



**PENGGUNAAN APLIKASI *KINEMASTER* DALAM MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK  
DI MI NURUL ISLAM TANGERANG SELATAN**

***THE USE OF THE *KINEMASTER* APPLICATION IN INCREASING  
STUDENT MOTIVATION IN LEARNING MORAL CREED AT MI NURUL  
ISLAM SOUTH TANGERANG***

**Usmita Ainul Masrurah<sup>1</sup>, Dewy Anita<sup>2</sup>**

Institut Ilmu al-Qur'an (IIQ) Jakarta<sup>1</sup>, Sekolah Tinggi Agama Islam Binamadani<sup>2</sup>  
usmitaainulmasrurah@gmail.com<sup>1</sup>, dewyanita@stai-binamadani.ac.id<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini di latarbelakangi dengan beragamnya media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya media tersebut adalah *Kinemaster* dengan penggunaan video yang lebih menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Kinemaster* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas II MI Nurul Islam Tangerang Selatan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Fokus penelitian ini pada penggunaan aplikasi *Kinemaster* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MI Nurul Islam Tangerang Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Kinemaster* yang dilakukan oleh guru pelajaran Akidah Akhlak di MI Nurul Islam Tangerang Selatan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena Aplikasi *Kinemaster* dapat menggunakan bahasa yang mudah difahami oleh siswa, penyajian materi secara sistematis dengan menyesuaikan antara tema dan video, penggunaan aplikasi yang mudah serta penampilan dari videonya yang menarik disertai dengan gambar animasi yang disukai siswa sehingga siswa senang menonton videonya dan mengikuti pelajaran Akidah Akhlak di MI Nurul Islam Tangerang Selatan.

Kata Kunci: *Akidah Akhlak, Aplikasi Kinemaster, Motivasi Belajar*

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the variety of learning media used to increase students' learning motivation, one of which is Kinemaster with the use of videos that are more interesting. The purpose of this study was to determine the use of the Kinemaster application in increasing student motivation in learning Aqidah Akhlak in second grade students of MI Nurul Islam South Tangerang. This study uses qualitative research with a descriptive approach. The focus of this research is the use of the Kinemaster application in increasing student motivation in learning Akidah Akhlak at MI Nurul Islam, South Tangerang. Research results showed that the use of the Kinemaster application learning media by the Akidah Akhlak lesson teacher with easy-to-understand language, systematic presentation material and a correlation between themes and videos, ease of use of the application and attractive visual of the video could increase students' learning motivation intrinsically and extrinsically in Akidah Akhlak lessons at MI Nurul Islam, South Tangerang.*

Keywords: *Akidah Akhlak, Kinemaster Application, Learning Motivation*

**PENDAHULUAN**

Salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang harus direncanakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran yang merupakan alat bantu dalam pembelajaran. Peran media dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan demikian media pembelajaran merupakan

alat bantu yang digunakan seorang guru sebagai pengantar atau perantara atau pesan yang ingin disampaikan untuk mempermudah materi pembelajaran yang akan dibuat oleh guru. Apabila seorang guru menggunakan media untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran maka akan lebih mudah membuat siswa untuk lebih cepat memahami materi yang diajarkan melalui media pembelajaran yang digunakan.

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Dalam kegiatan belajar mengajar, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran (Sanjaya: 2011). Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa serta mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat memengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, dengan adanya media *Kinemaster* dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran karena aplikasi *Kinemaster* yang dipakai dalam proses pembelajaran terdapat, audio, gambar, teks, dan video serta efek dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang mendukung guru menghasilkan video yang berkualitas, materi pembelajaran yang didesain dengan menarik sehingga dapat menampilkan video disertai gambar-gambar animasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran diharapkan siswa lebih fokus dan menambah suasana gembira pada saat proses pembelajaran.

*Kinemaster* merupakan perangkat lunak ponsel pintar yang khusus digunakan untuk keperluan pengeditan oleh Nex Streaming. Perangkat lunak ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 Desember 2013. Aplikasi *Kinemaster* dapat membantu seorang pengajar dengan mudah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi serta lingkungan dari peserta didik.

