

### Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembuatan Vidio Pembelajaran Kreatif di SDN 22 Talamau Pada Kelas 4 SD Pada Masa Covid 19

Fadhila Astriani<sup>1</sup>, Adam Mudinillah<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>IAIN Batusangkar, Batusangkar

e-mail: fadhilaastriani@gmail.com

<sup>2</sup>STAI Al-Hikmah

e-mail: adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id

#### ABSTRACT

*Along with the development of the times, the world is increasingly vociferous in life, especially in the field of technology, where many people use or many are already dependent on this technology, even work and education have been done with technology, especially in the current covid 19 pandemic conditions all workers, schools and even lectures are done by using online or remotely. The process of teaching and learning that should be done face-to-face must be diverted with online systems or distance learning, and where the tools used for the continuity of teaching and learning activities are smartphones, leptop and other communication tools that can be used for distance learning or online. Learning during the current pandemic uses many applications and uses smartphones to carry out learning activities carried out where learning activities are carried out to help students in lessons in the classroom.*

**Keywords:** Learning, Media, pandemic.

#### ABSTRAK

*Seiring berkembangnya zaman,dunia semakin gencar akan kehidupan terutama dalam bidang teknologi,dimana manusia banyak yang menggunakan atau banyak yang sudah ketergantungan dengan teknologi ini,bahkan pekerjaan dan juga pendidikan sudah dilakukan dengan teknologi,apalagi dalam kondisi pandemi covid 19 saat ini semua pekerjaa,sekolah bahkan perkuliahan dilakukan dengan menggunakan daring atau jarak jauh. Proses belajar mengajar yang seharusnya dilakukan dengan tatap muka harus dialihkan dengan sistem daring atau pembelajaran jarak jauh,dan dimana alat yang digunakan untuk kelangsungan kegiatan belajar mengajar adalah smartphone,leptop dan alat komunikasi lainnya yang bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh atau daring. Pembelajaran pada masa pandemi saat ini banyak menggunkan aplikasi dan memanfaatkan smartphone untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan ini mampu membantu siswa dalam pelajaran didalam kelas.*

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Media, pandemic.

---

## **PENDAHULUAN**

Setiap anak memerlukan media pembelajaran khusus untuk mempermudah mereka untuk belajar. Apalagi anak pada usia dasar, mereka cenderung ber imajinasi dengan dunia mereka sendiri dan tidak bisa monoton (Hariawan, 2020). Setiap anak memerlukan cara khusus untuk belajar, tak hanya belajar dalam bidang tertentu, bagi anak usia sekolah juga di butuhkan belajar keterampilan motoric (Ngerti et al., 2020). Dalam pembelajaran online ini di butuhkan ke kreatifan guru untuk mrnciptakan media yang mudah di pahami oleh siswa (Nurseto, 2012). Setiap anak memiliki caranya sendiri dalam mempermudah pemahaman belajarnya, dan setiap anak juga memiliki cara kerja otak yang berbeda(Khairunisa Rani et al., 2018), Dan pada saat pandemic ini, sangat di butuhkan peran orang di sekitar dalam menjalankan proses pembelajaran (Yuanta, 2020).

Di dalam pembelajaran online ini juga di perlukan peran dari pemerintah agar terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan pencapaian yang di tuntutan oleh kurikulum (Heningtyas, 2014). Dalam pembelajaran online ini juga di perlukan peran orang tua sebagai pendukung keberhasilan dari pembelajaran daring ini, hal ini di karenakan setiap anak selalu berinteraksi dengan orang tuanya yang menyebabkan anak tersebut lebih dekat secara psikologi dengan orang tua nya (Cahyati & Kusumah, 2020). Banyak factor yang mendukung keberhasilan seorang anak dalam pembelajaran online, salah satu factor keberhasilannya yaitu adanya media-media yang mendukung pemahaman siswa dalam pembelajaran (Yuanta, 2020). Dalam beberapa kasus, anak cenderung lebih suka ber main dari pada terpaku pada satu media pembelajaran (Arifin, 2020). Seorang anak akan merasa senang apabila dalam pembelajaran itu di libatkan sesuatu yang mereka senang. Dan apabila anak tersebut di paparkan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan pola fikir mereka, maka dalam proses pembelajaran online mereka akan merasa sangat happy (Kadir, 2013). Dalam kehidupan sehari-hari, tak semua cara fikir orang bisa di samakan, begituu pula dengan cara belajar seseorang, ada yang cenderung dengan visual ataupun dengan audiovisual, atau audio(Purnawati et al., 2019).

Dalam masa pandemic ini, sangat di perlukan peran pemerintah dalam men sosialisasikan penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif (Heningtyas, 2014). Dalam proses pembelajaran daring ini, siswa juga terkendala dengan jaringan di Indonesia yang tidak merata (Yudi Firmansyah & Fani Kardina, 2020). Dalam kendala jaringan ini, di harapkan adanya solusi dari pemerintah, agar dapat tercapainya pembelajaran jarak jauh ini. Untuk membuat media pembelajara yang bisa di pakai dalam pembelajaran online, bisa di gunakan salah satu aplikasi, yaitu aplikasi kine master (Murti, 2020). Dalam aplikasi ini, kita bisa membuat animasi yang mendukung pembelajaran jarak jauh. Dalam pembelajaran online ini juga di butuhkan peran orang tua, orang tua juga berperan sebagai fasilitator utama seorang anak dalam pembelajaran online (Lailiyatul Iftitah & Faridhatul Anawaty, 2020).

