru lain atau tenaga ahli di bidang sejarah Islam untuk memperkaya materi dan pengalaman mengajar.

6. Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik

Mengembangkan keterampilan kritis dan reflektif siswa terhadap peristiwa-peristiwa sejarah yang diajarkan, melalui diskusi kelompok, debat, atau penugasan penelitian. Memberikan motivasi dan feedback yang konstruktif kepada siswa agar mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk lebih mendalami materi SKI.

Pendidik memberikan Upaya untuk meningkatkan pembelajaran Sejarah Kebudayan Islam di Madrasah agar pembelajaran tersebut dapat menyenangkan, dapat memotivasi peserta didik, memberikan pembahaman yang mendalam dan luas sesuai dengan tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini berdasarkan artikel yang berjudul *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran SKI di MTsN 02 Kota Padang*, kesimpulan yang dapat diambil yaitu Penggunaan media pembelajaran audio visual dengan aplikasi Kinemaster terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan menyajikan materi dalam bentuk video yang menarik, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Media audio visual juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya elemen visual yang mendukung penjelasan materi, serta gambar yang sesuai dan suara pendukung, peserta didik merasa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Agar penggunaan media pembelajaran audio visual dapat berjalan dengan optimal, pendidik perlu menguasai aplikasi Kinemaster dengan baik. Pelatihan dan pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan aplikasi ini sangat penting agar video pembelajaran yang dihasilkan

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**

dapat efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta dapat menggunakan media pembelajaran audio visual untuk menunjang proses pembelajaran. Pendidik dapat pemanfaatan teknologi lain yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

Al Anshory, M. L. (2020). Problematika Pembelajaran SKI Di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem. *Jurnal Penelitian Keislaman*, *16*(1), 76–86.

Daulay, A. R. (2023). Analisis Kemampuan Guru SKI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di SMPIT Raudlatul Jannah Gayo Lues. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Sosiety*, *3*(1), 286–293.

Ernanida, E., & Al Yusra, R. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, *2*(1), 101–112.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group. http://eprints.unm.ac.id/20720

Ismail, A., Melyasari, E., Cahyani, W., & Alimni, A. (2024). Implementasi Peran Guru guna Memotivasi Siswa pada Pembelajaran SKI di Kelas IV MI Nurul Huda Kota Bengkulu. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, *2*(1), 46–59.

Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=lPcOEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA25&dq=buku+media+pembelajaran+audio+visual&ots=BzlUMlFueh&sig=PI9BfLtvsZ_ie3ix-VNnyywnpjg

Khaira, H. (2021a). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster. *Prosiding Seminar Nasional*, *1*(1). https://jurnal.uhnp.ac.id/psn-uhnp/article/view/128

Khaira, H. (2021b). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 39–44. https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218/

Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP). https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=637LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=buku+metode+penelitian+kualitatif&ots=x40hr7k2nA&sig=LDN-15i0ACUkhNFgAPQjw6bhI24

Lubis, T. C., & Mavianti, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, *10*(2). https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/2004

Muhammad, M. P. I. (2020). *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*. Sanabil. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=MfoWEAAAQBAJ&oi=fn

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**

d&pg=PA33&dq=buku+pembelajaran+ski&ots=E1_MieY-Pv&sig=TJ8ybXymYQmp6tsJ0DZXvTOd0d0

Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher). https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=media+pembelajaran&ots=LS_J7e1sL9&sig=qUO93M6WGAkXzkKC8Dq-PVSeMaI

Paisar, T. (2021). Pembelajaran Fikih Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di MTs Darul Ishlah Lubuklinggau. *Tekno Aulama*, *1*(2), 150–163.

Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, *25*(2), 284–304.

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; **Nailus Sa'adah, Martin Kustati, Rezki Amelia, Gusmirawati**