

**PENERAPAN METODE MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PPKN DENGAN  
MENGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER (PEMBUATAN VIDEO  
PEMBELAJARAN) DI KELAS VII**

**Yosephine Aprilia L. Tobing<sup>1</sup>, Hotmaida Simanjuntak<sup>2</sup>, Monalisa Marta Siahaan<sup>3</sup>,  
Lukman Pardede<sup>4</sup>**

Email : [yosephineaprilialumbantobing@student.uhn.ac.id](mailto:yosephineaprilialumbantobing@student.uhn.ac.id), [monalisa.siahaan@uhn.ac.id](mailto:monalisa.siahaan@uhn.ac.id),  
[hotmaida.simanjuntak@uhn.ac.id](mailto:hotmaida.simanjuntak@uhn.ac.id)

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas HKBP Nommensen, Medan,  
Indonesia

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan menggunakan aplikasi Kinemaster sebagai alat bantu dalam pembuatan video pembelajaran di kelas VII SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas metode multimedia dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa dan guru PPKn. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode multimedia dengan menggunakan aplikasi Kinemaster memberikan dampak positif terhadap pembelajaran PPKn. Penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memperjelas konsep yang diajarkan, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis multimedia dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn di tingkat SMP.

**Kata kunci:** Metode Multimedia, PPKn, Kinemaster, Video Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif

**Abstrak**

*This study aims to analyze the implementation of multimedia methods in Civic Education (PPKn) learning using the Kinemaster application as a tool for creating instructional videos in Grade VII at SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan. This study also aims to measure the effectiveness of multimedia methods in improving students' understanding, motivation, and learning outcomes. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving students and Civic Education teachers. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that implementing multimedia methods using the Kinemaster application positively impacted Civic Education learning. The use of instructional videos increased student engagement in the learning process, clarified the concepts being taught, and made learning more engaging and interactive. Additionally, students demonstrated improved motivation and a better understanding of the material compared to conventional methods. Thus, using the Kinemaster application as a multimedia-based learning tool can be an innovative solution to enhance the effectiveness of Civic Education learning at the junior high school level.*

**Keywords:** Multimedia Method, Civic Education, Kinemaster, Instructional Video, Interactive Learning

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi setiap manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kesejahteraan hidup. Pendidikan tentunya dapat merubah seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, sehingga dalam pendidikan guru mempunyai banyak strategi yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mendalami suatu ilmu pengetahuan, salah satu strategi itu yakni pengembangan media ajar berbasis multimedia. Oemar Hamalik (Prasetya & Kuswandi, 2018), berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan sikap nasionalisme peserta didik. Namun, metode pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan cenderung kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan (Purwanita et al., 2019). Dalam era digital saat ini, metode multimedia berbasis aplikasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran adalah Kinemaster, yang memungkinkan guru menyampaikan materi dengan lebih interaktif dan menarik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Sari et al., 2022). Namun, di SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan, metode pembelajaran berbasis multimedia belum banyak diterapkan secara optimal, terutama dalam mata pelajaran PPKn. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa didukung oleh teknologi yang memadai, yang menyebabkan siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi (Ardiansyah, 2021). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji penerapan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn menggunakan aplikasi Kinemaster sebagai media pembuatan video pembelajaran.

Sebagai alumni Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan, penulis memiliki pengalaman langsung dalam pembelajaran dengan metode multimedia, termasuk pemanfaatan aplikasi Kinemaster dalam pembuatan video pembelajaran. Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis menyadari bahwa metode ini berkontribusi positif terhadap pemahaman materi dan motivasi belajar. Video pembelajaran yang dibuat menggunakan Kinemaster tidak hanya lebih menarik, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak dalam PPKn. Dengan kombinasi visual, audio, dan animasi, materi menjadi lebih mudah diingat dan dipahami dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti penerapan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn guna mengkaji efektivitasnya secara lebih mendalam (N. L. P. J. Dewi & Sujana, 2021).