Kondisi seorang anak dalam proses belajar juga berbeda-beda, ada beberapa anak yang sangat lambat dalam memahami pelajaran. Anak yang lambat dalam memahami pelajaran ini bukan karna dia malas, akan tetapi memang bawaan dari otak anak tersebut dalam memahami sesuatu harus di jelaskan secara berulang-ulang (Ulva & Amalia, 2020). Dalam aplikasi kinemaster ini, kita di mudahkan dalam membuat fitur animasi. Yang mana dalam aplikasi ini kita di mudahkan membuat fitur pembelajaran yang di butuhkan oleh siswa (Sukarini & Manuaba, 2021). Secara psikologi, anak usia sekolah tidak dapat belajar secara monoton dan terpaku, mereka cenderung belajar dengan cara bermain dan guru dalam pembelajaran online ini di tuntut harus bisa menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar, namun siswa merasa tidak di bebani. Karena jika siswa merasa terbebani, maka mereka akan cenderung malas untuk belajar (Dermawan, 2018)

Dalam pembelajaran online ini juga di butuhkan jaringan yang memadai untuk membantu siswa dalam mengakses media pembelajaran (Arifin, 2020). Seorang anak yang lebih mudah mendapatkan akses jaringan internet, mereka cenderung lebih mudah dalam mengakses pembelajaran online (Setemen, 2010). Dalam pembelajaran online ini juga banyak kendala yang di dapatkan, salah satu nya kurangnya minat siswa dalam belajar (Handayani, 2020). Di setiap daerah, mereka mengalami kendala yang berbeda-beda, ada yang terkendala dengan siswa nya sendiri. Yang mana siswa nya tidak memiliki minat belajar online (Arifin, 2020). Hal ini sangat memerlukan peran utama sebagai orang yang paling dekat dengan siswa (Chandra et al., 2021). Dalam pembelajaran online ini juga perlu dukungan dari masyarakat untuk menerima anaknya sekolah online (Pujiasih, 2020).. Dalam semua kondisi ini kita perlu putar otak untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif (Hariawan, 2020).

Banyak media pembelajaran yang bisa kita buat dari aplikasi online maupun offline (Murti, 2020). Dalam segi ekonomi, orang tua juga terkendala dengan pengadaan smartphone dan laptop (Sari et al., 2017) dalam pembelajaran ini yang mana media utamanya adalah teknologi dan jaringan (Suud, 2017). Siswa di tuntut untuk terampil dalam menggunakan aplikasi online sebagai alat pembantu belajar (Agarina et al., 2021). Dalam hal ini, siswa perlu di latih dan di berikan pemahaman khusus tentang penggunaan aplikasi tersebut (Rifqiyati, Lusi Andriyani, Arief Fitriantio, 2020). Di dalam hal ini, perlu adanya sinkronisasi antara orang tua, guru, dan murid (Purwanti, 2016). Dalam pembelajaran online ini juga di perlukan pemahaman moral kepada siswa tersebut (Rezieka, 2019). Di dalam diri setiap anak, mereka memiliki kebutuhannya masing-masing dalam pembelajaran online (Ratrie Desningrum, 2007). Ada anak yang mudah menangkap pelajaran, dan ada yang sedikit lambat (Khairunisa Rani et al., 2018). Anak juga memiliki berbagai karakter (Primasari & Supena, 2020). Dalam hal ini semua hal yang berhubungan dengan pendidikan perlu berjalan dengan sinkron (Wahyono et al., 2020). Hal ini juga memberikan

dampak positif bagi perkembangan teknologi di Indonesia (Wahyono et al., 2020). Bukan hanya bagi siswa, pada masa pandemic ini juga membuat guru dituntut untuk profesional (Rofifah, 2020) [ditulis dengan menggunakan *Times New Roman*, 11pt, spasi 1,5, cetak normal]

## **METODE**

Dalam pembelajaran jarak jauh atau daring ini media yang digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berupa membuat media pembelajaran yang kreatif dan mampu dipahami oleh peserta didik dalam penyampaian materi guru menggunakan video pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam membuat video media pembelajaran guru menggunakan aplikasi yang mampu menyunting video biasa menjadi video yang jauh lebih menarik. Media pembelajaran yang paling tepat digunakan pada saat sekarang ini adalah media yang berupa video penjelasan guru dengan kreativitas guru dalam menambahkan beberapa gambar dan animasi-animasi menarik agar video yang dibuat guru jauh lebih menarik dan peserta didik pun juga dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang diberikan guru. Media pembelajaran yang diciptakan guru mampu membuat peserta didik lebih memahami materi dari penyampaian yang diberikan guru dan peserta didik harus memahami materi pembelajaran dengan baik agar mampu dipahami oleh peserta didik nantinya. Media pembelajaran sangat menentukan hasil dari pembelajaran yang sedang dilakukan guru karena dengan adanya media pembelajaran siswa akan jauh lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik nantinya.

