

**PENGEMBANGAN VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA
PEMBELAJARAN IPS MATERI PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP SISWA
KELAS IV DI SDN NO 21/VI RANTAU SULI**

Yulia Darniyanti¹, Tanti Arensi², Muhammad Subhan³
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia
tanti01112001@gmail.com, yuliadarniyanti1010@gmail.com
subhanundhari07@gmail.com

ABSTRACT

Education is the process of changing the attitudes and behavior of a person or group in an effort to mature humans. The problem in this study is the low student learning outcomes due to the lack of media. The aim of this research is to produce valid, practical and effective video capCut. This study uses the type of research and development (research and development). The ADDIE development model has five stages, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The type of data taken from video development using the CapCut application uses qualitative and quantitative data. The instruments used in this study, video capcut validation, video capcut practicality instruments, video capcut effectiveness instruments. data collection techniques used, namely, observation, interviews and documentation Analysis of data in research using analysis of validity, practicality and effectiveness. The results of this study are validation, practicality and effectiveness, so the following results can be obtained: The validity of the video capcut which is assessed by the validator, totaling 3 people, obtains a percentage of 93.33% in the very valid category, the video capcut is feasible to use and in accordance with the provisions of SDN 21VI Rantau difficult. in the very practical category, so based on this analysis it was concluded that the video using the CapCut application was very practical. Furthermore, the effectiveness assessed from the results of the ability test in social studies learning material caring for living things in grade IV SD obtained a percentage of 87.05% in the very Practicality is assessed from the teacher response questionnaire and student response questionnaire. The teacher response questionnaire was 100% in the very practical category, the student response questionnaire was 90.06%

Keywords: Education, ADDIE, Capcut Application Vidio

ABSTRAK

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia. Permasalahan dalam penelitian ini masih rendah nya hasil belajar siswa di karenakan kurangnya media. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan video capCut yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan pengembangan (*research and development*) model pengembangan ADDIE ini memiliki lima tahapan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Jenis data yang diambil dari pengembangan video menggunakan aplikasi capcut menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini,

validasi video capcut, instrumen kepraktisan video capcut, instrumen efektivitas video capcut. teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang dalam penelitian menggunakan analisis validitas, praktikalitas dan efektifitas. Hasil penelitian ini validasi, praktikalitas dan efektivitas maka di dapat lah hasil sebagai berikut: Validitas video capcut yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang, memperoleh persentase 93,33% dengan kategori sangat valid, video capcut layak untuk digunakan dan sesuai dengan ketentuan SDN NO 21/VI Rantau Suli. Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru 100% dengan kategori sangat praktis, angket respon siswa 90,06% dengan kategori sangat praktis, maka berdasarkan analisis tersebut disimpulkan video menggunakan aplikasi capcut sangat praktis. Selanjutnya efektivitas yang dinilai dari hasil tes Kemampuan pada pembelajaran IPS materi peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD memperoleh persentase 87,05% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: Pendidikan, ADDIE, Video Aplikasi Capcut

A. Pendahuluan

Peserta didik merupakan pusat dalam proses belajar-mengajar, sedangkan guru hanya sebagai motivator dan fasilitator saja. Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat Peserta didik merupakan pusat dalam proses belajar-mengajar, sedangkan guru hanya sebagai motivator dan fasilitator saja (Susilawati, n.d.) Perkembangan pendidikan yang baik haruslah mampu mengikuti perkembangan jaman. Jaman saat ini teknologi berkembang dengan sangat baik, adanya teknologi menjadikan segala sesuatu menjadi lebih mudah. Meningkatnya kemampuan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang

tentunya akan membawa pengaruh dalam aspek kehidupan dalam budaya inovatif dan kompetitif (Suryaman & Suryanti, 2022). Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia, pendidikan selalu berkenaan dengan upaya pembinaan manusia, maka pendidikan sangat tergantung pada unsur manusianya (Ayu et al., 2022).