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan, yang merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Kota Medan. Sekolah ini dipilih karena masih minim penerapan teknologi multimedia dalam pembelajaran PPKn, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

Penelitian ini berfokus pada analisis penerapan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan aplikasi Kinemaster di kelas VII SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video serta mengkaji pengaruhnya terhadap pemahaman materi dan motivasi belajar siswa (Oktaweri et al., 2019).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn, khususnya melalui pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi

Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede| Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII

KineMaster, memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran bagi siswa kelas VII di SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan. Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta lebih termotivasi dalam belajar (Hasyim, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas Vii Smp Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan”

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Fokus penelitian akan lebih pada proses penerapan multimedia dalam pembelajaran PPKn serta bagaimana siswa dan guru merespon metode ini. Data yang dikumpulkan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi (misalnya analisis video pembelajaran yang dibuat) (McInnes, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana penerapan multimedia, khususnya melalui aplikasi Kinemaster, berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran PPKn di kelas VII. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses belajar, sementara wawancara dengan guru dan siswa bertujuan untuk menggali pandangan mereka terkait manfaat serta tantangan dalam penggunaan metode ini.

Dokumentasi berupa analisis video pembelajaran yang dihasilkan akan digunakan sebagai bahan evaluasi guna menilai sejauh mana media tersebut mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif, meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran PPKn (Suchyadi & Suharyati, 2021).

Menurut Arikunto (Mudinillah, 2019), sumber data merujuk pada subjek yang menjadi asal diperolehnya data dalam suatu penelitian. Sumber tersebut bisa berupa individu, objek, atau dokumen yang menyediakan informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari berbagai referensi atau dokumen yang relevan dengan penelitian ini. Sumber data sekunder dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari berbagai dokumen, literatur, serta referensi lain yang mendukung penelitian. Sumber data sekunder meliputi: dokumen kurikulum PPKn kelas VII sebagai acuan dalam pembuatan materi video pembelajaran, buku teks PPKn SMP Kelas VII yang digunakan sebagai sumber materi dalam video pembelajaran dan data akademik sekolah, seperti nilai siswa sebelum dan sesudah penerapan metode multimedia untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar.

Instrumen penelitian dalam penelitian digunakan untuk menilai sejauh mana efektivitas penerapan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan aplikasi Kinemaster. Menurut Riduwan (Darmawan, 2018), teknik pengumpulan data merujuk pada prosedur atau pendekatan yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber sebagai dasar dalam melakukan analisis penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam penerapan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan aplikasi KineMaster di kelas VII SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan (Pratama & Batubara, 2021).

Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian dianalisis secara naratif untuk mendeskripsikan proses,

Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede| Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII pengalaman, serta pengaruh penggunaan metode multimedia dalam pembelajaran. Dalam penelitian kualitatif ini, analisis data dilakukan secara sistematis untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Kinemaster (Rohayati et al., 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Lokasi Penelitian**

SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara. SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo didirikan pada tanggal 31 Desember 1976 dengan Nomor SK Pendirian 63 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kepala Sekolah SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo saat ini adalah Junaidi, S.Kom., M.M. Wakil Kepala Sekolah Kesiswaan adalah Jackie Harry, S.Kom., M.M. Wakil Kepala Sekolah Kurikulum adalah Muhammad Alvinsyah Nasution, M. Pd. Wakil Kepala Sekolah Sarana dan Prasarana adalah Antoni, M.Kom. Wakil Kepala Sekolah Hubungan Masyarakat adalah Drs. Harwin. Tata Usaha adalah Juliana, S. Pd dan Nurleni, S.Kom.

Jumlah guru keseluruhan adalah 48 orang dan jumlah ruang kelas keseluruhan 22 ruangan. Jumlah keseluruhan siswa kelas VII adalah 281 yang terdiri dari 144 siswa laki-laki dan 137 siswa perempuan. Fasilitas sekolah SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan adalah TV Multimedia di setiap ruangan kelas, AC di setiap ruangan kelas, CCTV di setiap ruangan kelas, Toilet dan wastafel, musala, hall, laboratorium IPS dan Gor. Ekstrakurikuler di SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan yang terdiri dari akademik, tari, sastra, seni, basket, bulu tangkis dan drumband.

### **Hasil Penelitian**

Menurut Moleong (Kurniawan et al., 2022), hasil penelitian dalam pendekatan kualitatif berupa pemaparan rinci tentang fenomena yang diteliti. Temuan ini diperoleh melalui proses analisis data yang dilakukan oleh peneliti dengan menginterpretasikan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan (Khaira, 2021).

Sebagai sumber data dalam penelitian ini, terdapat satu guru PPKn di SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan, yaitu Ibu Rut Simanjuntak, S.Pd. Data deskriptif diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara mengenai penerapan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi Kinemaster (pembuatan video pembelajaran) di kelas VII SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan (Nawir, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn dengan memanfaatkan aplikasi Kinemaster sebagai alat pembuatan video pembelajaran di kelas VII SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan. Hasil penelitian ini disusun berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses penelitian berlangsung.