Pendidikan mempunyai kedudukan yang tinggi dalam ajaran Islam. Manusia yang berpendidikan akan ditinggikan martabatnya, hal ini selaras dengan kalam Allah Swt berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا ۚ فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

*Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: Berlapang-lapang dalam majlis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (al-Mujadalah/58: 11)*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa bagi siapa saja yang memberikan kelapangan kepada sesama maka hal itu merupakan suatu derajat ketinggian baginya di sisi Allah, dan Allah tidak akan menyia-nyiakan pahala itu untuknya, bahkan Dia akan memberikan balasan pahalanya di dunia dan akhirat. Karena sesungguhnya barang siapa yang berendah diri terhadap perintah Allah, niscaya Allah akan meninggikan kedudukannya dan mengharumkan namanya. Karena itulah maka disebutkan oleh firman-Nya: niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

Mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan bagian dari materi Pendidikan Agama Islam. Mata pelajaran ini diterapkan pada jenjang pendidikan dasar yang bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan dan keyakinan yang benar terhadap hal-hal yang harus diimani oleh orang Islam. Sehingga, dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dapat melaksanakan perannya sesuai dengan ajaran agama Islam.

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam, Rempoa, Tangerang Selatan, merupakan lembaga pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai keIslaman. Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam,

Rempoa, Tangerang Selatan, bernaung di bawah Yayasan Pendidikan Islam asy-Syafi'iyah (YASPINA) selalu berusaha dan berinovasi dalam mendidik siswa di bidang akademik dan pengembangan diri. Berbagai inovasi yang dilakukan guru dengan menggunakan media pembelajarannya termasuk dengan aplikasi *Kinemaster* yang diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajarannya.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inquiry yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Dari sisi lain dan secara sederhana dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui aplikasi prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif (Yusuf: 2014).

Menurut Bodgan dan Taylor dalam buku metode penelitian menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati (Sujarweni: 2014). Sedangkan penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau (Sukmadinata: 2005). Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif studi deskriptif analisis melalui wawancara dan dokumentasi dengan mendeskripsikan, menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas, sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran. Beberapa deskripsinya digunakan untuk menjelaskan permasalahan berdasarkan data yang mengarah pada kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi karena dalam pembelajaran terjadi suatu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu untuk kemudian sampai kepada penerima pesan. Dalam konteks pembelajaran, jika seorang guru menghendaki pembelajarannya berhasil, maka harus memastikan proses komunikasi di dalam pembelajaran tersebut berhasil. Maka yang dimaksud dengan sumber pesan itu merujuk pada guru, sedangkan pesan akan merujuk pada materi ajar yang sudah ditentukan oleh kurikulum; untuk saluran pesan merujuk pada media pembelajaran; dan penerima pesan itu sendiri tentu adalah siswa.

Berdasarkan asal-usul kata "*media*" berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" dengan arti harfiahnya "perantara" atau "pengantar". Dengan demikian dapat diartikan bahwa media adalah sesuatu yang dapat menjadi perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman: 2002).

Media dalam arti sempit dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi, seperti foto, grafik, atau elektronik serta alat mekanik. Sedangkan secara luas media merupakan kegiatan yang dapat menciptakan kondisi tertentu sehingga siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi berupa ketrampilan, pengetahuan, dan sikap baru.

Sedangkan media pembelajaran menurut Rohani (1997) terdapat beberapa pengertian sebagaimana berikut:

- a. Media pembelajaran adalah segala jenis sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa alat ketrampilan, media grafis, model, peta, globe dan lain sebagainya.
- b. Media pembelajaran mencakup segala bentuk perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan instruksi berupa film, buku, slide, video, tape, bahkan juga guru.
- c. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan serta diintegrasikan dalam Garis Besar Pedoman Instruksional, dengan maksud meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran berupa audio, kaset, film, slide, OHP, radio, televisi dan lain sebagainya.

Dari literatur lain, media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran (Ali: 2002). Heinich, et. al. (2002) memberikan penjelasan bahwa media merupakan, “*a channel of communication*”, suatu channel dari aktivitas komunikasi. Heinich juga menambahkan bahwa ‘*medium*’ atau ‘*media*’ ini berasal dari bahasa Latin yang artinya adalah ‘*between*’, segala sesuatu yang dapat membawa informasi ‘antara’ atau dari suatu sumber informasi ke penerima informasi. Contoh dari media ini dapat berupa televisi, radio, video, diagram, materi cetak, komputer, dan instruktur.

Demikian juga dengan Miarso (1984) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan kemauan siswa sehingga terdorong untuk belajar. Ibrahim (2004) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam penyaluran pesan (atau bahan ajar) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa di dalam kegiatan pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran dapat berupa bagan, film, gambar, model, video, komputer dan lain sebagainya.

Demikian definisi media pembelajaran menurut pendapat para ahli, secara mendasar memberikan arti dan maksud yang sama bahwa media pembelajaran merupakan setiap sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga dapat merangsang minat siswa untuk tertarik terhadap belajar (Rusdiyah: 2020).

