

Validitas Video Pembelajaran Berbasis *Capcut* Materi Sistem Peredaran Darah Manusia

Sefti Anjeli Darina^{1*}, Siti Halidjah², Kartono³

^{1,2,3} PGSD, Universitas Tanjungpura, Jl. Karya Bhakti, Akcaya, Kec. Pontianak Sel., Kota Pontianak, Kalbar.

E-mail: ellendariefnaell@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3040>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 09 Oct 2025

Revised: 15 Oct 2025

Accepted: 21 Oct 2025

Kata Kunci:

Validitas, Video Pembelajaran, Capcut, Sistem Peredaran Darah Manusia.

Keywords:

Validity, Learning Videos, Capcut, Human Circulatory System.



ABSTRACT

Banyak materi pembelajaran yang belum tersampaikan secara optimal akibat keterbatasan waktu serta banyaknya tuntutan administratif yang harus dipenuhi oleh seorang guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan dari video pembelajaran berbasis *CapCut* pada materi sistem peredaran darah manusia. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian produk oleh para validator media dan validator materi, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui saran dan catatan dari validator media dan validator materi. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas video pembelajaran berbasis *CapCut* berada pada kategori sangat valid, dengan rincian sebagai berikut: (1) validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 87,5%, dan (2) validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *CapCut* pada materi sistem peredaran darah manusia memenuhi kriteria sangat valid dan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Many learning materials have not been delivered optimally due to time constraints and the many administrative demands that must be met by a teacher. This study aims to determine the level of validity of the development of CapCut-based learning videos on the human circulatory system. The type of research used is development research (Research and Development/R&D) with the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Quantitative data were obtained from the results of product assessments by media validators and material validators, while qualitative data were obtained through suggestions and notes from media validators and material validators. The data collection technique was carried out using a questionnaire. The results of the study showed that the level of validity of CapCut-based learning videos was in the very valid category, with the following details: (1) media expert validation obtained a percentage of 87.5%, and (2) material expert validation obtained a percentage of 95%. Based on these results, it can be concluded that CapCut-based learning videos on the human circulatory system material meet the criteria of very valid and are worthy of being tested on students.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Sefti Anjeli Darina, et al (2025). Validitas Video Pembelajaran Berbasis Capcut Materi Sistem Peredaran Darah Manusia, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3040>

PENDAHULUAN

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 menjelaskan pendidikan merupakan upaya secara sadar dan terencana untuk menciptakan proses dan lingkungan belajar yang berperan aktif dalam mengembangkan potensi siswa untuk menguasai spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, serta keterampilan diri, bermasyarakat, barbangsa, dan bernegara (Asiyah, 2025). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, penguasaan teknologi menjadi salah satu keterampilan

fundamental yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mendukung proses belajar, berpikir kritis, dan beradaptasi dengan perkembangan zaman (Ledoh et al., 2025). Pembelajaran abad ke-21 merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kemampuan dalam memanfaatkan teknologi (Widaningsih et al., 2024). Dalam hal ini, siswa dituntut tidak hanya menguasai pengetahuan, melainkan juga teknologi. Dengan menguasai teknologi dalam pendidikan merupakan langkah cerdas dalam meningkatkan kompetensi siswa sesuai dengan perkembangan zaman sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Aisyah et al., 2020).

Namun, kondisi dilapangan menunjukkan bahwa guru tidak mempunyai cukup waktu (Kinasih & Risminawati, 2017) dan banyaknya tuntutan administratif (Wijayanti et al., 2024) sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Akibatnya pembelajaran akan kurang maksimal sehingga terhambatnya peningkatan kualitas pendidikan. Selain itu, terdapat pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Anggiani et al., 2020; Nadeak et al., 2023). Hal ini akan berakibat pada pasifnya pembelajaran, sehingga kurang menarik dan membosankan bagi siswa (Hasan et al., 2024). Padahal siswa sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

Hasil observasi peneliti menyatakan bahwa di SDN 11 Pontianak Kota, beberapa masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga banyak materi yang belum tersampaikan dengan efektif karena keterbatasan waktu mengajar. Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan teknologi maupun aplikasi untuk mendukung pembelajaran dikelas. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi dalam bentuk aplikasi *capcut* sebagai media pembelajaran interaktif merupakan solusi untuk materi yang kurang tersampaikan dengan baik (Fajarini & Turmudi, 2025). Hasil penelitian serupa menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis *capcut* dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi (Aisyah et al., 2020; Putri & Itqan, 2024; Riana & Awrus, 2024). Selain itu, dengan *capcut* siswa menjadi tidak bosan terhadap sajian video animasi karena didukung dengan musik dan gambar bergerak (Anggrayni et al., 2023; Deriyani, 2022; Rahmatillah & Reinita, 2025).