### **1. Penerapan metode multimedia dengan menggunakan aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran PPKn**

Penerapan metode multimedia berbasis video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Dengan metode ini, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Proses penerapan metode ini terdiri dari tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pembuatan, dan penggunaan video dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 24 Maret 2025 pada pukul 10.00 WIB dengan Ibu Rut Simanjuntak S.Pd. selaku guru PPKn menyampaikan bahwa pada tahap perencanaan, guru

Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede | Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII

menyiapkan materi yang akan disampaikan melalui video. Materi tersebut disusun agar selaras dengan kurikulum yang berlaku serta mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, guru juga menentukan konsep visual dan narasi yang akan digunakan agar video lebih menarik dan mudah dipahami (T. I. S. Purba et al., 2024).

Tahap pembuatan melibatkan proses pengeditan dan penyusunan video menggunakan aplikasi Kinemaster. Dalam tahap ini, guru dapat menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan audio untuk meningkatkan daya tarik serta efektivitas penyampaian materi. Penggunaan efek transisi, musik latar, dan ilustrasi visual turut berperan dalam meningkatkan kualitas video pembelajaran.

Tahap terakhir adalah penerapan, di mana video yang telah dibuat digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dapat menayangkan video di kelas menggunakan televisi yang ada di kelas atau membagikannya kepada siswa melalui WhatsApp grup kelas. Dalam proses pembelajaran, guru memberikan bimbingan serta penjelasan tambahan guna memastikan siswa memahami isi video dengan baik. Selain itu, siswa juga diberi kesempatan untuk mendiskusikan materi yang telah dipelajari melalui video, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berorientasi pada diskusi (Chairudin et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rut Simanjuntak S.Pd. selaku guru PPKn di SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan dapat disimpulkan bahwa penerapan video pembelajaran berbasis Kinemaster tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Penggunaan video ini membuat siswa lebih terfokus dalam belajar, karena mampu menarik perhatian mereka lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

## **2. Pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster**

### **a) Pengalaman siswa**

Pada hari Senin, 24 Maret 2025 pukul 11.00 WIB hasil wawancara dan observasi langsung dengan siswa serta mendapat informasi dari guru PPKn kelas VII yang bernama Ibu Rut Simanjuntak S. Pd mengungkapkan bahwa sebagian besar dari mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran PPKn saat menggunakan video pembelajaran berbasis multimedia. Siswa menganggap metode ini lebih menyenangkan serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang sebelumnya sulit dipahami jika hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, siswa menilai bahwa penggunaan metode multimedia memungkinkan mereka untuk belajar dengan lebih fleksibel. Siswa dapat memutar ulang video pembelajaran jika ada bagian yang belum sepenuhnya dipahami, sehingga mereka tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Fitur ini sangat bermanfaat, terutama bagi siswa yang memerlukan waktu lebih lama untuk memahami suatu konsep (Rohma & Sholihah, 2021).

Beberapa siswa juga menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis multimedia mendorong mereka untuk lebih aktif dalam diskusi di kelas. Setelah menyaksikan video, mereka merasa lebih yakin dalam mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat, karena materi yang disajikan dalam bentuk visual memberikan pemahaman yang lebih jelas dan konkret. Hal tersebut diperkuat dari hasil jawaban berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah peneliti buat di google form lalu link tersebut dikirim melalui grup kelas (WhatsApp).

Meskipun sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap metode ini, ada beberapa siswa yang memiliki kendala yang mereka hadapi, seperti ada beberapa bagian yang sulit dipahami terutama jika penjelasannya terlalu cepat, teksnya terlalu kecil untuk dibaca dengan jelas

Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede| Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII

bagi siswa yang duduk dibagian belakang atau kualitas suara kurang jelas. Hasil tersebut saya dapat langsung dari siswa, mereka menjawab pertanyaan-pertanyaan yang saya buat dengan menggunakan google form lalu dikirim melalui grup kelas (WhatsApp). Walaupun demikian, secara keseluruhan, siswa menilai bahwa pembelajaran dengan video berbasis multimedia jauh lebih efektif dan menarik dibandingkan dengan metode konvensional (Lider, 2022).