Desain penelitiannya yang bersifat kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan sebuah angket yang bisa disebar melalui aplikasi Google Chrome. Hasil angket yang diperoleh dari pengetahuan mahasiswa mengenai aplikasi Kinemaster ini berjumlah 82% dan yang belum mengetahui manfaat dari aplikasi Kinemaster ini berjumlah 18%. Aplikasi Kinemaster ini merupakan sebuah aplikasi yang dirancang secara khusus untuk membantu mengatasi kesulitan dalam menyunting sebuah video kreatif dengan menggunakan Android dan iOS yang mampu memodifikasi sebuah video biasa menjadi sebuah video yang jauh lebih menarik [Darnawati et al., 2021]. Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan yang sangat sering diartikan sebagai suatu proses ataupun langkah-langkah yang harus dicapai dalam mengembangkan suatu penerapan yang baru ataupun sekedar menyempurnakan penerapan yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini termasuk juga dalam deskriptif penelitian kuantitatif, yaitu menganalisis data kuantitatif yang dapat diperoleh melalui kuantitatif penilaian dari suatu proses kelayakan media yang akan dijadikan sebuah ahli media dan ahli materi serta angket dari respon seorang guru terhadap penelitian kuantitatif ini, siswa diminta untuk menganalisis statistik deskriptif ini agar kemudian bisa di konvergensikan kedalam sebuah data yang akan diuji ke dalam data kualitatif dengan menggunakan skala Likert untuk mengetahui kualitas produknya.

Media pembelajaran yang digunakan dalam metode ini adalah media yang berupa video pembelajaran yang kreatif dimana guru membuat video lalu menyuntingnya menggunakan aplikasi penyunting video yang mampu mengubah video pembelajaran biasa menjadi video pembelajaran yang jauh lebih menarik dan juga peserta didik akan jauh lebih memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan guru. Dalam membuat media pembelajaran ini guru harus menggunakan aplikasi yang mampu membuat video biasa menjadi video pembelajaran yang jauh lebih menarik dan juga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik nantinya. Media pembelajaran yang kreatif mampu membuat peserta didik memahami materi yang akan diberikan oleh guru kepada peserta didik, membuat media pembelajaran tersebut bisa menggunakan aplikasi penyunting video yang dapat berupa aplikasi kinemaster dimana aplikasi ini memiliki banyak fitur-fitur dan animasi-animasi yang menarik dan mampu membuat peserta didik mudah memahami materi yang diberikan guru berupa video kreatif. Dalam aplikasi ini banyak pilihan fitur-fitur dan juga animasi-animasi yang menarik dan juga dapat membuat peserta didik lebih memahami dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Information and communication technology [ICT] atau yang biasa disebut dengan teknologi, informasi dan komunikasi [TIK], memiliki suatu potensi yang amat besar untuk dapat kita manfaatkan dalam berbagai dunia pendidikan terutama pada masa pandemi saat ini kebanyakan dari kita sudah menjadikan pendidikan dari yang tatap muka di alihkan kepada daring atau jarak jauh yang menggunakan sistem teknologi seperti smartphone dan yang lainnya yang berbasis dengan teknologi informasi dan komunikasi. Tolak ukur ITC dikategorikan menjadi kompetensi menentukan akses dan mengelola sebuah integrasi dan komunikasi. ITC ini bukan hanya sekedar pemahaman dan pemanfaatan terhadap suatu aplikasi tapi juga sebagai sebuah rujukan yang dapat di jadikan suatu pedoman dalam bidang komunikasi yang bersifat kognitif. Perkembangan ITC ini menuntut perubahan pandangan pendidikan konvensional yang sangat berpusat pada guru yang sangat amat melibatkan pendidikan dan penguasaan ITC [Arifin, 2012:43]

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran jarak jauh atau yang disebut sebagai daring yang berlangsung didominasi dengan penggunaan aplikasi whatsapp. Hasil penelitian ini sangat cocok dengan hasil penelitian Wargadinata, et.al. [2020]. Namun kendala dari penggunaan pembelajaran dengan aplikasi whatsapp ini tidak begitu efektif guru hanya akan memberikan makalah dan meminta peserta didik untuk memahaminya, terkadang anak mengalami kendala dalam pembelajaran kadang dengan menggunakan aplikasi whatsapp saja. Jadi di sini guru sangat dituntut kreatif dalam memberikan media pembelajaran yang berupa sebuah video. Video yang dimaksud disini bukan hanya sekedar video biasa yang hanya menampilkan wajah gurunya saja namun video disini yaitu sebuah video kreatif dimana guru menambahkan fitur animasi-animasi yang menarik. Di sini guru menggunakan aplikasi penyuntingan kinemaster untuk membuat video

pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk dilihat oleh peserta didik dan tidak mudah membuat peserta didik menjadi bosan dalam melihat video pembelajaran yang sedang ditampilkan guru tentunya. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang sangat penting saat pembelajaran akan dimulai, seperti halnya pada saat ini proses belajar mengajar lebih sedikit mengalami kesulitan karena dilakukan melalui daring atau jarak jauh, tetapi dengan kekreatifan guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif menggunakan suatu aplikasi yang dapat membantu guru yaitu aplikasi kinemaster yang dapat mengubah video biasa menjadi video pembelajaran yang jauh lebih menarik dengan tampilan-tampilan dan tambahan animasi-animasi yang membuatnya lebih menarik dan siswa akan lebih senang ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Kegiatan penelitian diawali pengabdian meminta salah satu guru untuk mempraktekkan kegiatan mengajar kemudian direkam untuk dijadikan bahan dasar pembuatan video pembelajaran. Kemudian pengabdian meminta guru untuk mendownload dan menginstal aplikasi kinemaster di smartphone. Dari situ guru dapat mengaplikasikan cara membuat video yang kreatif dengan sudah menambahkan fitur-fitur yang keren dan juga tema animasi-animasi yang sangat mendukung dalam konsep yang dibuat oleh guru. Dalam menyunting video dengan menggunakan aplikasi kinemaster ini guru sangat amat akan mudah menemukan tema dan konsep yang akan digunakan dalam penyuntingan video yang bertema sebuah video yang menarik dan kreatif dan mudah dipahami dan juga tidak bosan untuk dilihat apalagi ingin mengulang video beberapa kali tidak akan merasa bosan tentunya. Pembuatan video dengan menggunakan aplikasi kinemaster ini tidak begitu banyak memakan ruang penyimpanan karena video yang dihasilkan pun mampu memuat sampai 30-1 jam bahkan bisa lebih tergantung cara penggunaan aplikasi kinemasternya. Penggunaan aplikasi kinemaster dalam pembelajaran sangat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dimana guru lebih mudah untuk memahami materi yang akan disampaikan kepada siswa saat pembelajaran sedang berlangsung.

