

Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MELALUI APLIKASI *CAPCUT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD

**Ade Prita Putri Marpaung¹, Irsan², Arifin Siregar³, Nurmayani⁴, Dody
F.Pandimun Abri⁵**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Medan**

Surel : putrinarpaung595@gmail.com

ABSTRACT

This research is based on the lack of attractiveness of the learning media used in the teaching and learning process, which causes low student learning outcomes. This research aims to develop learning media in the form of animated videos that can improve the learning outcomes of class V students at SDN 104607 Sei Rotan in the material Indonesiaku Kaya Hayatinya. The method used in this research is R&D with the ADDIE model. The population and sample of this research were 24 fifth grade students. Data collection instruments included interview guidelines, questionnaires, and a multiple choice test of 20 questions for pre-test and post-test. The research results show that the level of validation of animated video learning materials and media developed with the CapCut application obtained a percentage of 83% and 86% in the "very feasible" category. The teacher response questionnaire showed the practicality of animated video learning media with a percentage of 90% and the "very practical" category. Testing the effectiveness of animated video learning media via CapCut shows the maximum completeness value. Based on these results, animated video learning media through the CapCut application was declared feasible, practical and effective to use and can improve the learning outcomes of class V students.

Keywords: *Learning Model, Learning Outcomes, Science.*

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh kurangnya daya tarik media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 104607 Sei Rotan dalam materi Indonesiaku Kaya Hayatinya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Populasi dan sampel penelitian ini adalah 24 siswa kelas V. Instrumen pengumpulan data meliputi pedoman wawancara, angket, dan tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal untuk pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validasi materi dan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dengan aplikasi *CapCut* memperoleh persentase 83% dan 86% dengan kategori "sangat layak". Angket respon guru menunjukkan hasil kepraktisan media pembelajaran video animasi dengan persentase 90% dan kategori "sangat praktis". Uji efektivitas media pembelajaran video animasi melalui *CapCut* menunjukkan nilai ketuntasan maksimal. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran video animasi

melalui aplikasi *CapCut* dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 104607 Sei Rotan.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Hasil Belajar, IPAS.*

Copyright (c) 2024 Ade Prita Putri Marpaung¹,
Irsan², Arifin Siregar³, Nurmayani⁴, Dody F.Pandimun
Abri⁵.

✉ Corresponding author :

Email : *putrinarpaung595@gmail.com*

HP : 082261971860

Received 22 Juni 2024, Accepted 25 Agustus 2024, Published 31 Agustus 2024

PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah ukuran atau pencapaian dari proses pembelajaran yang telah dialami seseorang yang mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang diperoleh individu selama periode pembelajaran. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai indikator pengukur keberhasilan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, terdapat faktor yang mempengaruhi pencapaian nilai hasil belajar siswa, yakni berada pada dalam diri peserta didik (internal) ataupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal seperti sikap, disiplin, respon maupun motivasi peserta didik, sementara itu faktor eksternal adalah faktor yang mencakup lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, serta kreatifitas dengan pemilihan media pembelajaran oleh guru serta cara penyampaian pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran penting untuk direncanakan dengan efektif dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang bisa memotivasi peserta didik serta dapat merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Video pembelajaran merupakan salah satu media yang menggunakan teknologi sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar. Oleh karena itu perlunya inovasi untuk mengembangkan video animasi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and*

Deployment) atau disingkat dengan R&D. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Sedangkan proses dalam pengembangan penelitian ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data.

Penelitian dilakukan di SDN 104607 Sei Rotan, yang diawali dengan survei dan wawancara ke lokasi penelitian pada hari Kamis tanggal 26 Oktober 2023. peneliti memperoleh informasi yang diperlukan untuk penelitian. Subjek penelitian ini meliputi dosen ahli materi dan ahli media, guru kelas 5 SDN 104607 Sei Rotan dan siswa kelas V sebanyak 24 orang. Dan objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *CapCut*. Media pembelajaran animasi video melalui *CapCut* dikembangkan sedemikian rupa menjadi salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dengan membuat video animasi dari materi- materi pembelajaran dengan harapan dapat membantu mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien demi terwujudnya tujuan serta hasil pembelajaran yang lebih baik.

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa metode wawancara, angket, tes dan dokumentasi hasil pengembangan produk dan dalam penerapannya yang bertujuan mengetahui data dan perkembangan dari penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri 104607 Sei Rotan yang berlokasi di Jl. Pendidikan I Sei Rotan, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran berupa video animasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 104607 Sei Rotan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, yang melibatkan lima tahapan: Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil dari penelitian ini pada setiap tahap dalam pengembangan media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *CapCut*.