Kurikulum merupakan program pendidikan yang akan menentukan kualitas pendidikan, selain itu kurikulum sangat berperan penting dalam pengembangan ide, Inovasi dan gagasan dalam merancang suatu konsep pendidikan menjadi proses pembelajaran, sehingga mampu mencapai tujuan pendidikan yang akan dicita citakan selama ini (Rahmawati et al., 2022) Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun

2003, pengertian kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pembelajaran, dan teknik yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Fajri, 2019).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, mulai dari tingkat dasar hingga menengah. Di sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial diajarkan sebagai mata pelajaran terpadu atau yang disebut IPS terpadu, yakni bidang studi atau pelajaran yang mencakup sejumlah ilmu sosial yang diorganisir untuk program-program pembelajaran di sekolah. Adapun tujuan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (Putri & Citra, 2019). Pembelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia yang lain dan bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. kemudian dengan mempelajari peserta didik dapat

mampu memiliki karakteristik dalam hal mental yang positif dan dengan mempelajari IPS peserta didik dapat memiliki kemampuan kompetensi dalam kreativitas tinggi (Fajrianti & Meilana, 2022)

Video pembelajaran dengan menggunakan multimedia yaitu Capcut yang dapat membantu siswa dalam menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada multimedia pembelajaran Capcut mempunyai kelebihan yakni menampilkan gambar, video, animasi yang dapat membantu siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar (Deriyan & Nurmairina, 2022). Dalam menciptakan media video pembelajaran yang menarik kita dapat menggunakan aplikasi salah satunya seperti aplikasi capCut, yang mana aplikasi capCut ini dapat menghasilkan suatu media yang menarik dan kreatif.

Aplikasi CapCut adalah aplikasi untuk mengedit video yang diunduh di playstore dengan menggunakan mobile. Menurut (Hasan, 2021). mengemukakan bahwa CapCut adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya dikenal sebagai "Viamaker". Aplikasi ini memiliki reputasi yang sangat luar biasa karena menampilkan suatu proses

dalam menangkap stimulus dan tahap awal dalam penerimaan informasi pengeditan yang imersif. Membuat video HD atau gambar dalam suatu video akan terlihat lebih jelas dengan kualitas terbaik sangat mudah dengan aplikasi kaya fitur ini (Aprilliana & Efendi, 2022).

Peserta didik kurang memahami materi dikarenakan guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran saat proses belajar. Dari uraian masalah diatas maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Darniyanti et al., 2021). Ada salah satu media yang bisa dilakukan di antaranya menggunakan media vidio menggunakan aplikasi capCut Aplikasi capCut adalah aplikasi untuk mengedit video yang diunduh di playstore dengan menggunakan mobile. Membuat video HD atau gambar dalam suatu video akan terlihat lebih jelas dengan kualitas terbaik sangat mudah dengan aplikasi kaya fitur ini. aplikasi CapCut ini merupakan aplikasi yang sangat mendukung, efektif, menarik dan dapat memudahkan editor dikalangan masyarakat khususnya bagi pemula dan dapat digunakan dalam membuat

media suatu pembelajaran berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi edit saja sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik yang dapat menunjang siswa agar bisa belajar dengan baik. Pendidik harus mempunyai suatu pilihan dalam memilih suatu media pembelajaran dan harus memberikan manfaat terhadap media belajar tersebut serta media tersebut harus sesuai dengan sistem belajar dan tujuan belajar yang akan di capai (Setiani et al., 2023)

Pembelajaran vidio aplikasi capcut ini merupakan suatu terobosan terbaru yang mana vidio ini berbentuk berbagai kreasi di dalam vido yang isinya tentang pembelajaran IPS dan menggunakan berbagai karektek yang lucu, sangat menarik. yang bisa memberikan kesan yang menajubkan kepada siswa.. Dengan adanya vidio aplikasi capcut ini, bisa memberikan peningkatan pengamatan vidio yang sangat menarik ke siswa sehingga mereka melihat vidio apliaksi seperti nyata dan sungguh luar biasa. Dari permasalahan yang di bahas pada pendahuluan ini maka peneliti memberikan pengajuan penggunaan vidio aplikasi diharapkan bisa memberikan bantuan kepada

pendidikan pada kegiatan belajar untuk menumbuhkan keinginan rasa ingin siswa serta bisa membuat peningkatan kemampuan materi peduli terhadap makhluk hidup pada mata pelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Model pengembangan ADDIE adalah model yang dipakai oleh peneliti. Keseluruhan tahapan pada model ini ada lima tahapan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Yuliadarmianti, 2020). Jenis data yang diambil dari pengembangan video aplikasi capcut yaitu data kualitatif dan kuantitatif (Subhan, 2021).

