



**MEDIA  
PEMBELAJARAN  
AUDIO VISUAL**

**PENDIDIKAN  
AGAMA  
ISLAM**



**Andi Kurnia Muin, S.Pd.I., M.Pd**

## Biografi



**Andi Kurnia Muin, S.Pd.I., M.Pd.**, lahir di Maroangin pada 01 November 1982. Bekerja sebagai seorang guru di lingkungan Kementerian Agama Prov.Sulawesi Barat. Riwayat Pendidikan menyelesaikan jenjang SMP di SLTP Negeri 2 Tinggi moncong, Tombolo dan lulus pada tahun 1998. Kemudian melanjutkan ke SMU Negeri 1 Mamuju dan lulus pada tahun 2001. Penulis menyelesaikan jenjang S-1 di Sekolah Tinggi Agama Islam Darud Da'wah Wal - Irsyad Polman pada tahun 2006. Kemudian menyelesaikan pendidikan jenjang S-2 di Pascasarjana UIN Alauddin Makassar.

Penulis pernah bekerja sebagai: Staf Administrasi pada seksi Madrasah Bidang Pendidikan Agama dan Keagamaan Kanwil Kementerian Agama Prov. Sulawesi Barat Tahun 2006 – 2009, Guru Seni pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Mamuju, MAS Al Chaeriyah Simboro, MTsN Binanga Mamuju Tahun 2009 – 2014, Guru Al Qur'an Hadits pada MAN Mamuju tahun 2014 -2015, Guru Akidah Akhlak dan Akhlak tasawuf pada MAN 1 Mamuju tahun 2014 sampai sekarang, Wakil Kepala Madrasah Bidang Sarana dan Prasarana pada MAN 1 Mamuju tahun 2014- 2016, Wakil Kepala Madrasah Bidang Humas pada MAN 1 Mamuju tahun 2016-2018, dan saat ini penulis mengabdikan diri sebagai pengasuh dan tenaga pendidik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Pondok Pesantren Darul Mahfudz Lekopadis kab. Polewali Mandar sejak tahun 2019 sampai sekarang. Prestasi dan Penghargaan yang pernah diperoleh Penghargaan satya lencana 10 tahun. Penulis dapat dihubungi melalui email [kurniadinar38@gmail.com](mailto:kurniadinar38@gmail.com).

# MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Andi Kurnia Muin, S.Pd.I., M.Pd



**eureka**  
**media aksara**

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**Penulis** : Andi Kurnia Muin, S.Pd.I., M.Pd

**Editor** : Tukaryanto, S.Pd.

**Desain Sampul** : Eri Setiawan

**Tata Letak** : Siwi Rimayani Oktora

**ISBN** : 978-623-487-134-0

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, AGUSTUS 2022**  
**ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH**  
**NO. 225/JTE/2021**

**Redaksi:**

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari  
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

**All right reserved**

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Swt, karena atas izin-Nya, saya dapat menyelesaikan buku ini. Penulisan buku merupakan buah karya dari pemikiran penulis yang diberi judul “Media Pembelajaran Audio Visual Pendidikan Agama Islam”. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan karya ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan banyak terima kasih pada semua pihak yang telah membantu penyusunan buku ini. Sehingga buku ini bisa hadir di hadapan pembaca.

Buku ini mencoba mengkaji tentang penerapan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran PAI. Teknologi membawa manusia ke era informasi dimana seluruh kebutuhan dapat diakses dengan sangat mudah. Kelebihan yang dimiliki oleh teknologi komputer pun membuka makna dan nilai yang sangat besar di bidang pendidikan.

Pemanfaatan aplikasi dalam mendesain media pembelajaran dapat digunakan pada setiap mata pelajaran termasuk mata pelajaran dalam rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI). Menyampaikan materi ajar dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik membuat peserta didik mudah menyerap materi ajar yang disampaikan Guru. Pembelajaran PAI tidak bisa lepas dari perhatian pelaku pendidikan karena perannya yang begitu besar.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan guna penyempurnaan buku ini. Akhir kata saya berharap Allah Swt berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga buku ini akan membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.