Pada analisis dalam penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran, prosesnya didasarkan pada empat analisis utama untuk mengumpulkan data, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis perangkat pembelajaran. Pada tahap perancangan peneliti merancang media pembelajaran video animasi dengan memasukkan isi materi beserta visual gambar animasi serta audio tentang materi yang akan dibahas dalam media video animasi yang akan dirancang dengan menggunakan aplikasi. Pada tahap pengembangan dilakukan kegiatan pembuatan produk dan pengujian kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *CapCut*. Adapun tahap pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi *CapCut* adalah : Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi Melalui Aplikasi *CapCut*, melakukan validasi terhadap respon ahli materi dan media serta angket tanggapan guru atau praktisi pendidikan. Kemudian tahap implementasi

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh validator dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, tahap ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *CapCut* berdasarkan respon guru yang diperoleh dari angket. Setelah itu, peneliti ingin mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi dengan melihat peningkatan hasil belajar peserta didik melalui tes, soal yang akan diberikan kepada peserta didik akan diuji terlebih dahulu untuk menentukan soal tersebut dapat dianggap akurat. Pada validasi soal yang telah dilakukan dalam penelitian berdasarkan hasil uji validitas soal, nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. Jadi dari 30 soal terdapat 20 soal yang valid dan 10 soal tidak valid, soal dengan kategori baik sebanyak 20 soal peneliti gunakan untuk pre test dan post test. Setelah dilakukan validasi soal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas terhadap soal-soal yang telah ada. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana soal-soal tersebut konsisten. Soal yang digunakan adalah nomor tertentu yaitu 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21. Hasil uji reliabilitas secara keseluruhan dapat dilihat sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.861	20

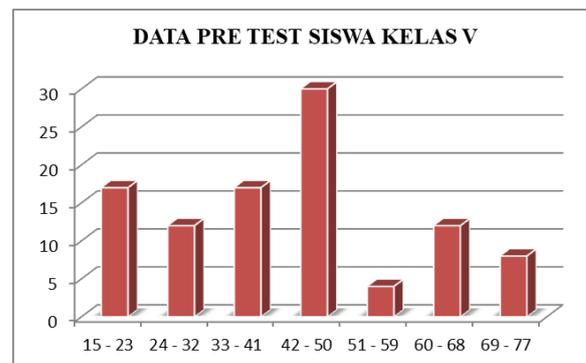
Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas, terlihat bahwa reliabilitas soal tersebut sebesar 0,861. Menurut Sudijono (2009, h. 209), jika $r_{11} = r_{tt}$ atau $> 0,70$ berarti soal tersebut reliabel. Maka dapat disimpulkan bahwa soal tersebut reliabel.

Setelah media pembelajaran video

animasi melalui aplikasi *CapCut* dinyatakan valid oleh ahli materi dan media, media tersebut siap untuk diuji coba di lapangan. Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 19 Juli 2024. Pada tahap ini, peneliti menguji media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *CapCut* terhadap seluruh subjek penelitian, yaitu 24 siswa kelas V SD Negeri 104607 Sei Rotan. Dalam pengimplementasian peneliti melakukan pengajaran di bawah pengawasan guru kelas dalam menggunakan media pembelajaran video animasi tersebut, kemudian guru kelas V diberikan angket untuk menilai respon terhadap media pembelajaran yang telah ditampilkan. Guru berperan sebagai evaluator praktikalitas media dari sudut pandang pendidikan dan diperoleh nilai sebesar 90%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis.

Selanjutnya pada tahap evaluasi dilakukan melalui dua tahap uji coba untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Tahap pertama adalah pre test, yang dilakukan dengan mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Tahap kedua adalah pos test, yang dilakukan dengan mengajar menggunakan media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *CapCut*, dari pre test yang telah dilakukan terhadap mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya didapati masih masih rendah, karena dari 24 siswa pada kelas V hanya ada sedikit siswa yang mencapai nilai ketuntasan sesuai KKM yaitu 70, dimana siswa yang mencapai nilai tuntas hanya sebanyak 2 orang dan siswa yang tidak mencapai nilai tuntas sebanyak 22 siswa dan perolehan rata-rata hasil pretest ini adalah sebesar 43,54. Berdasarkan nilai rata-rata pada ketuntasan pretest dapat diambil kesimpulan bahwa siswa belum

mampu mengerjakan soal pretest dengan baik dan benar sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tersebut masih rendah. Berikut gambar histogram distribusi frekuensi nilai pre test siswa.