Pada masa covid ini banyak masyarakat yang mengalami masalah dalam ekonomi terutama pedagang yang mana para pedagang dituntut kreatif dalam menerima pesanan dan juga mengirim pesanan, dalam hal ini banyak pedagang yang menggunakan UKM dalam transaksi dalam melakukan pembelian agar tidak terjadi kontak secara langsung karena jika terjadi kontak secara langsung maka akan terjadi penyebaran covid 19 yang mana bisa menyebar dengan sangat mudahnya. Pelaku yang menggunakan sistem UKM memang harus dilakukan karena dapat menyelamatkan masyarakat dari penyebaran virus covid 19. Pedagang yang menggunakan sistem UKM adalah pedagang yang mampu berfikir kritis terhadap penyebaran covid 19, dan juga pengaplikasian dalam penggunaan sistem UKM ini sangat membantu masyarakat dalam melakukan aktivitas diluar tanpa harus takut untuk melakukan kegiatan seperti transaksi antar penjual dan pembeli tersebut.

Tahap mendesain, tahap ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran video animasi pada pokok pembahasan 7 dan subtema 3. Teknik mendesain yang dapat dilakukan adalah peneliti membenarkan materi yang akan di pergunakan, menggabungkan gambar-gambar yang akan di desain dan juga musik maupun animasi-animasi yang sudah dipilih sebelumnya, merancang media pembelajaran yang berupa video animasi-animasi dengan menggunakan aplikasi kinemaster. merancang video biasa menjadi video yang lebih menarik untuk dilihat tentunya akan membuat kita sedikit lebih kreatif dan untuk menentukan tema yang cocok untuk membuat video pembelajaran dengan menampilkan gambar-gambar, musik maupun animasi-animasi yang keren dan menarik tentunya. Pemanfaatan aplikasi kinemaster ini dalam pembuatan video pembelajaran yang kreatif dan menarik akan bisa membuat siswa merasa senang dengan dengan video pembelajaran yang sangat menarik untuk ditonton dan juga banyaknya tambahan animasi-animasi yang membuat anak akan menjadi lebih bersemangat dan jauh lebih mudah memahami materi yang akan ditampilkan menarik untuk disaksikan dan tidak akan merasa jenuh apabila dilihat secara berulang-ulang nantinya.

Setelah melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan mendapatkan sebuah persetujuan kedua belah pihak. Langkah selanjutnya ialah menyusun sebuah kegiatan perencanaan sebuah seminar pelatihan pembuatan video pembelajaran yang kreatif dan menarik dengan menggunakan aplikasi kinemaster untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran ini sangatlah cocok digunakan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditengah pandemi covid 19 ini. Media pembelajaran dari hari ke hari mulai mengalami peningkatan yang cukup pesat sehingga seiring berkembangnya teknologi maka berkembanglah pengetahuan masyarakat tentang kegunaan teknologi informasi dan komunikasi. perkembangan teknologi semakin menjadi dimasa pandemi ini dikarenakan semua sistem pembelajaran dilakukan dengan sistem daring atau jarak jauh. guru sangat berperan aktif dalam pembuatan video media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi peserta didik, maka dari itu aplikasi kinemaster ini sangat membantu guru dalam membuat video media pembelajaran menjadi kreatif dan menarik untuk dilihat.

Dalam proses meningkatkan tingkat sebuah keberhasilan dari kegiatan ini yang bisa dilihat dari hasil yang diperoleh oleh peserta didik yaitu yang awalnya hanya menyediakan 2 buah video media pembelajaran dan setelah mengikuti kegiatan pelatihan tersebut dapat menghasilkan 20 media pembelajaran dengan hanya menggunakan aplikasi kinemaster. dapat dilihat bahwa peranan aplikasi kinemaster ini sangat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena dari menggunakan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi kinemaster memudahkan guru dalam memilih gambar, musik dan juga animasi-animasi yang sesuai dengan yang akan diajarkan menjadi lebih menarik efektif dan efisien. dalam pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster sangat memuaskan karena adanya banyak fitur-fitur yang mendukung pastinya. aplikasi kinemaster ini sangat membantu orang-orang yang akan membuat sebuah video

kreatif terutama sangat amat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif,efekti dan efisien. bagi mahasiswa pun aplikasi ini juga membantu mereka dalam membuat sebuah vidio pembelajaran yang menarik bagi peserta didik yang akan mereka datang dan mereka membuat vidio pembelajaran tersebut semenarik mungkin untuk dilihat dan dipahami oleh peserta didik,menggunakan aplikasi kinemaster ini sangat mudah tidak memerlukan banyak ruangan bahkan aplikasi ini bisa di pasang di adroid karena penyimpanannya yang tidak banyak memakan tempat.