*Buku ini secara khusus saya dedikasikan kepada guru utama saya yang mengajarkan saya sejak pertama kali menghirup segarnya dunia ini, kedua orang tuaku Andi Abdul Muin Petta Rani dan Hj. Satrya Puang Rannu serta teman hidupku suami dan anak-anakku tercinta. Semoga Allah melimpahkan Rahman dan Rahim-Nya.*



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
BAB 2 APLIKASI AUDIO VISUAL PEMBELAJARAN.....	9
A. Aplikasi <i>PowerDirector</i> .....	9
1. Pengertian Aplikasi <i>PowerDirector</i> .....	9
2. Tampilan Aplikasi <i>PowerDirector</i> .....	11
3. Fitur Aplikasi <i>Power Director</i> .....	13
4. Fungsi Aplikasi <i>PowerDirector</i> .....	15
5. Manfaat Aplikasi <i>PowerDirector</i> dalam Pembelajaran.....	16
6. Kelebihan dan Kelemahan <i>PowerDirector</i> .....	16
7. Langkah-langkah mengoperasikan Aplikasi <i>PowerDirector</i> .....	19
B. Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	24
1. Pengertian Aplikasi <i>KineMaster</i> .....	24
2. Fitur-fitur Aplikasi <i>KineMaster</i> .....	25
3. Fungsi Aplikasi <i>KineMaster</i> .....	27
4. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi <i>KineMaster</i> .....	27
5. Manfaat Aplikasi <i>KineMaster</i> Dalam Pembelajaran.....	30
6. Langkah-Langkah Mengoperasikan Aplikasi <i>KineMaster</i> .....	31
BAB 3 MEDIA PEMBELAJARAN .....	35
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	35
B. Karakteristik Media Pembelajaran.....	36
C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	38
D. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	41
E. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	42

BAB 4 MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA	
ISLAM.....	45
A. Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama	
Islam.....	45
B. Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual pada	
Mata Pelajaran PAI.....	47
C. Langkah-Langkah Mendesain Media Pembelajaran	
PAI.....	49
D. Media Pembelajaran Audio Visual PAI.....	58
1. Media Pembelajaran PAI dengan Aplikasi	
<i>PowerDirector</i> .....	58
2. Media Pembelajaran PAI dengan Aplikasi	
<i>KineMaster</i> .....	60
BAB 5 SCRIPT VIDEO PEMBELAJARAN.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	113
TENTANG PENULIS.....	117



## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

#### 1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	zet (dengan titik di atas)
س	Ra	R	Er
ص	Zai	Z	Zet
ط	Sin	S	Es
ظ	Syin	Sy	Es dan ye

ص	Ṣad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	„ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
و	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	ﺀ	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ﺀ) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (◌).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيْ	<i>Fathah dan ya</i>	ai	a dan i
اَوْ	<i>a Fathah dan wau</i>	au	a dan u

هٰوْل : *haul*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
... َ ا   ... ِي ُ	<i>Fathah dan alif atau ya</i>	ā	a dan garis di atas
ِ ُ س : rama> ي	<i>Kasrah dan ya</i>	i	i dan garis di atas
ِ ى : yamu>t	<i>Dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

#### 4. Ta' marbutah

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu: *ta' marbutah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَائِضَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

#### B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan berikut ini yang dibakukan, adalah:

1. swt. = *Subhānahu wa ta'āla*
2. saw. = *Ṣallallahu ‘alaihi wa sallam*
3. a.s. = *‘alaihi al-salam*

4. H = Hijriah
5. M = Masehi
6. SM = Sebelum Masehi
7. l. = Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
8. w. = Wafat Tahun
9. Qs.../...4 = Qs. al-Baqarah/2: 4 atau Qs. Ali Imran/3: 4
10. HR = Hadis Riwayat
11. YME = Yang Maha Esa