Media merupakan komponen dalam sistem yang berfungsi sangat penting dalam aktivitas pembelajaran. Media mempunyai peran yang strategis, bagian integral dalam pembelajaran yang tidak dapat terpisahkan. Sehingga Pembelajaran tidak akan terlaksana tanpa adanya media. Media juga berfungsi sebagai komponen yang memuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Namun, dalam aktifitas pembelajaran sering terjadi gangguan yang dapat menyebabkan pesan pembelajaran tidak diterima dengan baik oleh siswa. Ada beberapa hal yang dapat mengganggu aktivitas penyampaian pesan pembelajaran ini, antara lain; verbalisme, perhatian ganda, salah tafsir, kondisi lingkungan yang tidak mendukung serta pembentukan persepsi yang tak bermakna. Oleh karena itu, media dalam pembelajaran diharapkan menjadi kunci pemecahan masalah berkaitan dengan gangguan proses penyampaian pesan. Degeng (2001) juga mengungkapkan bahwa secara garis besar fungsi media sebagai berikut;

- a. Meningkatkan minat/motivasi.
- b. Menarik perhatian peserta didik.
- c. Menghindari terjadinya verbalisme.
- d. Memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar.
- e. Mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang-waktu bahkan juga ukuran.

Media dirancang dengan baik, maka secara efektif dapat merangsang timbulnya *'dialog internal'* dalam diri siswa. Artinya, terjadi komunikasi antara siswa dengan media, atau secara tidak langsung antara siswa dengan sumber pesan termasuk juga guru (Miarso: 1986). Ibrahim (2004) memberikan penjelasan terkait fungsi media pembelajaran dapat dilihat dari dua hal yaitu; 1) Kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungannya, dan 2) Proses pembelajaran sebagai komunikasi. Jika ditinjau dari pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media pembelajaran adalah membawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Selanjutnya, untuk mengetahui fungsi dari media pembelajaran dapat dilihat dari kelebihan media serta hambatan komunikasi yang mungkin timbul selama proses pembelajaran maka bisa ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungannya (Rusydiyah: 2020).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam pembelajaran sehingga keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini berdasarkan penelitian bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie (2005) dalam bukunya *"Multiple Intelligences and Instructional Technology"* mengatakan media memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah pemahaman siswa. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk meningkatkan daya serap atau retensi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Oemar Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Arsyad: 2004).

Selain membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, dan memadatkan informasi.

Fungsi media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang mempengaruhi kondisi, situasi, dan lingkungan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan di desain oleh guru. Selain itu media dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka). Dengan memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi maka dapat mengurangi sikap pasif peserta didik.

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga berguna untuk membangkitkan semangat belajar sehingga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Media dapat menambah dan memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri.

Fungsi media pembelajaran terdiri dari tiga, yaitu: 1) Mengubah tujuan pendidikan yang menekankan pada intruksional akademis menjadi pendidikan yang mengutamakan kebutuhan siswa; 2) Memberikan rangsangan (stimulation) dan 3) memberikan kejelasan (clarification) (Musfiqon: 2012).

Fungsi media pembelajaran, dapat juga dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri, yaitu:

- a. Media berfungsi sebagai alat bantu mengajar.
- b. Media berfungsi memberikan pengalaman konkrit kepada siswa.
- c. Media mempunyai berfungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar.
- d. Media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran.
- e. Media berfungsi sebagai peraga bagi guru, juga berfungsi pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa.

Dalam pengertian ini, media pembelajaran selain berfungsi sebagai alat (*aids*) juga berfungsi sebagai sumber belajar. Posisi media setara dengan metode dan sumber belajar. Menurut Sudarsono Sudirdjo dan Eveline Siregar, media pembelajaran mempunyai dua fungsi, yaitu: fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkrit kepada siswa, dan fungsi komunikasi, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara siswa dan media tersebut, dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting (Musfiqon: 2012).

Berbagai paparan diatas menunjukkan bahwa fungsi media pembelajaran cukup luas. Namun secara lebih rinci media pembelajaran berfungsi untuk:

- a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- b. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
- c. Menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dengan kenyataan.
- d. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
- e. Mengatasi model belajar siswa yang beragam.
- f. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari berbagai fungsi media di atas, tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan siswa memahami secara lebih mudah dan maksimal.

### **Macam-macam Media Pembelajaran**

Dalam pembahasan ini juga akan ditampilkan beberapa jenis klasifikasi media pembelajaran berdasarkan aspek-aspek lain.