#### b) Pengalaman guru

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 24 Maret 2025 pada pukul 11.00 WIB dengan Ibu guru bernama Rut Simanjuntak, S.Pd., menyampaikan bahwa SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan telah memanfaatkan internet dan multimedia secara optimal dalam setiap pembelajaran. Setiap kelas telah dilengkapi dengan televisi sebagai alat bantu mengajar, yang memungkinkan pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan multimedia adalah penggunaan aplikasi Kinemaster.

Aplikasi Kinemaster digunakan oleh guru untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk poin-poin yang dilengkapi dengan teks, gambar, video, animasi, serta audio sebagai pelengkap. Penggunaan aplikasi ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif di dalam kelas. Selain itu, apabila ada siswa yang berhalangan hadir, video pembelajaran dapat dikirim melalui grup kelas di WhatsApp, sehingga siswa tetap dapat mengikuti pelajaran tanpa tertinggal materi (Y. A. Purba, 2022). Tidak hanya siswa yang tidak hadir, siswa lain pun dapat memutar ulang video pembelajaran tersebut untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan (Harahap et al., 2022).

Siswa juga diajarkan untuk belajar menggunakan aplikasi Kinemaster untuk membuat video pendek, salah satu contohnya membuat video stop bullying. Jadi siswa diberi kesempatan 1 les pelajaran di setiap kelas, nanti gurunya akan mengajarkan tutorial menggunakan aplikasi Kinemaster. Dan hal tersebut adalah salah satu Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

### **3. Dampak Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster Terhadap Pemahaman Konsep Ppkn Siswa**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung pada hari Senin, 25 Maret 2025 pada pukul 09.00 WIB dengan Ibu guru PPKn kelas VII bernama Rut Simanjuntak, S.Pd., menyampaikan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Kinemaster dalam mata pelajaran PPKn berdampak signifikan terhadap pemahaman konsep siswa. Berdasarkan hasil penelitian, metode ini memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, teks, dan animasi dalam satu media pembelajaran, siswa lebih mudah memahami serta mengingat konsep yang dipelajari.

#### a) Pemahaman Konsep yang Lebih Baik melalui Visual dan Auditori

Salah satu faktor utama yang memengaruhi pemahaman siswa adalah bagaimana materi disajikan. Video pembelajaran berbasis Kinemaster menyampaikan materi dengan perpaduan teks, gambar, animasi, dan suara yang memperjelas konsep yang diajarkan. Siswa dengan gaya belajar visual dapat lebih cepat memahami materi melalui ilustrasi dan animasi, sementara siswa dengan gaya belajar auditori terbantu dengan narasi dan penjelasan suara yang terdapat dalam video. Dengan berbagai metode penyajian ini, siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami makna dari konsep yang dipelajari (Rahmatullah et al., 2020).

#### b) Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi Siswa

Materi dalam bentuk video lebih efektif dalam menarik perhatian siswa dibandingkan metode konvensional. Siswa menjadi lebih fokus dalam proses belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan guru berbicara, tetapi juga melihat ilustrasi serta contoh konkret yang diperlihatkan dalam video. Hal ini membantu mereka dalam menghubungkan konsep PPKn dengan situasi nyata

Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede | Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran PPKn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII

dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, durasi video yang telah disesuaikan dengan tingkat konsentrasi siswa membantu mereka tetap fokus tanpa merasa jenuh atau kehilangan minat belajar.

c) Kemudahan dalam Mengulang Materi untuk Memperdalam Pemahaman

Keunggulan lain dari video pembelajaran berbasis Kinemaster adalah fleksibilitasnya. Siswa dapat mengulang kembali materi kapan saja jika merasa belum memahami konsep tertentu. Dalam pembelajaran tatap muka, siswa hanya memiliki satu kesempatan untuk mendengar penjelasan guru secara langsung, tetapi dengan adanya video, mereka bisa menonton ulang materi sesuai kebutuhan. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa yang memerlukan waktu lebih lama dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam PPKn, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam.

d) Meningkatkan Keterlibatan dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

Penggunaan video pembelajaran berbasis Kinemaster juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Setelah menonton video, siswa lebih terdorong untuk berdiskusi, mengajukan pertanyaan, serta mengerjakan tugas berbasis video yang diberikan oleh guru. Siswa yang sebelumnya kurang berpartisipasi dalam pembelajaran konvensional menjadi lebih termotivasi karena mereka merasa lebih percaya diri dengan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, tampilan visual dalam video mempermudah siswa dalam menghubungkan teori dengan contoh nyata yang terjadi di lingkungan sekitar mereka (Jannah et al., 2023).

e) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil evaluasi, pemahaman serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan video pembelajaran berbasis Kinemaster. Siswa lebih mampu menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas yang berhubungan dengan konsep PPKn karena mereka memahami inti materi dengan lebih baik. Metode ini juga membantu mengurangi miskonsepsi (pemahaman yang keliru) karena penyajian materi yang lebih jelas dan sistematis. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis multimedia ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

#### **4. Pengaruh penggunaan metode multimedia berbasis video terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn**

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 25 Maret 2025 pada pukul 11.00 WIB dengan Ibu guru PPKn kelas VII bernama Rut Simanjuntak, S.Pd., menyampaikan bahwa pemanfaatan metode multimedia dalam bentuk video pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi sendiri merupakan elemen krusial yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta memahami materi dengan lebih baik. Berikut beberapa alasan mengapa metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa:

a) Meningkatkan Minat dan Perhatian Siswa

Multimedia seperti video, animasi, dan gambar yang menarik dapat membuat pembelajaran lebih hidup dan tidak membosankan. Siswa cenderung lebih tertarik untuk belajar jika materi disajikan dengan cara yang menarik secara visual dan auditori. Contohnya siswa lebih antusias saat belajar PPKn menggunakan video interaktif di aplikasi Kinemaster dibandingkan hanya membaca teks di buku.

b) Memfasilitasi Pemahaman yang Lebih Baik

Multimedia membantu siswa memahami konsep yang abstrak atau kompleks dengan lebih mudah melalui ilustrasi visual dan simulasi. Hal ini mengurangi kebingungan dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memahami materi. Contohnya Dalam pembelajaran tentang "Bhinneka Tunggal Ika," siswa lebih mudah memahami makna keberagaman dengan menonton video yang menampilkan berbagai budaya di Indonesia.

Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede| Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII

### c) Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa

Pembelajaran berbasis multimedia sering kali melibatkan unsur interaktif, seperti kuis digital, simulasi, atau diskusi online, yang membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Contohnya Siswa lebih antusias mengikuti diskusi kelompok setelah menonton video pembelajaran daripada hanya mendengarkan ceramah guru.

Hal tersebut diperkuat dari hasil wawancara dengan Ibu Rut Simanjuntak selaku guru PPKn kelas VII SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan. Metode multimedia memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan meningkatkan minat, pemahaman, serta interaksi dalam pembelajaran, multimedia membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar secara aktif dan mandiri.

## **Pembahasan Hasil Penelitian**

Menurut Nasution (2003), dalam penelitian kualitatif, pembahasan hasil penelitian tidak hanya terbatas pada penyajian data, tetapi juga melibatkan proses analisis mendalam untuk memahami makna dari data tersebut. Analisis ini bertujuan untuk menghasilkan kesimpulan yang mampu menjawab pertanyaan penelitian secara komprehensif.

### **1. Penerapan metode multimedia dengan menggunakan aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran PPKn**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode multimedia berbasis video pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran PPKn di SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Aritonang & Murniati, 2024).

Pada tahap perencanaan, guru menyusun materi sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Perencanaan yang matang memastikan bahwa video yang dibuat dapat menyampaikan konsep secara jelas dan sistematis. Pemilihan elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, dan narasi suara, dilakukan secara cermat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam proses pembuatan, aplikasi Kinemaster memungkinkan guru menggabungkan berbagai elemen multimedia ke dalam satu video yang menarik dan informatif. Fitur-fitur seperti efek transisi, ilustrasi visual, dan musik latar turut berperan dalam meningkatkan daya tarik video serta membantu siswa lebih fokus memahami materi yang disampaikan.

Tahap penerapan metode ini dalam pembelajaran juga menunjukkan hasil yang positif. Penggunaan video tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa tetapi juga mendorong partisipasi mereka dalam diskusi kelas. Guru dapat menayangkan video di kelas atau membagikannya melalui WhatsApp grup, memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses materi kapan saja. Dengan bimbingan tambahan dari guru, siswa dapat memahami materi lebih mendalam dan memiliki kesempatan untuk bertanya serta mendiskusikan bagian yang kurang dipahami.