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Storyboard pembuatan video pembelajaran.....	56
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Ikona aplikasi.....	11
Gambar 2.2	Tampilan awal aplikasi .....	12
Gambar 2.3	Tampilan aplikasi ketika telah ditambahkan video atau gambar.....	12
Gambar 2.4	Tampilan saat proyek video akan disimpan.....	13
Gambar 2.5	Tampilan awal untuk membuat proyek video baru.....	20
Gambar 2.6	Tampilan ketika akan menambahkan video atau gambar.....	21
Gambar 2.7	Tampilan pilihan template animasi teks. ....	21
Gambar 2.8	Tampilan jika ingin menambahkan efek transisi pada tiap frame.....	22
Gambar 2.9	Tampilan untuk memangkas musik atau audio. ....	23
Gambar 2.10	Tampilan saat akan menyimpan proyek video. ....	24
Gambar 4.1	Flowchart.....	55



**MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**





# BAB

# 1

# PENDAHULUAN

Dunia pendidikan selalu menjadi sorotan utama dari bidang lainnya. Karena tingkat keberhasilan pendidikan merupakan salah satu penentu kemajuan suatu bangsa. Pada dasarnya keberhasilan pendidikan dapat terwujud apabila seluruh aspek yang berhubungan langsung dengan dunia pendidikan dapat bekerja sama dan saling membantu.<sup>1</sup> Pihak yang dimaksud adalah hubungan antara sekolah dengan orang tua siswa, lembaga dengan masyarakat dan lain sebagainya demi meningkatkan keberhasilan Pendidikan Agama Islam. Keberhasilan pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengelaborasi fenomena yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh sebab itu seorang yang berperan untuk memajukan pendidikan harus mampu membaca fenomena sehingga bisa menghantarkan peserta didik untuk belajar sesuai zamannya. Seperti halnya dengan kondisi saat ini dimana dunia telah dipenuhi dengan teknologi.

Di kehidupan saat ini, kita tidak pernah lepas dari sentuhan teknologi. Kita memasuki satu masa yang disebut dengan era revolusi industri generasi ke-4 yang dikenal dengan era revolusi industri 4.0. Era ini ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial,

---

<sup>1</sup> Raudatul Jannah, "Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran PAI", *Madrasatuna 1*, (April 2017): h. 48.

# BAB 2

## APLIKASI AUDIO VISUAL PEMBELAJARAN

### A. Aplikasi *PowerDirector*

#### 1. Pengertian Aplikasi *PowerDirector*

Aplikasi ini merupakan program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna. Thorn W dalam Hujair AH. Sanaki menuliskan 6 kriteria multimedia yaitu:

1. Kemudahan navigasi, artinya sebuah aplikasi harus dirancang sesederhana dan seindah mungkin agar mudah dioperasikan.
2. Ada kandungan kognisi
3. Pengetahuan dan presensi informasi, kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran atau belum.
4. Integrasi media. Media harus mampu mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran.
5. Program media harus memberikan tampilan yang artistik dan estetik agar menarik minat pembelajar.
6. Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar, sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan

# BAB 3 | MEDIA PEMBELAJARAN

## A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia berarti alat, sarana komunikasi, yang terletak antara dua belah pihak, penghubung, dan zat hampa yang mengandung protein, karbohidrat, garam, air dan sebagainya.<sup>29</sup> Dalam bahasa Arab, media berasal dari kata *wasaila* artinya pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Muhammad Yaumi, media lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dijadikan perantara sebagai penyampai informasi.<sup>30</sup> Gerlach dan Ely dalam Rudy mengemukakan definisi media sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>31</sup> Media merupakan berbagai jenis komponen perantara baik manusia, materi, atau kejadian yang dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kemudian jika dikaitkan dengan pembelajaran, para ahli memberikan definisi yang berbeda-beda berdasarkan sudut pandang masing-masing.