#### **a. Ragam Media Berdasarkan Persepsi Indera**

Dari sudut pandang indera, maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelas, antara lain; media audio, media visual, dan terakhir media audio-visual (Setyosari: 2005) Audio, sesuai dengan namanya yang berarti suara yaitu media pembelajaran yang hanya mengandalkan suara saja. Contohnya; radio, cassette tape recorder. Namun kelemahannya media ini tidak cocok untuk orang tuli.

Sedangkan media visual merupakan media yang hanya mampu memfasilitasi indera penglihatan saja. Media satu ini mempunyai kelebihan dimana ia dapat menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar/lukisan; dan dapat pula menampilkan gambar yang bergerak seperti film bisu dan film kartun. Sedangkan media audio-visual mampu memberikan fasilitas lebih daripada dua jenis media sebelumnya. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar sekaligus. Media ini juga dibagi menjadi dua jenis bagian, yaitu media audio-visual diam seperti slide bersuara, film rangkai bersuara, cetak suara, dan media audio-visual gerak seperti film suara, video cassette.

Selain dua pembagian ini, media audio-visual ini juga dapat digolongkan ke dalam dua jenis lainnya, yaitu audio-visual murni dan audio-visual tidak murni. Audio-visual murni, baik yang unsur suara maupun unsur gambar, biasanya berasal dari satu sumber

seperti film dan video cassette. Sedangkan audio-visual tidak murni, unsur suara dan gambarnya bisa berasal dari sumber berbeda, seperti film bingkai suara yang gambarnya bersumber dari slide proyektor dan suaranya berasal dari tape recorder. Suleiman (1988) juga memberikan rincian tentang klasifikasi media pembelajaran berdasarkan persepsi indera ini. Rincian tersebut adalah sebagai berikut;

1) Media audio

Media yang menghasilkan bunyi atau suara. Melalui media ini, pesan dapat disampaikan melalui medium bunyi atau suara. Contohnya adalah radio dan audio cassette tape recorder.

2) Media visual

Media yang menghasilkan bentuk/rupa atau biasa dikenal juga sebagai media peraga. Contohnya adalah gambar alat transformasi, insektarium, tiruan rangka manusia, dan lain sebagainya. Media visual dapat dibedakan menjadi dua, pertama media visual dua dimensi, dan kedua media visual tiga dimensi. Dua dimensi dapat berupa media dua dimensi pada bidang tak transparan atau transparan. Media dua dimensi tak transparan dapat dilihat pada cetakan gambar pahlawan, poster, foto buah-buahan, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk media dua dimensi bidang transparan dapat berbentuk overhead transparency. Kemudian, untuk jenis media visual terakhir yaitu media tiga dimensi dapat berbentuk patung, boneka, diorama, dan lain sebagainya.

3) Media Audio-Visual

Media yang mampu menghasilkan rupa dan suara sekaligus dalam satu satuan unit media. Contohnya dapat disaksikan pada video, film bersuara, dan juga televisi.

b. Klasifikasi Media Berdasarkan Penggunaannya.

Berdasarkan penggunaannya, klasifikasi media pembelajaran dapat dilihat dari dua sudut pandang sebagai berikut;

1) Berdasarkan Sasaran Penggunaannya.

Dari sudut pandang sasaran penggunaannya, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, antara lain; media pembelajaran yang penggunaannya adalah individu, media pembelajaran yang penggunaannya adalah kelompok -baik kelompok kecil atau besar-, dan media pembelajaran yang penggunaannya adalah secara massal (Degeng: 1993) contoh media pembelajaran yang penggunaannya adalah individu bisa berbentuk modul pembelajaran, buku pengajaran, mesin pengajaran dan lain sebagainya. Sedangkan yang penggunaannya adalah kelompok bisa berbentuk slide bersuara, cassette tape recorder, video dan lain sebagainya. Dan media yang digunakan secara massal bisa berbentuk televisi dan radio.

2) Berdasarkan Cara Penggunaannya

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua berdasarkan cara penggunaannya, yaitu: Tradisional/konvensional (sederhana) dan modern/kompleks. Penjelasan adalah sebagai berikut;

a) Konvensional

Penggunaan secara konvensional adalah dimana guru secara individu memegang peranan penting selama pembelajaran sehingga dapat meliputi semua media pembelajaran dan sumber belajar yang dapat digunakan guru, baik di kelas atau luar kelas, baik kelompok kecil atau besar (Setyosari: 2005).

Sketsa yang digambar oleh guru di papan tulis misalnya, atau peta yang digunakan guru guna menjelaskan letak propinsi, adalah bagian dari contoh media konvensional ini.