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini, validasi media video aplikasi capcut, instrumen kepraktisan media video aplikasi capcut instrumen efektivitas media video aplikasi capcut. teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang dalam penelitian menggunakan analisis validitas,

praktikalitas dan efektifitas. Hasil Penelitian

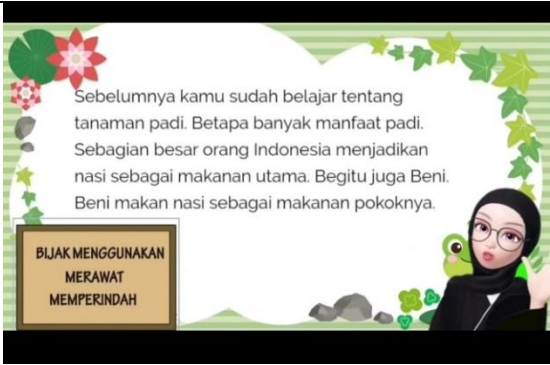
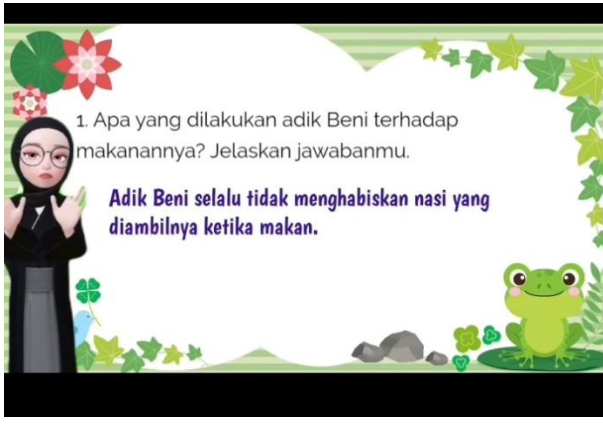
Data penelitian ini menyajikan data dan uji coba produk video aplikasi capcut terhadap kemampuan belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peduli terhadap makhluk hidup siswa di kelas IV SDN NO 02/VI Rantau Suli. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analyze, Design Development, Implementation, Dan Evaluation*). Proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Setelah data terkumpul maka hasil tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam tahap ini, tahap analisis ini memiliki tiga tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan materi.

Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil pada tahap perancangan video yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

	Cover Cover ini memuat bagian judul yaitu video menggunakan aplikasi capCut pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku terdapat gambar pendukung sesuai dengan materi pembelajaran,
	Pembelajaran 1 Di pembelajaran 1 ini mempelajari tentang pengertian apa saja manfaat tumbuhan disekitar kita dan apa hak dan kewajiban kita.
	Pembelajaran 2 Di pembelajaran 2 ini mempelajari tentang manfaat padi.
	Soal Evaluasi Pada bagian ini memuat tentang soal-soal dari materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Pembelajaran 3

Di pembelajaran 3 ini mempelajari tentang manfaat tanaman untuk manusia. Tanaman juga menghasilkan oksigen dan kewajiban kita terhadap tanaman.

Pembelajaran 4

Di pembelajaran 4 ini mempelajari tentang kerugian kita ketika tidak mempunyai hak terhadap tanaman.

Penutupan

Menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tugas rumah.

Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tabel 1.1 Data Hasil Validitas video menggunakan aplikasi capcut

Validator	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai %	Kategori
Dr. Raimon Effendi, M. Kom	Kegrafikan	30	30	100%	Valid
Ahmad Ilham Asmaryadi, M.Pd	isi	36	40	90%	Sangat Valid
Aprimadedi m.pd	Bahasa	27	30	90%	Sangat Valid
Rata-rata				93,33%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1. dapat dilihat hasil uji validitas vidio aplikasi capcut yang telah di validasi oleh 3 validator dengan rincian sebagai

berikut: validator 1 dengan hasil 100% dikategorikan sangat valid, validator 2 dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid, validator 3 dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil validasi media pembelajaran video

aplikasi capcut mendapat rata-rata 93,33% dikategorikan sangat valid, maka dari itu media pembelajaran video aplikasi capcut sehingga bisa diterapkan di SD kelas IV.

Tabel 1. 2 Data Uji Praktikalitas video menggunakan aplikasi capCut

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1	Pendidik kelas IV	100%	Sangat Praktis
2	Peserta didik kelas VI	90,06%	Sangat Praktis
Rata-rata		95,03%	Sangat Praktis

Dari tabel 2.1 dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi pendidik kelas IV dengan hasil 100% dikategorikan sangat praktis, praktisi peserta didik kelas IV dengan hasil 90,06% dikategorikan sangat praktis, karena video menggunakan aplikasi capCut yang dikembangkan dapat digunakan

oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas video yang telah di rancang oleh penulis mendapat rata-rata nilai 95,03% Sehingga video ini tepat digunakan dan bisa diterapkan di SD. Tabel 4. 1 Data Uji Efektifitas video menggunakan aplikasi capCut

No	Kriteria	Jumlah peserta didik	Persen
1	Tuntas	7 orang	87,05%
2	Tidak Tuntas	1 orang	12,05%

Dari tabel 4.9 dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 87,05% dikategorikan sangat efektif karena video tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik.