---

<sup>29</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus besar Bahasa Indonesia*, h. 892.

<sup>30</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Cet.2; Jakarta, Prenada Media Grup, 2019), h. 6.

<sup>31</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasana, *Media Pembelajaran*, (Cet.2; Jember: 2018), h. 9.

# BAB

# 4

## MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

### A. Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan istilah yang digunakan untuk merangkum seluruh mata pelajaran yang merupakan ciri khas pelajaran agama islam. Dalam KMA 183 disebutkan empat mata pelajaran yang termasuk pendidikan agama islam yaitu al-Quran Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) . Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terletak ada muatan materi yang mencakup muatan-muatan ilmu Agama Islam.

Dalam melaksanakan tugas profesinya, guru PAI dituntut untuk melakukan pembentukan kepribadian dan akhlak mulia, oleh karena itu mereka harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu komponen pembelajaran yang harus diolah dengan baik adalah pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai. Untuk menentukan jenis media yang sesuai, guru harus melakukan literasi media pembelajaran. Literasi media pembelajaran merupakan kemampuan menelaah berbagai informasi untuk memperoleh informasi khusus terkait bentuk-bentuk media pembelajaran.<sup>45</sup>Dengan melakukan literasi media, seorang guru bisa mengetahui jenis-jenis media pembelajaran, kriteria dan cara memproduksi serta cara menggunakan media

---

<sup>45</sup> Unang Wahidin, "Implementasi Literasi Media dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti", *Jurnal Pendidikan Islam* 7, No. 2, (September 2018): h. 233.

# BAB

# 5

## SCRIPT VIDEO PEMBELAJARAN

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan langkah-langkah penyusunan desain media pembelajaran berbasis Android (video pembelajaran). Tahap awal yang penting dilakukan adalah perencanaan. Perencanaan sangat penting untuk membuat skenario video yang biasa disebut dengan script. Script video adalah naskah atau skenario yang berisi tentang penjelasan mengenai elemen visual, kebahasaan dan tindakan yang menggambarkan cerita yang akan diuraikan di dalam video secara detail. Selain Script penting juga membuat story board untuk menentukan tata letak tampilan video. Mengenai story board sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Pada bab ini hanya akan di bahas tentang script. Manfaat dari script adalah:

1. Struktur dari konten video yang kita buat akan lebih rapi
2. Kualitas konsep dan ide dari konten video pembelajaran yang kita buat bisa ditingkatkan karena script yang dibuat memungkinkan guru untuk mengevaluasi kemudian mengoreksi perencanaannya jika terdapat kekurangan materi atau konten.
3. Pengambilan gambar/rekaman video akan lebih terarah.
4. Pengeditan video menjadi lebih efektif.

Pada bab ini penulis akan menyusun contoh script video pembelajaran rumpun PAI yaitu mata pelajaran Aqidah Akhlak, Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam dan al-Quran Hadis dengan menggunakan aplikasi berbasis Android. Aplikasi berbasis Android yang penulis gunakan adalah *PowerDirector*. Terkait pembahasan materi ajar yang disajikan, pembaca bisa

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ishak dan Deni Darmawan. *Teknologi Pendidikan*. Cet. 3; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Adlin. "Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer pada Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Imajinasi 3*, no 2, (Juli-desember 2019): h. 30-35.
- Andrawati, Melaningrum. "Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan di Kelas dengan *PowerDirector* Bagi Generasi Z", *JPSI 2*, No 1 (2019): h. 64– 81.
- Danim, Sudarwan. *Pedagogi, Andragogi, dan Heutagogy*. Bandung: Alfabeta, 2010. Darnawati, dkk. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi *KineMaster* dan *Screencast O Matic*", *E-Dimas 12*, No. 1, (1 Maret 2021): h. 100-105.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus besar Bahasa Indonesia*, h. 892. Fajariyah, Laily Amin. "Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek Cerdig Berbasis *Kinemaster*". *Didaktika Pendidikan Dasar 2*, No. 1 (2018): h. 182-192.
- Gunawan, Heri. *Pendidikan Islam, Kajian teoritis dan Pemikiran Tokoh*. Cet. 1; Bandung: 2014.
- Gusteti, Meria Ultra, dkk. "Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menarik dengan Smartphone pada Guru Adzkia", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin 4*, Nomor 1, (Oktober 2020): h. 26-35.
- Ilsa, Aulya, dkk. "Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *PowerDirector 18* di Sekolah Dasar", *Basicedu 5*, no. 1 ( 2021): h. 288-300.
- Jannah, Raudatul. "Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran PAI". *Madrasatuna 1*, (April 2017): h. 47 - 58.