Selain itu, hasil wawancara dengan Ibu Rut Simanjuntak, S.Pd., selaku guru PPKn, memperkuat temuan bahwa metode ini lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Siswa lebih fokus saat belajar melalui video dibandingkan dengan metode ceramah atau membaca teks saja. Hal ini karena video pembelajaran menyajikan konsep secara visual, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode multimedia berbasis aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran PPKn memberikan manfaat yang signifikan. Selain meningkatkan pemahaman siswa, metode ini juga mendorong partisipasi aktif mereka serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Oleh karena itu, metode ini

Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede| Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di sekolah-sekolah lain.

## **2. Pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster**

### **a) Pengalaman Siswa**

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 24 Maret 2025 dengan siswa kelas VII serta guru PPKn, Ibu Rut Simanjuntak, S.Pd., mengungkapkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih termotivasi dan antusias saat belajar menggunakan video berbasis multimedia. Mereka menilai metode ini lebih menarik dan mempermudah pemahaman materi yang sebelumnya sulit dipahami melalui metode pembelajaran konvensional.

Salah satu keunggulan metode ini adalah fleksibilitas dalam proses belajar. Siswa memiliki kesempatan untuk menonton ulang video jika ada bagian yang belum mereka pahami sepenuhnya, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Hal ini sangat membantu, terutama bagi siswa yang memerlukan waktu tambahan dalam memahami suatu konsep.

Selain itu, pemanfaatan video pembelajaran turut mendorong siswa untuk lebih aktif dalam diskusi kelas. Setelah menonton video, mereka merasa lebih percaya diri untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Penyajian materi dalam bentuk visual memberikan pemahaman yang lebih konkret dan mudah dipahami. Temuan ini diperkuat dengan tanggapan siswa dalam Google Form yang telah dibagikan melalui grup WhatsApp kelas (I. P. Dewi et al., 2021).

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dialami siswa, seperti penjelasan dalam video yang terkadang terlalu cepat, ukuran teks yang kurang besar bagi siswa yang duduk di bagian belakang, serta kualitas suara yang kurang jelas. Namun, secara keseluruhan, mayoritas siswa tetap berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan video berbasis multimedia jauh lebih efektif dan menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

### **b) Pengalaman Guru**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rut Simanjuntak, S.Pd., pada 24 Maret 2025, diketahui bahwa SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan telah mengoptimalkan pemanfaatan teknologi internet dan multimedia dalam proses pembelajaran. Setiap kelas dilengkapi dengan televisi sebagai media pendukung, memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih interaktif dengan bantuan multimedia. Salah satu bentuk pemanfaatan multimedia yang digunakan adalah aplikasi Kinemaster dalam pembuatan video pembelajaran.

Aplikasi ini sangat membantu guru dalam menyusun materi dalam bentuk teks, gambar, video, animasi, dan audio, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, video pembelajaran juga berfungsi sebagai alternatif bagi siswa yang berhalangan hadir di kelas, karena materi dapat dibagikan melalui grup WhatsApp. Siswa lainnya juga dapat mengulang kembali video untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

Selain digunakan dalam pembelajaran, guru juga membimbing siswa untuk menggunakan aplikasi Kinemaster dalam pembuatan video pendek, seperti proyek bertema "Stop Bullying" Siswa diberikan satu sesi khusus untuk mempelajari cara membuat video dengan aplikasi ini. Program ini merupakan bagian dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang bertujuan mengembangkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Devega et al., 2023).

Secara keseluruhan, pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan video pembelajaran berbasis Kinemaster menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn. Selain membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, metode ini juga

Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede| Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII  
menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.

### **3. Dampak penggunaan video pembelajaran berbasis Kinemaster terhadap pemahaman konsep PPKn siswa**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan video pembelajaran berbasis Kinemaster memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran PPKn. Wawancara dan observasi yang dilakukan pada 25 Maret 2025 dengan Ibu Rut Simanjuntak, S.Pd., mengungkapkan bahwa metode ini menjadikan penyampaian materi lebih menarik serta interaktif dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

Penggabungan elemen visual, audio, teks, dan animasi dalam satu media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat konsep yang dipelajari. Dengan variasi penyajian ini, siswa tidak hanya sekedar menghafal informasi, tetapi juga lebih memahami esensi dari setiap materi yang disampaikan (Hermawan et al., 2020).

Selain itu, penggunaan video pembelajaran meningkatkan konsentrasi dan perhatian siswa. Jika dibandingkan dengan metode konvensional, video lebih efektif dalam menarik minat belajar karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat ilustrasi dan contoh nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penyesuaian durasi video dengan tingkat fokus siswa juga membantu mereka tetap tertarik dan tidak mudah bosan selama proses belajar.