- b) Media berdasarkan penggunaannya secara modern masih terdiri dari beberapa bagian, meliputi ruang kelas otomatis, sistem proyeksi ganda, dan sistem interkomunikasi. Berikut penjelasannya;
- 1) Ruang kelas otomatis. Ruang kelas otomatis adalah ruang kelas yang dapat dirubah secara otomatis, misalnya guru hanya menekan tombol tertentu saja. Ilustrasi dari perubahan ini seperti perubahan dari kelas besar untuk ceramah menjadi kelas kecil untuk diskusi, ruangan proyeksi, laboratorium, dan sebagainya. Perubahan ini tentu dilakukan berdasarkan tujuan pembelajaran dan keperluan dari peserta didik pada saat pembelajaran.
  - 2) Multiprojection system. Biasa disebut juga dengan sistem proyeksi ganda yang merupakan suatu sistem ruang proyeksi untuk melengkapi ruang kelas otomatis. adanya sistem proyeksi ganda adalah untuk menggunakan proyeksi bahan-bahan pembelajaran melalui proyektor.
  - 3) Sistem interkomunikasi. Media ini biasanya digunakan dalam proses pembelajaran secara massal untuk menjangkau beberapa kelas dalam satu lembaga pendidikan sekaligus atau bahkan untuk beberapa lembaga. Melalui sistem ini, partisipasi peserta didik secara luas dapat dilakukan dengan baik.

### **Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran**

Peran media ICT dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah: a) Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung dengan media interaktif; b) Penyampaian materi pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik; c) Memudahkan peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, misalnya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar/video, gaya belajar auditorial yang lebih suka mendengar, dan ICT (*Information Communication Technology*) gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak; d) Meningkatkan profesionalisme guru (*teachers' professional development*); e) Meningkatkan mutu pembelajaran (*the delivery of quality learning and teaching*); f) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi manajemen, tata kelola, dan administrasi pendidikan.

Manfaat dari aplikasi *Kinemaster* untuk mengolah materi yang akan diajarkan guru dalam bentuk video animasi yang dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien oleh peserta didik yaitu penyampaian materi pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik.

*Kinemaster* merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi *Kinemaster* memiliki tampilan yang mudah dipakai dan memiliki fitur yang menyerupai editor pada komputer, sehingga banyak pengguna yang menyukainya. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *Kinemaster* dapat dipublish secara online dan dapat diputar berulang secara offline. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut.

Pada aplikasi ini guru dapat menyesuaikan materi apa yang hendak diajarkan kepada peserta didik dengan bebas. Guru dapat menambahkan sisipan berupa gambar, musik, video bergerak, sisipan kata bahkan animasi-animasi menarik dan dilengkapi dengan berbagai transisi. Tombol-tombol dan panel pada aplikasi *Kinemaster* cukup sederhana terutama pada antarmuka penyuntingan video. Bagian paling besar pada layar diambil oleh preview video yang tampil di daerah kiri atas sedangkan di bagian bawah terdapat panel timeline yang dapat digeser seperti video editor di PC, ruang kerjanya dapat diperbesar untuk melihat komponen-komponen yang terpasang pada video. Di bagian kanan atas terdapat tombol settings yang

sangat sederhana berisi audio *fade-in* dan *fade-out*. Kemudian di bawahnya terdapat tombol-tombol kontrol seperti menambah video atau photo dalam proyek, rekam video baru atau ambil photo, tambah lagu dan tambah efek. Seluruh antarmuka aplikasi ini dibalut dengan warna gelap khas peralatan video yang membuatnya semakin terlihat canggih dan mewah. Aplikasi ini tidak memiliki banyak hiasan dan langsung pada sasaran yaitu edit video. Namun panel kontrol tidak ada tulisan keterangan, tetapi gambar tombol cukup mewakili fungsinya bila dicermati.

Berbicara mengenai fitur, seluruh fitur dasar software edit video ada di sini. Tidak hanya menggabungkan video, suara dan gambar, aplikasi ini juga dapat secara langsung mengeditnya ditempat tanpa harus pindah ke aplikasi lain. *Kinemaster* juga memiliki *multitrack timeline* untuk mendukung seluruh komponen audio dan visual dan mengendalikannya secara langsung.