- Kementerian Agama RI, *Al Quran Tajwid dan Terjemah*. Bandung: Sygma Exemedia Arkanleema, 2010.
- Khaira, Khafizatul. Pemanfaatan Aplikasi *KineMaster* Sebagai Media Pembelajaran ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI III*, (2020): h.39-44.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Cet.1; Jakarta: Kencana, 2020.
- Lase, Delipter. "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0". *Sunderman 1*, no. 1 (November 2019): h. 29-43.
- Nuritha, Citra dan Tsurayya, Ayu. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan kemandirian Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Matematika 5*, No. 1, (Maret 2021): h. 48-64.
- Oka, Gde Putu Arya "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis CDT Pada Mata Kuliah Multimedia Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNDIKSHA", *Imedtech 1*, no.1 (Mei 2017), h. 45-58
- Purnomo, Daniel Alfa. "Pelatihan Pembuatan video Pembelajaran untuk Guru SD Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan *KineMaster*". *Jurnal Pengabdian Vokasi 1*, (4 November 2020): h. 242-247.
- Rahayu, Mulyani. "Development of Cyberlink PowerDirector Based Learning Media in the Material of Human Digestive System", *Indonesian Journal Of Biology Education 3*, Nomor 1, (2020): h. 13-17
- Rajagukguk, Waminton. "Perbedaan Minat Belajar Siswa Dengan Media Komputer Program Cyberlink PowerDirector dan Tanpa Media Komputer Pada Pokok Bahasan Kubus Dan Balok Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Hamparan Perak Tahun Ajaran 2009/2010". *Jurnal Pendidikan Matematika 5 no. 2 (Juli 2011): h. 205-220*
- Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, bab III, pasal 7.

- Rifai, Muhammad Husyain. "Media Sections in Geographic Learning". *Edudikara* 2. (Juni 2017): h. 125-136.
- Safei, Muh. *Teknologi Pembelajaran Pengertian, pengembangan dan aplikasinya*. Cet.7; Makassar: Alauddin University Press, 2019.
- Saifudin. "Perspektif Islam Tentang Teori Koneksionisme dalam Pembelajaran". *Profetika* 22. No.2. (Desember 2021): h. 314-330.
- Setiawan, Agus. "Merancang Media Pembelajaran PAI di Sekolah", *Darul Ulum* 10. no.2. (2019): h. 223-240.
- Setiawan, Yohan Adi. *Belajar Android Menyenangkan*. Surabaya: Pustaka Media Guru, 2017.
- Siregar, S. *Statistik Parametrik Untuk Kajian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Sudarta, Gde Wawan I dan I Made Tegeh. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Cet. 1; Yogyakarta: Media Akademi, 2015.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasana. *Media Pembelajaran*. Cet.2; Jember: 2018.
- Suryani, Nunuk, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Cet.1;Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Wahidin, Unang. "Implementasi Literasi Media dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti". *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2, (September 2018): h. 229-244.
- Winarsih dkk Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Budaya Melalui Aplikasi KInemaster di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora* 7 no.2 (Agustus 2021): h. 29-38.
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Cet.2; Jakarta, Prenada Media Grup, 2019.
- Zahidin, Mohamad Ali dan Mulyaningsih, Indraya. "Teori Koneksionisme dalam Pembelajaran Bahasa Kedua Anak Usia Dini". *Journal Education and Literature* 1, No. 2, (2016): h. 207-220.