Keunggulan lain dari metode ini adalah fleksibilitas dalam memahami materi. Siswa memiliki kesempatan untuk mengulang kembali video jika terdapat bagian yang belum mereka pahami, sesuatu yang tidak dapat mereka lakukan dalam pembelajaran langsung di kelas. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam PPKn, karena mereka dapat belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri.

Tidak hanya meningkatkan pemahaman, penggunaan video pembelajaran berbasis Kinemaster juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih percaya diri untuk bertanya, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas berbasis video yang diberikan oleh guru. Bahkan, siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam metode pembelajaran tradisional menunjukkan peningkatan motivasi karena mereka merasa lebih memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil evaluasi, penerapan metode ini juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Mereka lebih mampu menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas dengan lebih baik, serta mengurangi kesalahan dalam memahami konsep akibat penyajian materi yang lebih sistematis dan jelas. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran berbasis multimedia, khususnya melalui aplikasi Kinemaster, terbukti dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang telah diajarkan (Fitri et al., 2024).

### **4. Pengaruh penggunaan metode multimedia berbasis video terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode multimedia berbasis video dalam pembelajaran PPKn memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil wawancara pada 25 Maret 2025 dengan Ibu Rut Simanjuntak, S.Pd., menunjukkan bahwa metode ini berperan penting dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Motivasi belajar merupakan faktor utama yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan penggunaan video berbasis multimedia terbukti dapat meningkatkan aspek ini.

Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede | Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII

Salah satu alasan utama efektivitas metode ini adalah kemampuannya dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa. Materi yang disajikan melalui video, animasi, serta gambar yang menarik membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Dibandingkan dengan membaca teks di buku, siswa lebih antusias saat belajar dengan video interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster.

Selain itu, penggunaan multimedia juga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak atau kompleks. Ilustrasi visual dan simulasi yang terdapat dalam video membantu mengurangi kebingungan, sehingga siswa lebih percaya diri dalam memahami materi. Misalnya, dalam pembahasan tentang "Bhinneka Tunggal Ika," siswa dapat lebih mudah memahami makna keberagaman melalui video yang menampilkan berbagai budaya di Indonesia.

Keunggulan lain dari metode ini adalah peningkatan interaksi dan keterlibatan siswa. Video pembelajaran sering kali disertai dengan elemen interaktif seperti kuis digital, simulasi, atau diskusi online, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif dalam kelas menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi dalam diskusi setelah menonton video pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah biasa.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Rut Simanjuntak, metode multimedia memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar secara aktif dan mandiri. Dengan meningkatnya minat, pemahaman, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mereka.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode multimedia dalam pembelajaran PPKn menggunakan aplikasi Kinemaster di kelas VII SMP Dr. Wahidin Sudirohusodo Medan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

### **1. Penerapan Metode Multimedia Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran PPKn.**

Penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan melalui Kinemaster terbukti meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Guru dapat menyajikan materi secara lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Kehadiran elemen visual, teks, animasi, dan audio dalam video mendukung peningkatan daya serap siswa terhadap materi.

### **2. Pengalaman Guru dan Siswa dalam Pemanfaatan Video Pembelajaran.**

Guru merasakan manfaat dari penggunaan video pembelajaran karena penyampaian materi menjadi lebih sistematis dan bervariasi. Siswa juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional, karena video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami.

### **3. Dampak Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep PPKn.**

Pemanfaatan video berbasis Kinemaster membantu siswa memahami konsep PPKn dengan lebih baik. Penyampaian materi secara visual mempermudah mereka dalam mengingat serta menghubungkan teori dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

### **4. Pengaruh Metode Multimedia Berbasis Video terhadap Motivasi Belajar Siswa.**

Video pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, dan memiliki dorongan yang lebih besar untuk memahami materi. Selain itu, metode ini juga mengurangi kebosanan dalam belajar, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan.