Aplikasi kinemaster ini mampu mengedit vidio dengan banyak dan menjadikannya ke dalam satu tempat yang sudah kita persiapkan sebelum melakukan penyuntingan vidio pembelajaran. Penyuntingan yang dilakukan pun tidak akan memakan waktu yang lama cukup dengan menyediakan tempat penyimpanan setelah selesai melakukan penyuntingan. Mungkin banyak dari kita yang akan memakai aplikasi ini karena dirasa aplikasi ini sangat mudah digunakan dan juga tidak akan memakan ruang penyimpanan yang banyak.ketika melihat jenis dari vidio yang akan disunting maka langkah selanjutnya adalah menentukan tema yang cocok dengan materi dari media yang akan disunting kemudian menentukan animasi-animasi yang sesuai yang akan dimasukan ke dalam vidio pembelajaran tersebut.Aplikasi kinemaster ini banyak digunakan bagi mahasiswa yang ingin mencoba membuat sebuah media pembelajaran yang kreatif,efektif dan juga efisien,penelitian yang dilakukan mahasiswa terhadap aplikasi ini adalah dengan melakukan berbagai percobaan terhadap beberapa aplikasi penyunting yang cukup banyak digunakan orang-orang,seperti aplikasi inshoot,capcup dan kinemaster tentunya,dari ketiga aplikasi ini,aplikasi yang paling banyak digunakan saat ini untuk membuat vidio media pembelajaran adalah aplikasi kinemaster yang mampu menyunting vidio biasa menjadi vidio pembelajaran yang lebih menarik dan sangat memuaskan setiap orang yang menggunakan aplikasi ini. Media pembelajaran sangat diperlukan apalagi pada saat pandemi sekarang guru harus memiliki keterampilan yang kreatif dalam menentukan konsep media yang sesuai dengan pembelajaran pada masa pandemi saat ini,guru harus menentukan konsep media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa merasa senang menjalani proses belajar mengajar walau hanya dengan menonton vidio myang ditampilkan guru. Membuat media pembelajaran yang kreatif guru dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Dalam pembelajaran online ini peran guru sangat diharapkan dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu membuat siswa memahami materi pembelajaran yang akan diberikan guru kepada siswa. Dalam pembelajaran ini pun media pembelajaran dapat menentukan bagaimana cara siswa memahami materi pembelajaran yang ditampilkan dalam vidio media pembelajaran yang di buat oleh guru. Media pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan tambahan fitur-fitur dan juga animasi-animasi yang menarik sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan guru kepada peseerta didik tentunya. Pelaksanaan pembelajaran secara daring ini banyak membuat orang

tua khawatir akan pembentukan karakter peserta didik, dan dalam hal ini orang tua juga mengambil alih dalam pembelajaran atau hasil belajar anak selama dirumah agar anak tidak terlalu merasa takut akan pembelajaran yang akan dilakukan. Materi pembelajaran juga sulit untuk dipahami dalam pembelajaran online ini dimana kegiatan pembelajaran dilakukan hanya dengan menggunakan smartphone saja dimana terkadang ada anak yang belum memiliki smartphone mungkin kesulitan pada smartphone ini banyak membuat orangtua meradang karena harus mempunyai smartphone untuk dapat melanjutkan pembelajaran disekolah pada masa pandemi. Peserta didik terkadang mengalami masalah dalam proses pembelajaran online yaitu jaringan yang sering hilang timbul yang mana pada saat guru menjelaskan jaringan hilang sehingga membuat anak tidak dapat memahami materi yang disampaikan guru. Dalam proses pembelajaran online ini kendala yang banyak dialami peserta didik adalah jaringan internet yang kadang tidak ada dan anak harus mencari tempat yang bagus agar bisa mendapatkan kembali sambungan internet. Pembelajaran online ini sedikit membuat peserta didik mengeluh karena banyak kurang memahami materi, jaringan yang tidak mendukung dan juga guru hanya menjelaskan dari buku saja, dalam hal ini guru dituntut mampu membuat sebuah media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik memahami materi pembelajaran yang diberikan guru dan guru juga harus mampu memahami kondisi peserta didik yang kadang mengalami masalah dalam jaringan. Dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif guru membuat video agar anak dapat memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan guru, disini video yang dibuat guru seharusnya menarik dan juga kreatif tentunya, dalam hal ini guru menciptakan video media pembelajaran menggunakan aplikasi penyuntingan yaitu aplikasi kinemaster dimana aplikasi ini memiliki fitur-fitur dan animasi-animasi yang menarik yang mampu membuat peserta didik memahami materi yang disampaikan dalam bentuk video media pembelajaran yang kreatif tersebut. Kegiatan pembelajaran pada masa sekarang ini memerlukan kreativitas seorang guru dalam menciptakan dan membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, dalam membuat media pembelajaran pun guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran yang akan diajarkan jika materi pembelajaran tidak sesuai dengan media maka peserta didik akan sulit untuk memahami materi pembelajaran yang ditampilkan guru dan dalam pembelajaran ini pun peserta didik harus mampu memiliki kemampuan untuk dapat memahami materi yang dijelaskan guru. Pembelajaran online ini bukan hanya dilakukan di Indonesia saja namun juga di seluruh dunia dimana karena adanya suatu virus yang dapat menyebabkan penyakit bahkan kematian jika tidak segera ditindak lanjuti, penyebaran virus ini berasal dari sebuah negara yaitu Wuhan China, dimana virus ini sudah menggemparkan dunia dan membuat semua kegiatan yang dilakukan diluar rumah dan bersama dialihkan menjadi dirumah dan pekerjaan pun dilakukan dengan mandiri agar dapat terhindar dari virus corona ini. Dampak dari virus ini adalah membuat banyak orang mengalami kesulitan ekonomi karena pekerja tidak dapat dilakukan diluar rumah dan