Ziniyati, Husniyatus Salamah. *Pengebangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Cet.1; Jakarta: Kencana, 2017.

Ningsih, Dewina Cahaya. "pemanfaatan Aplikasi video Scribe dan KineMaster dalam Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia", Blog Dewina Cahaya Ningsih, <http://dewinacahaya.blogspot.com/2019/04/pemanfaatan-aplikasi-videoscribe.html/>, (1 April 2019)

Herbiyan, Gerry. "8 Fitur Canggih Keunggulan Kinemaster Mobile", *Situs Resmi Genpi Jogja*. <https://genpijogja.com/8-fitur-canggih-keunggulan-kinemaster-mobile.html/>. (1 Maret 2020)

Kenzie, Ady. "*KineMaster vs PowerDirector* Mana Yang Lebih Baik?", Situs Resmi Ady Blog. <https://www.adyblog.com/kinemaster-vs-Power-Director-mana-lebih-baik/>.

KineMaster, "*Product*", <https://kinemastercorp.com/products-en/> (2021).

Ningsih, Dewina Cahaya. "pemanfaatan Aplikasi video Scribe dan KineMaster dalam Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia", Blog Dewina Cahaya Ningsih, <http://dewinacahaya.blogspot.com/2019/04/pemanfaatan-aplikasi-videoscribe.html/>, (1 April 2019)

Uptodown, "*KineMaster*", Situs Resmi Uptodown. <https://KineMaster.id.uptodown.com/android/>, (8 Februari 2021).

Uptodown, "*Power Director*", <https://Power-Director.id.uptodown.com/android/>. (31 Maret 2021).

## TENTANG PENULIS



**Andi Kurnia Muin, S.Pd.I., M.Pd,** lahir di Maroangin pada 01 November 1982. Bekerja sebagai seorang guru di lingkungan Kementerian Agama Prov.Sulawesi Barat. Riwayat Pendidikan menyelesaikan jenjang SMP di SLTP Negeri 2 Tinggi moncong, Tombolo dan lulus pada tahun 1998. Kemudian melanjutkan ke SMU Negeri 1 Mamuju dan lulus pada tahun 2001. Penulis menyelesaikan jenjang S-1 di Sekolah Tinggi Agama Islam Darud

Da'wah Wal - Irsyad Polman pada tahun 2006. Kemudian menyelesaikan pendidikan jenjang S-2 di Pascasarjana UIN Alauddin Makassar.

Penulis pernah bekerja sebagai: Staf Administrasi pada seksi Madrasah Bidang Pendidikan Agama dan Keagamaan Kanwil Kementerian Agama Prov. Sulawesi Barat Tahun 2006 – 2009, Guru Seni pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Mamuju, MAS Al Chaeriyah Simboro, MTsN Binanga Mamuju Tahun 2009 – 2014, Guru Al Qur'an Hadits pada MAN Mamuju tahun 2014 -2015, Guru Akidah Akhlak dan Akhlak tasawuf pada MAN 1 Mamuju tahun 2014 sampai sekarang, Wakil Kepala Madrasah Bidang Sarana dan Prasarana pada MAN 1 Mamuju tahun 2014- 2016, Wakil Kepala Madrasah Bidang Humas pada MAN 1 Mamuju tahun 2016-2018, dan saat ini penulis mengabdikan diri sebagai pengasuh dan tenaga pendidik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Pondok Pesantren Darul Mahfudz Lekopadis kab. Polewali Mandar sejak tahun 2019 sampai sekarang. Prestasi dan Penghargaan yang pernah diperoleh Penghargaan satya lencana 10 tahun.

Penulis dapat dihubungi melalui email [kurniadinar38@gmail.com](mailto:kurniadinar38@gmail.com).