Capcut digunakan untuk membuat video pembelajaran sebagai media inovatif dalam menyampaikan materi dengan tujuan mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik. Oleh karena itu, materi dengan tingkat pemahaman tinggi harus disampaikan melalui media inovatif (Kwarrie et al., 2015). Sistem peredaran darah manusia merupakan salah satu materinya (Ningrum et al., 2022). Materi sistem peredaran darah manusia merupakan kajian tentang proses peredaran darah yang dimulai dari jantung ke seluruh tubuh lalu ke jantung kembali. Materi sistem peredaran darah manusia tergolong kompleks sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk membantu penyampaian materi secara lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. (Jumrodah et al., 2015).

Video pembelajaran berbasis *capcut* sebelum digunakan haruslah dibuktikan kelayakannya. Tes validitas menjadi syarat penting agar video dapat dikatakan layak untuk digunakan (Rahmatullah, 2019). Widoyoko, (2018) menyatakan bahwa validitas berkaitan dengan ketepatan dengan alat ukur. Validitas video pembelajaran berbasis *capcut*, dapat dinilai melalui hasil penilaian. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kualitas dari video pembelajaran yang telah di buat atau dikembangkan (Mutia et al., 2017). Dalam hal ini aspek yang dinilai terdiri aspek media dan aspek materi. Agar materi tersampaikan dengan baik sekaligus mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya dalam materi sistem peredaran darah pada manusia, penulis memandang perlu diatasi melalui video pembelajaran berbasis *capcut*. Video pembelajaran berbasis *capcut* didukung dengan gambar dan musik, sehingga tidak membuat siswa bosan terhadap sajian materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat validitas dari pengembangan video pembelajaran berbasis *capcut* materi sistem peredaran darah manusia khususnya pada aspek media dan aspek materi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan video pembelajaran berbasis *CapCut* pada materi sistem peredaran darah manusia. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya mengembangkan produk pembelajaran yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Prosedur pengembangan video pembelajaran berbasis *CapCut* pada materi sistem peredaran darah manusia mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan) (Sugiyono, 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Pemberian angket bertujuan untuk menilai tingkat validitas atau kelayakan video pembelajaran berbasis *CapCut*. Instrumen pengumpulan data berupa lembar angket yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian angket dianalisis menggunakan tabel kriteria tingkat validitas, sedangkan data kualitatif yang berasal dari saran dan catatan pada lembar angket digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk, sehingga dihasilkan video pembelajaran yang memiliki tingkat kualitas yang layak.

Tabel 1. Tingkatan Kriteria Validitas

Nilai	Tingkatan Kriteria Validitas
76%-100%	Sangat Valid
51%-75%	Valid
26%-50%	Kurang Valid
0%-25%	Tidak Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan model pengembangan 4D yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan video pembelajaran berbasis *CapCut* pada materi sistem peredaran darah manusia terbatas pada tiga tahap, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Develop* (pengembangan). Adapun hasil dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Hasil Penelitian

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *Define* merupakan tahap awal yang bertujuan untuk memperoleh informasi faktual mengenai penyebab terjadinya kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kondisi nyata di lapangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian analisis yang meliputi: (1) analisis kurikulum, (2) analisis kebutuhan terhadap video pembelajaran, (3) analisis karakteristik peserta didik, dan (4) analisis materi.

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan dikelas V Sekolah Dasar khususnya dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 merupakan salah satu kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menuntut agar siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, sehingga guru harus membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menghadirkan media pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan mata pelajaran IPA kelas V materi Sistem Peredaran Darah Manusia.

Analisis kebutuhan video pembelajaran bertujuan untuk mengetahui seberapa *urgent* video pembelajaran dikembangkan untuk mendukung pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Pontianak Kota. Hasil wawancara menyatakan bahwa didalam pembelajaran siswa membutuhkan video pembelajaran yang disajikan dengan audio dan visual agar dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Analisis karekeristik peserta didik bertujuan agar pengembangan video pembelajaran tidak bertolak belakang dengan karakteristik peserta didik seperti kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, motivasi belajar, serta latar belakang ekonomi dan sosial. Hasil analisis karakteristik peserta didik terhadap pengembangan video pembelajaran seperti pemilihan *background* video berupa animasi yang bertujuan agar peserta didik lebih mudah paham dan tidak cepat bosan saat ditampilkan video pembelajaran. *Font* atau bentuk tulisan yang digunakan dalam video pembelajaran menggunakan *Comic Sans MS* yang jelas dan ukuran yang cukup besar sehingga mudah untuk dibaca oleh peserta didik. Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan ketentuan PEUBI sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik.