harus berdiam diri dirumah, kondisi ini banyak membuat masyarakat mengeluh karena banyaknya masyarakat kehilangan pekerjaan dan itu berdampak pada pendidikan peserta didik dimana mereka harus mempunyai smartphone sedangkan kondisi ekonomi tidak memungkinkan untuk membeli smartphone untuk sekolah dan pada akhirnya banyak anak yang mengalami malas sekolah dan akhirnya memutuskan untuk tidak melanjutkan sekolah dengan dalih tidak mempunyai smartphone untuk proses pembelajaran.

Dalam hal ini pemerintah memberikan bantuan kepada masyarakat berupa bantuan sosial untuk masyarakat tetap bisa melanjutkan kehidupan dan bisa sedikit menolong masyarakat dalam biaya untuk anak sekolah. Dari hal ini dapat kita lihat betapa parahnya dampak dari corona ini baik bagi kehidupan ekonomi maupun bagi kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka harus dialih fungsikan menjadi pembelajaran daring atau jarak jauh. Dampak dari pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh ini banyak membuat peserta didik tidak memahami materi pembelajaran dan guru tidak mampu melihat bagaimana karakter peserta didik yang sesungguhnya karena bisa saja anak tidak dapat membentuk karakternya dengan baik. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran peserta didik harus mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan guru, terkadang untuk memahami materi pembelajaran yang secara tatap muka pun sulit untuk dipahami apalagi dalam keadaan jarak jauh atau daring ini, anak akan tidak memahami materi pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa. Guru membuat media pembelajaran kreatif dengan menggunakan satu aplikasi yang mampu membuat peserta didik memahami materi pembelajaran yang ditampilkan guru saat pembelajaran online berlangsung. Media pembelajaran yang kreatif ini mampu membuat peserta didik memahami materi yang disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam membuat media pembelajaran yang kreatif guru setidaknya memerlukan pelatihan dalam pembuatan video media pembelajaran yang kreatif dan menarik ini perlu adanya pelatihan agar guru mampu membuat media pembelajaran sendiri, dalam pelatihan pembuatan video media pembelajaran tersebut guru harus konsentrasi agar bisa dapat dengan mudah memahami bagaimana cara membuat video media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi peserta didik nantinya. Peserta didik juga harus mampu membuat video yang berkaitan dengan video pembelajaran yang diberikan guru agar anak juga bisa membuat video media pembelajaran yang kreatif, dimana bukan hanya guru saja yang membuat video media pembelajaran setidaknya peserta didik juga harus memahami materi yang akan diberikan guru kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran berlangsung guru, sebelum memulai pelajaran sebaiknya guru menanyakan kabar peserta didik bagaimana pengalaman siswa selama pembelajaran online apakah menyenangkan atau malah membuatnya merasa bosan karena sepanjang hari hanya berada dirumah saja. Kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh ini hanya duduk saja karena hanya mendengarkan penjelasan guru melalui smartphone saja. Disini anak harus tetap kreatif dalam memahami materi pembelajaran dan juga

harus mampu membuat dirinya sendiri memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan guru kepada peserta didik nantinya. Peserta didik harus mampu menyesuaikan diri dalam memahami proses pembelajaran yang dilakukan secara daring karena pembelajaran secara daring ini akan cukup lama dan memakan waktu yang lama sehingga peserta didik harus mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik, peserta didik juga harus memiliki kreatifitas dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan guru.