Dalam melakukan editing video penting untuk melakukan persiapan yang matang agar editing video berjalan dengan dengan efektif dan efisien. Berikut tahapan persiapan melakukan editing video menurut Risah (2020); a) Siapkan materi pembelajaran. Pastikan tujuan dan temanya jelas. b) tulis script. Ini akan mempermudah ketika pengambilan video; c) Buat video original . Bisa gunakan latar green screen yang berfungsi untuk mengubah latar belakang video; d) Siapkan properti pendukung didalam video; e) Buat Judul yang menarik; f) Buka *Kinemaster* dan lakukan editing video.

Berbagai cara dan media telah kegunaannya dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar semakin banyak guru yang memberikan kreatifitas dalam pengajaran dan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna tentunya akan meningkatkan mutu pendidikan. Salah satunya media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi kinemaster yang mampu menciptakan video animasi pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi Kinemaster untuk mengolah materi yang akan diajarkan guru dalam bentuk video animasi diharapkan dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien oleh siswa sesuai dengan penyampaian materi pelajaran yang lebih menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar gambar penuh warna (animasi) menarik.

Tabel: Kelebihan Aplikasi *Kinemaster* dari Aplikasi Lainnya

<b>KINEMASTER</b>	<b>APLIKASI LAIN</b>
Sangat mudah digunakan	Cukup rumit untuk pemula
Mempunyai fitur yang cukup lengkap	Fitur yang terbatas atau kurang lengkap
Support green screen	Berbayar
Menghasilkan video yang sangat bagus dan menarik.	Ukuran video cukup besar

### **Motivasi Belajar Siswa dan Faktor yang Mempengaruhinya**

Motivasi belajar berhubungan erat dengan motif seseorang yang timbul dari dalam atau luar diri yang mempengaruhi keinginan belajar seseorang dari suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai tujuan tertentu.

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi Belajar siswa dapat terbagi menjadi dua (Uno: 2021) yaitu faktor pribadi dan faktor lingkungan. Faktor pribadi dalam motivasi adalah motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan tugas atau pekerjaan, motif

untuk memperoleh kesempurnaan. Motif ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari 'dalam' diri manusia yang bersangkutan. Motif berprestasi adalah motif yang dipelajari, sehingga motif itu dapat diperbaiki dan dikembangkan melalui proses belajar. Motif berprestasi sangat berpengaruh terhadap unjuk kerja (*performance*) seseorang, termasuk dalam belajar. Seseorang yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas seperti ini bukan dorongan dari luar melainkan dari upaya pribadi. Pada umumnya, motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh pengaruh lingkungan.

Sedangkan faktor lingkungan dalam motivasi terdiri dari motif *intrinsik* dan motif *ekstrinsik*. Perbuatan individu muncul karena motif yang asli dan dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Namun demikian, terdapat perbuatan individu yang bersumber pada suatu motif yang tidak dipengaruhi dari lingkungan itu. Perilaku yang disebabkan oleh motif semacam ini muncul tanpa perlu adanya ganjaran atas perbuatan, dan tidak perlu hukuman untuk tidak melakukannya. Motif yang demikian biasanya disebut *motif instrinsik*. Sebaliknya, ada pula perilaku individu yang hanya muncul karena adanya hukuman atau tidak muncul karena adanya hukuman. Motif yang menyebabkan perilaku itu, seakan akan dari luar (ganjaran atau hukuman). Motif semacam itu disebut motif *ekstrinsik*. Ganjaran atas suatu perbuatan, menguatkan motif yang melatarbelakangi perbuatan itu, sedangkan hukuman memperlemahnya (Uno: 2021).

Seorang anak yang sedang bernyanyi akan terus belajar bernyanyi dan cepat pandai bernyanyi apabila orang tuanya memuji dan menghargainya. Dalam hal ini, motif belajar bernyanyi anak tersebut diperkuat dengan pujian atau penghargaan dari orang tuanya. Menurut Uno (2021) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d) Adanya penghargaan dalam belajar.
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Sedangkan usaha yang dilaksanakan guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar adalah sebagai berikut: (Lestari: 2020)

- a) Menggunakan metode dan kegiatan yang beragam.
- b) Menjadikan siswa peserta aktif.
- c) Memberikan tugas yang sesuai dengan kemampuan siswa.
- d) Menciptakan suasana kelas yang kondusif.
- e) Memberikan tugas secara proporsional.
- f) Guru terlibat untuk membantu siswa mencapai hasil.
- g) Memberikan petunjuk pada siswa agar sukses dalam belajar.
- h) Menghindari kompetisi antar pribadi.
- i) Menghargai kesuksesan dan keteladanan.
- j) Guru bersemangat dalam mengajar.
- k) Memberikan penghargaan untuk memotivasi.
- l) Menciptakan aktifitas yang melibatkan seluruh siswa dalam kelas.
- m) Menghindari penggunaan ancaman.
- n) Menghindari komentar yang buruk terhadap siswa.
- o) Mengenali minat dan bakat siswa.
- p) Perhatian dan peduli dengan siswa.