Tahap terakhir dari pengembangan model ADDIE adalah

tahap evaluasi. Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan video aplikasi capcut dari validator (tim ahli). Kemudian kepraktisan dilihat dari data angket respon guru (wali kelas IV) dan analisis kepraktisan angket respon siswa (kelas IV), sedangkan analisis data hasil efektivitas dilihat pada tes hasil belajar siswa dengan

tujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran vidio aplikasi capcut yang diterapkan di kelas IV SDN NO 21/VI Rantau Suli.

Pembahasan

Pembahasan yang dilakukan pada penelitian ini yang dengan berdasarkan data yang sudah di dapat maka, didapatkan vidio aplikasi capcut dengan kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

1. Validitas Media Pembelajaran vidio capcut

Hasil dari validasi media pembelajaran vidio aplikasi capcut ini di isi oleh 3 validator yaitu dari dosen UNDHARI, validator adalah yang memvalidasi media pembelajaran vidio menggunakan aplikasi capcut yang terdiri dari tiga aspek yang dinilai, yaitu aspek isi atau materi, aspek konstruksi, dan aspek bahasa, adapun komponen yang divalidasi adalah media pembelajaran vidio aplikasi, RPP,

Menurut Azwar (1987) dalam (Zhang et al., 2014) di sebutkan bahwa validasi berasal dari kata validity yang mempunyai makna sejauh mana tepatnya dan cermatnya sesuatu hal yang akan di ukur pengukuran instrumennya. Suatu tes bisa dibilang mempunyai validasi tinggi apabila alat pengukur tersebut

mencapai suatu pengukuran secara tepat serta sesuai dengan apa yang di maksud. Maksud di laksanakan nya sebuah pengukuran jika pengukuran tersebut merupakan besaran yang melandaskan secara tepat apa yang terjadi dengan fakta atau keadaan yang sebenarnya dari apa yang di ukur tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan ketepatan penilaian terhadap sesuatu yang di ukur dengan tepat dengan penilaian sehingga akan mendekati skor atau nilai yang murni. Berikut adalah penjelasan hasil validasi:

Validitas Media Pembelajaran vidio aplikasi capcut

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran vidio aplikasi capcut oleh tiga validator terdiri dari tiga aspek yang dinilai, mencakup beberapa pertanyaan, kemudian setelah dianalisis rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspek tersebut mempunyai skor 93,33% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vidio aplikasi capcut sangat layak untuk digunakan.

Praktikalitas Media Pembelajaran Vidio Aplikasi Capcut

Hasil dari praktikalitas media

pembelajaran video aplikasi capcut ini diperoleh dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon siswa, guru wali kelas IV dan beberapa siswa kelas IV diminta untuk mengisi angket praktikalitas media pembelajaran video aplikasi capcut berdasarkan petunjuk. Berdasarkan hasil dari penilaian praktisi oleh wali kelas IV (Heliyanti, S.Pd), Mendapat persentase 100% kategori sangat praktis. Sedangkan hasil dari penilaian praktisi dari siswa kelas IV mendapat persentase 90,06% kategori sangat praktis. Praktikalitas merupakan kemudahan penggunaan produk yang dihasilkan saat digunakan. Uji praktikalitas dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik pada suatu sekolah (Utama, 2022).

Efektivitas Media Pembelajaran Video Aplikasi Capcut

Hasil dari efektivitas media pembelajaran video Aplikasi Capcut dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas IV SDN NO 21/VI Rantau Suli, dengan jumlah siswa 8 orang apakah nilai siswa mampu mencapai KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan persentase nilai keefektifan yang dilihat dari hasil belajar siswa dengan persentase nilai 87,05% yang mana terdiri dari 7

orang siswa yang tuntas KKM dan 1 orang siswa yang tidak tuntas KKM maka media pembelajaran video aplikasi capcut ini dinyatakan sangat efektif.