Memiliki keterampilan dalam membuat video untuk saat sekarang merupakan nilai plus yang harus diterapkan guru dimana kegiatan pada masa pandemi saat ini hanya membutuhkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran kreatif dan membuat media pembelajaran ini pun sangat menentukan siswa memahami apa yang disampaikan guru dapat dipahami dan juga dapat langsung diterapkan oleh peserta didik setelah pembelajaran yang dilakukan selesai. Pada zaman sekarang ini banyak masyarakat yang memanfaatkan kecanggihan teknologi komunikasi dalam kehidupan, karena secara tidak langsung virus corona telah mengajarkan kita bahwa teknologi lebih banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari baik itu bagi pekerja kantoran, bagi anak SD, bagi mahasiswa dan bahkan bagi pedagang juga menggunakan teknologi untuk melakukan transaksi, karena mereka takut jika bersentuhan secara langsung akan membuat penyebaran virus corona semakin meluas nantinya. Perkembangan teknologi yang berkembang pesat pada saat sekarang ini adalah perkembangan teknologi komunikasi dan masyarakat sedang marak-maraknya menggunakan alat komunikasi ini dimana banyak dari masyarakat yang merasa bahwa semua kegiatan sekarang bisa dilakukan dengan hanya smartphone teknologi komunikasi saja. Dalam sebuah pengalaman banyak masyarakat yang merasa bahwa virus corona ini adalah sesuatu yang membuat banyak masyarakat mengeluh dan juga banyak masyarakat yang menganggap virus ini adalah virus yang membuat masyarakat akan mengalami perubahan hidup dan juga mengalami banyak masalah terutama dalam bidang ekonomi dan pendidikan. Dalam pembelajaran masa pandemic ini peserta didik lebih berhati-hati dalam melaksanakan pembelajaran agar tetap bisa memahami materi pembelajaran yang akan diberikan guru nantinya. Dalam kegiatan pembelajaran online ini anak juga banyak memiliki kreatifitas dalam membuat materi pelajaran agar dapat dengan mudah dipahami peserta didik mampu memahami materi pembelajaran harus mampu memiliki sikap yang dapat dicontoh walaupun mungkin peserta didik agak sulit membentuk karakter yang baik dalam pembelajaran yang dilakukan di rumah. Disini peran orang tua dalam mendidik anak sangat diajarkan karena anak akan mengikuti apa yang dilakukan orang tuanya karena pada saat pembelajaran di rumah anak hanya akan mengikuti apa-apa saja yang dilakukan orang tua. Peran orang tua yang dimaksud disini yaitu orang tua mampu memberikan contoh yang baik bagi peserta didik agar anak dapat meniru dan juga dapat mencontoh apa yang dilakukan orang tuanya. Orang tua yang mendampingi anaknya selama proses pembelajaran berlangsung

merupakan orang tua yang peduli akan anaknya dan ini merupakan contoh yang baik bagi pembentukan karakter peserta didik. Dirumah orang tua dituntut mampu memerankan 2 peran sekaligus yaitu sebagai orang tua dan juga sebagai guru yang mampu membuat peserta didik merasa mengerti dan memahami materi pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didiknya. Menggantikan peran guru yang mengajar disekolah merupakan tanggung jawab orang tua dalam kelangsungan pendidikan peserta didik agar tetap berjalan seperti pembelajaran biasanya. Dalam membentuk karakter peserta didik orang tua harus memahami terlebih dahulu karakter anaknya bagaimana cara anaknya belajar dan bagaimana cara memahami materi pembelajaran yang diberikan gurunya. Pembelajaran jarak jauh ini banyak membuat peserta didik mengalami banyak kendala dalam memahami materi pembelajaran namun dengan adanya kekratifan gurudalam membuat vidio media pembelajaran peserta didik akan lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik. Guru membuat media pembelajaran ini tentunya menggunakan aplikasi yang mampu menyunting vidio pembelajaran biasa menjadi vidio yang jauh lebih menarik, dimana guru membuat vidio media pembelajaran ini menggunakan aplikasi kinemaster yang mampu membuat vidio pembelajaran biasa menjadi lebih menarik dengan adanya tambahan fitur-fitur dan juga animasi-animasi yang menarik tentunya. Vidio-vidio pembelajaran yang dibuat guru untuk lebih memahami materi pembelajaran dengan tambahan-tambahan fitur dan animasi-animasi, guru dalam membuat media pembelajaran kreatif ini banyak memasukan gambar-gambar untuk menambahkan penjelasan yang diberikan guru agar penjelasan yang disampaikan guru bisa dipahami dengan baik oleh peserta didik tentunya.

Kekhawatiran orang tua dalam menanggapi masalah pembelajaran ini akhir bisa dihilangkan oleh guru dengan adanya vidio media pembelajaran yang kreatif ini yang mampu membuat peserta didik memahaminya dengan mudah. Guru juga jauh lebih tenang karena kekhawatiran yang awalnya membuat guru mengukuh akhirnya bisa diatasi dengan adanya aplikasi penyunting vidio media pembelajaran jauh lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran juga dapat menentukan kekratifan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan juga dapat dipahami dan demengerti oleh peserta didik. Media pembelajaran yang kreatif dapat membuat peserta didik lebih mampu mengembangkan hasil dari pendapat dan pikirannya. Kemampuan siswa dalam mengeluarkan pendapatnya dan juga mampu memberikan pendapat yang baik saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Hambatan dalam melaksanakan pembelajaran ini adalah adanya tempat atau dirumah peserta didik tertentu yang tidak atau sering mengalami masalah tentang internet yang tidak stabil hal ini banyak membuat peserta didik menjadi tidak bersemangat lagi dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam hal ini guru harus mampu memahami bagaimana peserta didik sulitnya akan akses inter di daerahnya masing-masing. Banyaknya hambatan yang dialami peserta didik selama pembelajaran online ini yaitu internet yang kurang stabil dan kuota internet yang mudah cepat habis.

Pembelajaran jarak jauh ini banyak menjadi hambatan bagi peserta didik yang tidak mampu untuk mendapatkan smartphone, dengan begitu banyak peserta didik yang lebih memilih untuk tidak melanjutkan pendidikannya karena faktor ekonomi yang dialami. Pembelajaran daring ini dapat terbilang cukup rumit karena banyaknya kendala yang dialami peserta didik mulai dari kouta internet, jaringan dan tidak adanya smartphone.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan tentang aplikasi kinemaster di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kinemaster saat ini banyak dimanfaatkan orang-orang terutama bagi mahasiswa dan guru yang akan membuat sebuah media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi peserta didik. Bagi guru pemanfaatan aplikasi ini dalam membuat sebuah media pembelajaran sangat membantu guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan juga menarik untuk dilihat dan tidak membosankan tentunya. Dalam aplikasi ini guru dapat memilih fitur-fitur yang sesuai dengan tema yang akan disampaikan dalam video media pembelajaran yang dibuat guru tersebut. Guru juga dapat menambahkan fitur-fitur animasi-animasi yang mampu membuat video yang awalnya terlihat biasa saja menjadi video yang kreatif menarik dan mampu membuat siswa memahami dengan mudah maksud dari materi yang disampaikan guru dalam video tersebut.