## Penerapan Aplikasi Kinemaster pada Pelajaran Akidah Akhlak

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam, Rempoa, Tangerang Selatan, merupakan lembaga pendidikan formal dengan menggunakan kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional dan Kementerian Agama RI. Untuk menjadikan ciri khas dari MI Nurul Islam, maka terdapat kurikulum yang disusun tersendiri merupakan *hidden* kurikulum. Di samping mendidik siswa dalam bidang akademik dan pengembangan diri, MI Nurul Islam juga konsen terhadap pendidikan karakter yang ditanamkan sejak dini dengan melalui pembiasaan. Dengan karakter yang baik maka diharapkan akan berpengaruh terhadap prestasi siswa di berbagai bidang. Unsur spiritual juga ditanamkan dan dibiasakan dalam kegiatan sehari-hari. Tujuannya adalah agar para siswa tumbuh menjadi insan yang selalu mengedepankan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Swt dengan menjaga perintah-Nya dan menjauhi larangan Nya. Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam selalu berusaha dan berinovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dengan melihat kemajuan dan perkembangan dunia secara global. Mudah-mudahan dengan semakin dekatnya menjangkau dunia, akan membuka peluang-peluang baru untuk masa depan generasi bangsa yang lebih baik (Amaliah: 2022).

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan kinemaster dapat dipublish secara online dan dapat diputar berulang secara offline. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut karena *Kinemaster* merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi *Kinemaster* memiliki tampilan yang mudah dipakai dan memiliki fitur yang menyerupai editor pada komputer, sehingga banyak pengguna yang menyukainya.

Pembelajaran dengan menggunakan media Kinemaster sangat mendukung model pembelajaran dengan memberikan banyak manfaat baik bagi guru maupun siswanya. Diantara manfaatnya yaitu dengan menggunakan aplikasi kinemaster seorang guru sangat terbantu dalam menyampaikan materi. Dengan menggunakan *Kinemaster* guru bisa mendesain proses pembelajaran sekreatif mungkin hingga menarik sehingga siswa tidak bosan untuk melihatnya.

Guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam, Rempoa, Tangerang Selatan, setelah merespon kebijakan Kepala Sekolah dengan mengembangkan Media Pembelajaran melalui Aplikasi *Kinemaster*, maka semua guru diberikan pelatihan penggunaan aplikasi *Kinemaster*. Tahapan yang dilakukan guru dalam menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster* sebagai berikut (Yunita: 2022):

- a. Menyiapkan materi pembelajaran, hal ini disiapkan berdasarkan kurikulum dan Rencana Pembelajaran di setiap pertemuan dalam satu semester.
- b. Menentukan tema dan point-point dalam materi, untuk mempermudah mengambil video yang sesuai.
- c. Membuat video yang sesuai dengan tema.
- d. Buka aplikasi *Kinemaster* untuk melakukan editing video supaya lebih menarik. Dalam tahap ini guru bisa menggunakan suara untuk menyampaikan tema dan menjelaskannya point materi yang disampaikan sehingga siswa merasa ada pendampingan dari guru secara langsung, guru juga dapat menambahkan teks sesuai dengan tema, menambah musik ke video serta dapat menambahkan animasi yang ditempelkan ke video sehingga suasana pembelajaran terasa lebih aktif dan tidak monoton dan tidak membosankan, siswa mudah memahami pelajaran dengan tampilan video yang menarik.

Dalam penerapan aplikasi *Kinemaster*, tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, yaitu: a) Guru masuk kelas bersama siswa yang akan belajar sesuai dengan jadwal pelajaran; b) Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar ke siswa; c) Guru menyampaikan point dari materi Pelajaran; d) Guru *menshare* video melalui layer proyektor yang sudah disiapkan sesuai dengan tema pelajaran untuk dapat difahami oleh siswa; e) Guru

mempersilahkan jika ada yang tidak difahami bisa ditanyakan; f) Guru memberikan tugas harian, dan langsung menilainya sebagai evaluasi dan apresiasi terhadap hasil belajar siswa; g) Guru menyampaikan salam penutup dari pembelajaran.