## **Daftar Pustaka**

Info Artikel : Diterima April 2025 | Disetujui April 2025 | Dipublikasikan Mei 2025

- Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede| Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII
- Ardiansyah, M. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif, Gaya Belajar Dan Konsep Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3). <https://doi.org/10.30998/Sap.V5i3.7624>
- Aritonang, S., & Murniati, R. (2024). Grafen Untuk Aplikasi Penyerapan Gelombang Radar Mikro: Dari Sintesis Graphene Oxide (Go) Berbasis Tempurung Kelapa. *Jurnal Rekayasa Material, Manufaktur Dan Energi*, 7(2), 281–288. <https://doi.org/10.30596/Rmme.V7i2.17352>
- Chairudin, M., Nurhanifa, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Atoillah, A. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang Smp/Mts. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1312–1318. <https://doi.org/10.31004/Cdj.V4i2.12881>
- Darmawan, A. (2018). *Development Of Interactive Multimedia-Based Manipulative Fundamental Movement Model For Primary School Students*.
- Devega, S. V., Chan, F., & Rosmalinda, D. (2023). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi Inshot Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 5251–5263. <https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/4107>
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Unp Press.
- Dewi, N. L. P. J., & Sujana, I. W. (2021). Learning Multimedia Based On Rpg Maker Mv Material For Circumference And Area Of Flat Shapes For Elementary School Students. *Journal Of Education Technology*, 5(3), 365. <https://doi.org/10.23887/Jet.V5i2.34462>
- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif Dan Inovatif. *Journal Of Research Applications In Community Service*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.32665/Jarcoms.V3i1.2815>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M. O. H., & Napsin, N. (2022). Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(1).
- Hasyim, M. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Statistika Berbasis Ict Dengan Model Blended Project Based Learning. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1083–1097. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V4i2.339>
- Hermawan, D., Hutagalung, S., & Indrajat, H. (2020). Integrasi Kearifan Lokal Dan Aplikasi Android: Manajemen Wisata Desa Di Desa Sungai Langka Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung. *Sakai Sambayan*, 4(3), 260–266. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/28383>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (Semnas Pbsi)-3*, 39–44. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>
- Kurniawan, A. W., Surya, K. K. H., & Kurniawan, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aktivitas Kebugaran Jasmani Unsur Kelentukan Berbasis Multimedia Interaktif Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Patriot*, 4(1), 25–35. <https://doi.org/10.24036/Patriot.V4i1.831>
- Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Semester 1 Sd Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal Of Educational Development*, 3(1), 189–198. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.6575177>

- Yosephine Aprilia L. Tobing, Hotmaida Simanjuntak, Monalisa Marta Siahaan, Lukman Pardede| Penerapan Metode Multimedia Dalam Pembelajaran Ppkn Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster (Pembuatan Video Pembelajaran) Di Kelas VII
- McInnes, R. (2019). Developing Multimedia Collaboratively: Practical Approaches For Large-Scale Online Curriculum Development. *Journal Of University Teaching And Learning Practice*, 16(1), 109–121. <https://doi.org/10.53761/1.16.1.8>
- Mudinillah, A. (2019). The Development Of Interactive Multimedia Using Lectora Inspire Application In Arabic Language Learning. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 285–300.
- Nawir, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Kinemaster Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips. *Cendekiawan*, 4(2), 154–164.
- Oktaweri, S., Festiyed, & Djamas, D. (2019). Curriculum Analysis In Developing Interactive Multimedia Teaching Materials Scientific Model Assisted Games For Physics Learning. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1185(1), 012118. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012118>
- Prasetya, A. Y. W. N., & Kuswandi, D. (2018). Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(11), 1423–1427. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i11.11751>
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 157–168.
- Purba, T. I. S., Saragih, E. L. L., & Rolan, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Padlet Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa-Siswi Kelas Viii Smp Hkbp Sidorame Medan. 440–447.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
- Purwanita, Y., Riyanto, Y., & Suyanto, T. (2019). The Influence Of Multimedia Assisted Inquiry Learning Methods On My Heroes' Theme Of Critical Thinking Skills And Learning Outcomes Of Class Iv Students Of Elementary School. *International Journal For Educational And Vocational Studies*, 1(2), 75–80. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i2.1435>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal Ika*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306.
- Sari, P., Ni Ketut Srie Kusuma, W., & Ni Made, M. (2022). Multimedia-Assisted Genrative Learning Model Towards Ipa Learning Satisfaction In Students Of Grade Iv Elementary School Achievement School Year 2020/2021. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 38–45. <https://doi.org/10.25078/aw.v7i1.777>
- Suchyadi, Y., & Suharyati, H. (2021). The Use Of Multimedia As An Effort To Improve The Understanding Ability Of Basic School Teachers 'Creative Thinking In The Era 'Freedom Of Learning,'. *Merdeka Belajar*, 42–53.