Dari semua pembahasan di atas dapat kita ketahui bahwa penggunaan aplikasi kinemaster dalam pembuatan video pembelajaran sangat mendukung guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang kreatif, efektif dan efisien. Dalam berbagai cara dan upaya yang digunakan dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan tujuan agar semakin banyak guru yang dapat memberikan kreatifitas belajar siswa menjadi lebih mudah dan lebih efisien guru memanfaatkan aplikasi kinemaster ini untuk membuat sebuah media pembelajaran yang mampu membuat siswa tidak sulit dalam memahami materi yang akan disampaikan guru kepadanya. Guru menggunakan aplikasi kinemaster ini karena mampu mengubah video pembelajaran biasa menjadi video pembelajaran yang menarik juga mampu membuat peserta didik memahami materi pembelajaran yang diberikan guru kepada siswanya. Jadi aplikasi kinemaster ini sangat membantu guru dalam membuat video media pembelajaran yang menarik, kreatif, efektif dan efisien.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agarina, M., Suryadi, A., & Septarina, L. (2021). Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung. 7–12.
- Arifin, H. N. (2020). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Aliyah Al-Amin Tabanan. *Widya Balina*, 53(9), 1689–1699.
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Di Rumah Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 4–6. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2203>

- Chandra, F., Fitriani, N., & Enrekang, U. M. (2021). Proses Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid 19. *Maspul Journal of Community Empowerment*, 3, 21–26.
- Dermawan, O. (2018). Strategi Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Slb. *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 886–897. <https://doi.org/10.15575/psy.v6i2.2206>
- Handayani, L. (2020). Keuntungan , Kendala dan Solusi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 : Studi Ekploratif di SMPN 3 Bae Kudus. *Sunu Utama*, 1(2), 16.
- Hariawan, I. K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Grup Investigation (GI) Berbantuan Vidio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i1.406>
- Heningtyas, M. A. (2014). Peran Pemerintah Dan Masyarakat Dalam Upaya Pengembangan Pendidikan Nonformal (Studi Kasus: Eksistensi “Kampung Inggris” Kabupaten Kediri). *Jurnal Administrasi Publik Mahasiswa Universitas Brawijaya*, 2(2), 264–268.
- Kadir, abdul. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah. *Dinamika Ilmu*, 13(1), 17–38. [http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika\\_ilmu/article/view/20](http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/20)
- Khairunisa Rani, Rafikayati, A., & Jauhari, M. N. (2018). Keterlibatan Orangtua Dalam Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1636>
- Lailiyatul Iftitah, S., & Faridhatul Anawaty, M. (2020). Peran orang tua dalam mendampingi anak di rumah selama pandemi covid-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 71–81.
- Murti, S. dan heryanto. (2020). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 6(3), 295–307. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3737983>
- Ngerti, T. N., Smp, S., & Covid-, M. P. (2020). Analisis Kebutuhan Buku Ajar Pendamping IPA Terpadu Berbasis. 4(November), 172–177.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Primasari, I. F. N. D., & Supena, A. (2020). Peran Orang Tua Anak Berkebutuhan Khusus (Autis) Sekolah Dasar Selama Masa Covid-19. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNMED*, 5(1), 133–142.
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- Purnawati, L., Damayani, A. T., & . K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Macam-Macam Gaya. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 64–72. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17322>
- Purwanti, K. L. (2016). Perbedaan Gender Terhadap Kemampuan Otak Kanan Pada Siswa. *Jurnal Sawwa*, 9(1), 107–121.

- Ratrie Desningrum, D. (2007). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus. Depdiknas, 1–149.
- Rezieka, D. G. (2019). Faktor Penyebab Anak Berkebutuhan Khusus Dan Klasifikasi Abk. 40–53.
- Rifqiyati, Lusi Andriyani, Arief Fitriantio, F. H. (2020). Efektifitas Pembelajaran Islam Melalui Whassap Group. 1, 1–7. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8773/5138>
- Rofifah, D. (2020). UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN TEKNOLOGI GURU SMK NEGERI DARANG DAN MELALUI SUPERVISI AKADEMIK MULTI METODE. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 4(8), 12–26.
- Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biotik, 4(1), 476–485.
- Setemen, K. (2010). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 43(3), 207–214.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Suud, F. M. (2017). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak (Analisis Psikologi Pendidikan Islam). Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam, 6(2), 227–253.
- Ulva, M., & Amalia, R. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme) Di Sekolah Inklusif. Journal on Teacher Education, 1(2), 9–19. <https://doi.org/10.31004/jote.v1i2.512>
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring. Jurnal Pendidikan Profesi Guru, 1(1), 51–65. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg/article/view/12462>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yudi Firmansyah, & Fani Kardina. (2020). Pengaruh New Normal Ditengah Pandemi Covid-19 Terhadap Pengelolaan Sekolah Dan Peserta Didik. Buana Ilmu, 4(2), 99–112. <https://doi.org/10.36805/bi.v4i2.1107>