Motivasi belajar siswa MI Nurul Islam Tangerang Selatan secara intrinsik dapat ditunjukkan ketika guru melibatkan keaktifan siswa dengan metode tanya jawab sesuai dengan tema pelajaran misalkan mencontohkan *akhlak mahmudah*, kemudian guru mengapresiasi dengan memberikan nilai kepada siswa dari hasil belajarnya. Hal ini dapat memberikan semangat belajar siswa dengan dibuktikan adanya respon siswa yang bernama Siswa Khoirunnisa (2022) “*Suka ditanya sama bu guru dan pengen dapat nilai yang bagus*”.

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara ekstrinsik, guru berusaha menggunakan variasi video dan animasi sebagai media sehingga pembelajaran selalu menarik bagi siswa. Hal ini dirasakan oleh siswa yang selalu menarik dan tidak bosan menonton video yang dijadikan media pembelajaran. Di samping itu guru juga memberikan penghargaan secara verbal jika ada siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, sebagaimana yang disampaikan oleh siswa yang bernama Silvi Oktaviani (2022) “*... Bu guru mengatakan anak hebat, anak pintar..*”. Dan di setiap akhir pertemuan guru selalu memberikan motivasi untuk semangat belajar.

Berdasarkan data di atas dapat difahami bahwa motivasi belajar siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik pada pelajaran Akidah Akhlak cukup baik dibuktikan adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan keinginan mereka mendapatkan nilai bagus, siswa mendapatkan penghargaan secara verbal dari prestasinya, siswa selalu menarik dan tidak bosan menonton video yang dijadikan media pembelajaran, serta siswa semangat dengan motivasi belajar yang disampaikan oleh guru.

## **KESIMPULAN**

Penggunaan media pembelajaran aplikasi *Kinemaster* yang dilakukan oleh guru pelajaran Akidah Akhlak dengan bahasa yang mudah difahami, penyajian materi yang sistematis dan ada kesesuaian antara tema dan video, mudah penggunaan aplikasinya serta menarik penampilan dari videonya sehingga berdampak pada kemudahan siswa memahami instruksi guru, memahami materi pelajaran akidah akhlak dan menarik siswa untuk tidak bosan menonton videonya. Motivasi belajar siswa MI Nurul Islam Tangerang Selatan baik secara intrinsik maupun ekstrinsik pada pelajaran Akidah Akhlak dapat dinilai cukup baik di buktikan adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan keinginan mereka mendapatkan nilai bagus, siswa mendapatkan penghargaan secara verbal dari prestasinya, siswa selalu menarik dan tidak bosan menonton video yang dijadikan media pembelajaran, serta siswa semangat dengan motivasi belajar yang diberikan oleh guru.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M., *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2004.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta Selatan: Ciputat Press, 2002.
- Degeng, I.N.S, *Kumpulan Bahan Pembelajaran*, Malang: LP3 UM, 2001.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D. & Smalindo, S. E, *Instructional Media and Technologies for Learning*, New Jersey: Courier Kendallville, 2002.
- Ibrahim, Sihkabuden, Suprijanto, Kustiawan, U., *Media Pembelajaran*, Malang: FIP Universitas Negeri Malang, 2004.

- Kenzie, Walter Mc., *Multiple Intelligences and Instructional Technology*, Washington: ISTE Publication, 2005.
- Lestari, Endang Titik, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, Yogyakarta; Deepublish, 2020.
- Miarso, Y., dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali, 1984.
- Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Rohani, A. *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Rusdiyah, Evi Fatimatur, *Media Pembelajaran Problem Based Learning* Surabaya; UIN Sunan Ampel Press, 2020.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. & Rahardjito, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan RajaGrafindo Persada, 2002.
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*, Jakarta: Prnadamedia Group, 2011.
- Setyosari, P. dan Sihkabuden, *Media Pembelajaran*, Malang: Elang Mas, 2005.
- Sujarweni, Wiratna, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014)
- Sukmadinata, Nona Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.
- Suleiman, A.H., *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, Jakarta: PT Gramedia, 1988.
- Uno, Hamzah B, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Dibiidang Pendidikan*, Jakarta; Bumi Aksara, 2021.
- Yusuf, A. Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- Dokumen profil sekolah; MIS Nurul Islam, [nurulislamschool.com](http://nurulislamschool.com) (25 Juni 2022).
- Wawancara pribadi dengan Kepala Sekolah, Nua Amaliah, tanggal 4 Agustus 2022.
- Wawancara pribadi dengan ibu Norma Yunita, S.Pd.I, Guru Pelajaran Aqidah Akhlak, tanggal 04 Agustus 2022.
- Wawancara pribadi dengan siswi, Khoirunnisa, tanggal 4 Agustus 2022.
- Wawancara pribadi dengan siswa, Silvi Oktaviani, tanggal 4 Agustus 2022.