Gambar 1. Background Video Pembelajaran

Analisi materi dilakukan sebagai bentuk pembatasan terhadap materi yang akan dikembangkan kedalam video pembelajaran. Materi yang dikembangkan dalam video pembelajaran adalah sistem peredaran darah pada manusia pada kelas v semester 1 sekolah dasar.

Tahap Design (Perancangan)

Setelah tahap *Define*, proses penelitian dilanjutkan pada tahap *Design* atau perancangan video pembelajaran berbasis *CapCut* pada materi sistem peredaran darah manusia. Tahap ini bertujuan untuk merancang video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan materi. Kegiatan pada tahap ini meliputi pengumpulan berbagai bahan pendukung, seperti gambar, audio, animasi, dan video yang relevan. Selain itu, aspek estetika juga menjadi perhatian penting, termasuk pemilihan warna, ikon, serta tata letak tampilan agar video yang dihasilkan memiliki daya tarik visual dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Design awal video pembelajaran dengan komponen pembukaan video terdiri atas salam perkenalan, judul materi. Selanjutnya komponen inti video pembelajaran terdiri atas materi bergambar dan lagu yang berkaitan dengan sistem peredaran darah manusia, sehingga di bagian komponen penutup terdapat salam penutup video pembelajaran.



Gambar 2. Rancangan Awal Video Pembelajaran

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap *Development* (pengembangan), proses pengembangan video pembelajaran berbasis *CapCut* dilakukan melalui dua bentuk validasi, yaitu validasi oleh ahli media dan validasi oleh ahli materi. Kegiatan validasi bertujuan untuk mengukur tingkat kualitas dan kelayakan video pembelajaran sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Produk video pembelajaran dinyatakan layak apabila hasil penilaian dari para ahli berada pada rentang rata-rata 80%–100%. Selain itu, masukan dan saran yang diberikan oleh para validator dijadikan dasar dalam melakukan revisi guna menyempurnakan video pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Tahap I dan II

No	Validator	Validasi I	Validasi II
1	Ahli Media	82,5%	87,5%
2	Ahli Materi	80%	95%

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa pada tahap I diperoleh persentase sebesar 82,5% dan pada tahap II sebesar 87,5%, dengan kategori sangat valid. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa pada tahap I diperoleh persentase sebesar 80% dan pada tahap II sebesar 95%, yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *CapCut* pada materi sistem peredaran darah manusia telah memenuhi kriteria kelayakan dan validitas yang sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Revisi dari Ahli Media dan Ahli Materi

Tabel 3. Aspek Revisi

No	Validator	Revisi
1	Ahli Media	Penggunaan media yang praktis.
2	Ahli Materi	Kesesuaian contoh soal dengan isi materi.

Setelah melakukan revisi terhadap masukan dari ahli media dan ahli materi video pembelajaran dapat dinyatakan layak untuk di gunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model 4D yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination* (Sugiyono, 2019). Pada tahap *Define*, peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan terhadap video pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis materi. Tahap *Design* merupakan tahap perancangan dan penentuan produk yang akan dikembangkan. Sementara itu, tahap *Development* dilakukan dengan melibatkan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap video pembelajaran berbasis *CapCut* yang telah dikembangkan (Lestari et al., 2023).

Validasi dilakukan guna untuk mengukur tingkat kualitas dari video pembelajaran yang dikembangkan (Lukman et al., 2019; Silvia & Mulyani, 2019). Pengembangan video pembelajaran berbasis *CapCut* divalidasi oleh dua pihak, yaitu ahli media dan ahli materi. Setiap validator memberikan penilaian terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai dasar dalam proses revisi dan penyempurnaan produk, sehingga dihasilkan media pembelajaran yang lebih layak dan berkualitas.

Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *CapCut* memperoleh persentase kelayakan yang tinggi dari kedua jenis validator. Validasi oleh ahli media pada tahap pertama mencapai persentase sebesar 82,5%, sedangkan pada tahap kedua meningkat menjadi 87,5%. Sementara itu, validasi oleh ahli materi menunjukkan peningkatan dari 80% pada tahap pertama menjadi 95% pada tahap kedua. Peningkatan hasil validasi tersebut menunjukkan adanya perbaikan kualitas produk setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli. Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *CapCut* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Niwarni yang menyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh nilai validitas antara 80% hingga 100% (Ayuardini, 2023; Mashuri, 2020; Niwarni et al., 2025).