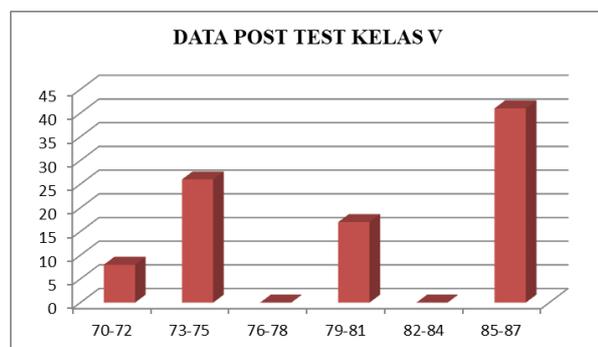


Gambar 1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test Siswa Kelas V

Berdasarkan grafik yang di gambarkan diatas dapat dilihat terdapat 4 siswa yang berada pada kelas interval 15-23 dengan persentasi 17%, 3 orang siswa berada pada kelas interval 24-32 dengan persentase 12%, 4 siswa yang ada pada kelas interval 33-41 dengan besar persentasi 17%, 7 orang siswa yang berada pada kelas interval 42-50 dengan besar persentasenya 30%, terdapat 1 siswa pada kelas interval 51-59 dengan persentasi 4%, dan 3 orang siswa pada kelas interval 60-68 dengan bersar persentase 12%, 2 orang siswa yang berada pada kelas interval 69 -77 dengan besar persentasenya 8% . Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V masih rendah dan belum bisa mencapai tingkat ketuntasan yang sudah ditentukan oleh sekolah. Dimana hanya ada 2 siswa yang mencapai nilai ketuntasan yang ditentukan sekolah dari 24 siswa di kelas V dan 22 siswa belum mencapai ketuntasan.

Kemudian dilakukan proses

pembelajaran menggunakan media yang sudah dikembangkan lalu melakukan post test dan diperoleh hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan pada soal post test dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah siswa adalah 70 dengan rata-rata hasil belajar siswa sebanyak 80,83. Dari 24 siswa seluruhnya mencapai nilai tuntas. Persentasi siswa yang mencapai ketuntasan adalah sebesar 100%. Berdasarkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Hayatinya. Berikut histogram distribusi frekuensi nilai pre test siswa



Gambar 2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Pre test Siswa Kelas V

Berdasarkan grafik histogram distribusi frekuensi nilai post test diatas diperoleh hasil belajar yang mengalami peningkatan yang signifikan dimana terdapat hanya 2 siswa yang ada pada rentang nilai 70 – 72 dengan persentase 8%, 6 siswa yang berada pada rentang nilai 73 – 75 dengan persentase 26%, 4 siswa yang berada pada rentang nilai 79 – 81 dengan persentase 17%, 10 siswa yang berada pada rentang nilai 85 – 83 dengan persentase 41%, 2 siswa pada rentang nilai 88 – 91 dengan persentase 8. Dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa dari jumlah siswa 24 orang terdapat capaian ketuntasan pada seluruh siswa yang mencapai nilai

ketuntasan sesuai dengan nilai ketuntasan yang ditentukan oleh sekolah. Persentase siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 100%, dan perolehan rata-rata dari hasil belajar tersebut yaitu 80,83. Berdasarkan hasil tersebut ditemukan bahwa tingkat keberhasilan siswa dari hasil post test memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dimana siswa yang mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan yaitu 75 dengan jumlah seluruh siswa 24 siswa.

Keberhasilan dari suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa mencapai nilai ketuntasan secara keseluruhan sesuai dengan kriteria nilai ketuntasan yang telah di tetapkan. Berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar yang telah dilakukan, pembelajaran yang telah terlaksana dapat dikatakan berhasil apabila dapat dibuktikan dengan persentase hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 100% dimana hasil belajar siswa pada post test dapat diketahui dengan rumus persentasi $\frac{f}{n} \times 100\%$ sehingga $\frac{24}{24} \times 100\% = 100\%$. Jika data antara pre test dan post test dibandingkan maka dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar, dimana pada pretest siswa yang mencapai kriteria tuntas dengan persentase sebesar 7%, sedangkan pada post test siswa yan mencapai hasil belajar dengan kriteria tuntas memperoleh persentase 100%.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, hasil, dan pembahasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *CapCut*, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: 1) hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran video