Efektivitas ialah suatu keadaan yang di mana adanya hal yang sesuai antara capaian dan sarana yang akan di tetapkan sebelumnya dengan suatu hal yang di capai. Maka bisa di bilang efektivitas lebih menekankan pada hasil yang di capai pada suatu tujuan yang lebih dulu di temukan (Erawati et al., 2017).

Berdasarkan hasil analisis efektivitas media pembelajaran video aplikasi capcut tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video aplikasi capcut sangat efektif digunakan karena media pembelajaran video aplikasi capcut dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap video menggunakan aplikasi capCut pada muatan IPS materi peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD. Dapat disimpulkan sebagai berikut. 1) Validitas dari bahan ajar video menggunakan aplikasi capCut pada muatan IPS materi peduli terhadap

makhluk hidup di kelas IV SD yang dinilai oleh tim validator yang berjumlah 3 orang menunjukkan bahwa video menggunakan aplikasi capCut yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase 93,33% pada kategori sangat valid maka bahan ajar video menggunakan aplikasi capCut layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran; 2) Praktikalitas dari video menggunakan aplikasi capCut pada muatan IPS materi peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD yang di nilai dari hasil analisis angket respon pendidik dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa video menggunakan aplikasi capCut memperoleh hasil persentase rata-rata 95,03% pada kategori sangat praktis maka video menggunakan aplikasi capCut dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran; 3) Efektivitas dari video menggunakan aplikasi capCut pada muatan IPS materi peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD yang dinilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh persentase nilai rata-rata 87,05% pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan dari video menggunakan aplikasi capCut dapat

membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). *Triangulasi Jurnal Pendidikan : Kebahasaan , Kesastraan , dan Pembelajaran*. 02(November), 48–53.
- Ayu, N., Kisna, W., Junaidi, J., & Padang, U. N. (2022). *Proses Transformasi Nilai Sosial Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran oleh Guru IPS di SMP*. 3(4), 334–353.
- Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, Vol. VII, 1–10. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1332>
- Fajri, K. N. (2019). Proses Pengembangan Kurikulum. *Islamika*, 1(2), 35–48. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.193>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta*

Media Group (Issue Mei).

*2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri
 17 Pasar Masurai 1. 1.*

- Rahmawati, A., Amin, N. S., Azmin, N., Nasir, M., & Sandi, A. (2022). *Analisis Pelaksanaan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Pasca Pandemi*. 5, 2020–2023.
- Setiani, A. R., Lestari, I., Avianti, M. N., Septiawati, L., Lista, & Saefullah, A. (2023). Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Arthropoda. *De_Journal (Dharmas Education Journal)*, 4(1), 90–96.
- Subhan, M. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 6094–6102.
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2575>
- Putri, S. D. W. I., & Citra, D. E. K. A. (2019). *Problematika guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran ips di madrasah ibtidaiyah darussalam kota bengkulu*. 1.
- Yuliadarmianti, G. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema*
- Zhang, H. M., Peh, L. S., & Wang, Y. H. (2014). Servo motor control system and method of autodetection of types of servo motors. *Applied Mechanics and Materials*, 496–500(1), 1510–1515.
<https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.151>
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). *Triangulasi Jurnal Pendidikan : Kebahasaan , Kesastraan , dan Pembelajaran*. 02(November), 48–53.
- Ayu, N., Kisna, W., Junaidi, J., & Padang, U. N. (2022). *Proses Transformasi Nilai Sosial Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran oleh Guru IPS di SMP*. 3(4), 334–353.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). *Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya Development of Comic Media for the Implementation of the Precepts of Regency Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang pengembangan kemampuan dan pembentukan watak serta peradaban bangsa yang*. 30(3), 455–462.
- Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan*

- Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, Vol. VII, 1–10. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1332>
- Fajri, K. N. (2019). Proses Pengembangan Kurikulum. *Islamika*, 1(2), 35–48. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.193>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Prananda, G. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. 1.*
- Putri, S. D. W. I., & Citra, D. E. K. A. (2019). *Problematika guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran ips di madrasah ibtidaiyah darussalam kota bengkulu. 1.*
- Rahmawati, A., Amin, N. S., Azmin, N., Nasir, M., & Sandi, A. (2022). *Analisis Pelaksanaan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Pasca Pandemi. 5, 2020–2023.*
- Subhan, M. (2021). *Jurnal basicedu. 5(6), 6094–6102.*
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2575>
- Susilawati, wiwik okta. (n.d.). *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling. 193–205.*