SIMPULAN

Kesimpulan Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis *CapCut* pada materi sistem peredaran darah manusia dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penilaian dari ahli media yang memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori *sangat valid*, serta hasil penilaian dari ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori *sangat valid*.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti memberikan beberapa saran. Pertama, produk video pembelajaran ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut agar semakin disempurnakan sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik masing-masing sekolah. Kedua, pengembangan video pembelajaran mengenai materi sistem peredaran darah manusia sebaiknya tidak hanya terbatas pada penggunaan aplikasi *CapCut*, tetapi juga dapat diinovasi dengan memanfaatkan berbagai aplikasi serupa yang memiliki fitur pendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penelitian, para validator ahli media dan ahli materi yang telah berkenan memberikan penilaian serta saran konstruktif terhadap produk yang dikembangkan, serta pihak sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan yang setimpal.

REFERENSI

- Aisyah, H., Maulana, I. T., Rahmelina, L., & Firdian, F. (2020). Implementasi Teknologi Positif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(1), 86–94.
- Anggianita, S., Yusnira, Y., & Rizal, M. S. (2020). Persepsi Guru Terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan. *Journal of Education Research*, 1(2), 177–182.
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179.
- Asiyah, S. (2025). Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Mulia Peserta Didik Di Sekolah. In *TAJJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* (Vol. 2, Issue 1). Tahta Media Group. <https://doi.org/10.52266/tadjud.v2i1.104>
- Ayuardini, M. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Pembahasan Biologi. *Faktor Exacta*, 15(4), 259–271.
- Deriyani, L. F. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1), 1–10.
- Fajarini, S. D., & Turmudi, I. (2025). Peningkatan Keterampilan Editing Video Sinematik Melalui Pelatihan Aplikasi CapCut pada Siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah. *Abdimas Awang Long*, 8(1), 47–56.
- Hasan, M. S., Budiyono, A., Sirojuddin, A., & Rofiq, A. (2024). Pelatihan Metode Pembelajaran Aktif, Inovatif dan Menyenangkan untuk Guru MI Bahrul Ulum Natahan Gedong Boyountung Lamongan. *An Naf'ah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 39–48.
- Jumrodah, J., Nurharyani, D., & Sardimi, S. (2015). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia Siswa Kelas VIII Mts Raudhatul Jannah Palangkaraya. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 3(2), 125–140.
- Kinasih, A. M., & Risminawati. (2017). Problematika Guru Dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran Di SD Muhammadiyah 14 Surakarta [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. In *Repository UMS*. http://eprints.ums.ac.id/50853/1/ARTIKEL_PUBLIKASI.pdf
- Kwarrie, Y. N. P., Liliana, L., & Purba, K. R. (2015). *Media Interaktif Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia*. Petra Christian University.
- Ledoh, C. C., Judijanto, L., Hartati, T., Apriyanto, Pamangin, W. W., & Haluti, F. (2025). *Pendidikan Abad 21: Menyambut Transformasi Dunia Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34–43.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153–166.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun

- Ruang Untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108–114.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206.
- Ningrum, K. D., Utomo, E., Marini, A., & Setiawan, B. (2022). Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(1).
- Niwarni, D., Lian, B., & Aryaningrum, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kincir Misteri Berbasis Local Wisdom Sumatera Selatan Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 223 Palembang. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 14–26.
- Putri, N. A., & Itqan, M. S. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi CapCut dan Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa. *NJME: Nurul Jadid Journal of Mathematics and Its Education*, 1(1), 27–33.
- Rahmatillah, N. P., & Reinita, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 228–238.
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56–65.
- Riana, I., & Awrus, S. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Seni Lukis Materi Media Kering Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas XI SMK Negeri 4 Padang. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 6(4).
- Silvia, T., & Mulyani, S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Pada Materi Garis dan Sudut. *Jurnal Hipotenusa*, 1(2), 38–45. <https://core.ac.uk/download/pdf/352952826.pdf>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Widaningsih, E. W., Jamilah, W. S. N., & Pujilestari, W. (2024). Peran Filsafat Ilmu Dalam Pembelajaran Abad 21. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 149–157.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, P., Mulyatno, C. B., & Antony, R. (2024). Kolaborasi Antar Guru Dalam Menyelesaikan Tugas Administratif Sekolah. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(4), 1418–1427.