animasi melalui aplikasi *CapCut* menunjukkan persentase sebesar 83% untuk materi dan 86% untuk media, yang keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan valid dan sangat layak digunakan, 2) berdasarkan respon dari guru sebagai praktisi, media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *CapCut* dinyatakan praktis. Ini ditunjukkan dari penilaian respon guru dengan persentase 90% yang masuk dalam kategori sangat praktis, 3) uji efektivitas media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *CapCut* diukur menggunakan tes hasil belajar berupa pre test dan post test dengan ketuntasan maksimum. Hasil perhitungan menunjukkan nilai 65,5 dengan kriteria sangat efektif, yang berarti media pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 107.
- Amir, R. d. (2015). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Anggraini, D. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi capcut pada pembelajaran tematik terpadu dikelas IV Sekolah Dasar*. (Skripsi Sarjana Universitas Negeri Padang).
- Arief, d. (2012). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budi, S. (2022). Validitas Media Pembelajaran Video Animasi dengan Aplikasi *CapCut* untuk Materi Matematika Kelas V SD. *Skripsi Mahasiswa*.
- Bustanil. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Macromedia Flash 8 Pada Materi Gerak Benda Dan Pesawat Sederhana Kelas VIII MTSN 8 Pesisir Selatan*. (Skripsi Sarjana UIN Imam Bonjol Padang).
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dedi, S. (2022). Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Aplikasi *CapCut* untuk Materi Matematika Kelas V SD. *Skripsi Mahasiswa*.
- Dian, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Materi IPA Untuk Siswa Kelas IV SD*. *Skripsi Mahasiswa*.
- Dinata. (2022). *Pengaruh Fitur Aplikasi CapCut Terhadap Kreativitas Desain Audio Visual Remaja di Perum Pondok Wage Indah II Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo*. (Skripsi Sarjana Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Effendi, A. (22). *Triangulasi Jurnal Pendidikan*, 48-53.
- Fahmi, R. (2023). *Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Melalui Aplikasi CapCut pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VI SD*. *Skripsi Mahasiswa*.
- Ghaniem, d. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Husni. (2021). *Media Pembelajaran Video*

- Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD . *Seminar Nasional Pendidikan*, 83.
- Ispratiwi. (2022). *Pengaruh Respon Penyinaran Terhadap Eksplan Tanaman Anggrek (Dendrobium Oharano) Dengan Hormon NAA (Naphthalene Acetic Acid) Secara Kultur Jaringan Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Video (Aplikasi CapCut) Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan di UIR*. (Skripsi Sarjana Mahasiswa Universitas Islam Riau).
- Kemp, d. (2017). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Khoirurrijal, d. (2022). *Pengembangan kurikulum Merdeka*. Merjosari : CV. Literasi Nusantara Abadi .
- Kustandi, S. &. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Galia Indonesia.
- Lidiawati, d. (2023). *Analisis, Implementasi, Pengelolaan dan Implementasi*. Jawa Tengah: Euruka Media Aksara.
- Madhakomala, d. (2022). *Kurikulum Merdeka Dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire*. *Jurnal Pendidikan*, 166.
- Nisa, M. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi dengan Aplikasi CapCut untuk Materi Matematika Kelas V SD*. *Skripsi Mahasiswa*.
- Nurhayati, d. (2023). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1779.
- Nursalam, F. a. (2013). *Video Animasi*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1699.
- Parhamah, W. P. (2023). *Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi capcut pada materi bandung lautan api untuk meningkatkan historical empathy peserta didik di kelas XI MAN 2 Bandar Lampung*. (Skripsi Sarjana Universitas Mataram).
- Pertiwi, D. (2022). *Pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi capcut pada materi karakteristik geografis pulau sumatera kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat*. (Skripsi Sarjana Universitas Sriwijaya).
- Rahayu. (2022). *Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo*. *Jurnal Petisi*, 2721-6276.
- Rahmayanti. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. *UNESA*, 439.
- Rina, P. (2023). *Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Melalui Aplikasi CapCut pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas VI SD*. *Skripsi Mahasiswa*.
- Risnawati, A. &. (2015). *Teknologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan*. Pekanbaru.
- Sadiman, d. (2005). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Sanjaya. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranada Media.
- Sanjaya. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta Timur: Prenadamedia Group.
- Santika, Y. d. (2022). *Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi CapCut dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran di SMP 30 Palembang*. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 97-105.
- Sari, W. &. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri Banda Aceh*.

- Prosiding Seminar Nasional Blotik.
- Setyadi, d. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 1841-1848.
- Sharon. (2014). *Instructional Tehnology & Media Fo rLearning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siahaan. (2012). *Jurnal Teknologi Pendidikan*. jakarta: Kwangsan.
- Smaldino, d. (2011). *Instructional technology and media for learning : Teknologi pembelajaran dan nedia untuk belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sudaryono. (2013). *pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Graha Ilmu.
- Sudjana. (2018). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, R. d. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjono. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitan dan Pengembangan Research and Deplopment*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sukirman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suprijono. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Encana.
- Syahmewah. (2023). Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi CapCut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Video Sebagai Media Pembelajaran. *Journal Of Physics and Science Learning*, 27-39.
- Ula. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi CapCut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Yang Kognitif di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Galaxy Eyes*, 1-10.
- Wiarso. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.