

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:

Muhammad Trio Mahfuzd¹

Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangka Raya

Alamat: Kompleks Islamic Centre, Jl. G. Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota
Palangka Raya, Kalimantan Tengah (73112).

Korespondensi Penulis: mhmmdtyo60@gmail.com, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id.

Abstract. *The rapid development of digital technology encourages teachers to innovate in delivering learning materials that are engaging and aligned with students' characteristics. One relevant innovation is the use of video-based learning media. This study aims to develop learning videos using the CapCut application and analyze their effectiveness in increasing elementary school students' learning interest. The research method employed was Research and Development using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through observation, learning interest questionnaires, interviews, and expert validation. The results showed that the CapCut-based learning videos were rated as very feasible by media experts with a score of 88% and by material experts with a score of 90%. Furthermore, the implementation results indicated an average increase of 34% in students' learning interest, reflected in improved attention, enthusiasm, focus, and understanding of the learning materials. This study concludes that CapCut-based learning videos are an effective and practical instructional media alternative that supports innovative learning and is easily accessible for teachers in elementary school contexts.*

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Keywords: *Learning Media, Learning Videos, CapCut, Learning Interest, Learning Innovation.*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital mendorong guru untuk berinovasi dalam penyajian pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu inovasi yang relevan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis video. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data penelitian diperoleh melalui observasi, angket minat belajar, wawancara, serta validasi ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis CapCut dinilai sangat layak oleh ahli media dengan persentase 88% dan oleh ahli materi dengan persentase 90%. Selain itu, hasil uji coba pada siswa menunjukkan adanya peningkatan minat belajar sebesar rata-rata 34%, yang tercermin dari meningkatnya ketertarikan, fokus, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis Capcut efektif digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang praktis, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Capcut, Minat Belajar, Inovasi Pembelajaran.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menuntut adanya penyesuaian strategi dan media pembelajaran agar sejalan dengan karakteristik peserta didik di era digital (Arsyad, 2019; Daryanto, 2018). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara berkelanjutan (Hamzah, 2018). Salah satu permasalahan yang masih sering ditemukan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah rendahnya minat belajar

siswa. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks cenderung membuat siswa cepat merasa bosan, kurang fokus, dan pasif dalam mengikuti kegiatan belajar (Sardiman, 2018). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran (Rahman, 2022).

Media pembelajaran berbasis video menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Video pembelajaran mampu menggabungkan unsur visual, audio, teks, dan animasi sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Mayer, 2020; Yuliani, 2019). Penggunaan media audio-visual juga dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena penyajiannya yang lebih dinamis dibandingkan media konvensional (Ibrahim & Suryani, 2020). Namun meskipun demikian, tidak semua guru mampu mengembangkan video pembelajaran secara mandiri. Keterbatasan kemampuan teknis, penggunaan perangkat lunak yang kompleks, serta keterbatasan waktu menjadi kendala utama dalam pembuatan media video pembelajaran (Munir, 2017). Akibatnya, guru cenderung menggunakan media yang sudah tersedia tanpa menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Aplikasi CapCut merupakan salah satu aplikasi pengeditan video berbasis mobile yang berpotensi dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. CapCut menyediakan berbagai fitur pendukung seperti template, teks animasi, transisi, musik latar, dan voice-over yang mudah dioperasikan melalui perangkat smartphone (Prasetyo, 2021; Wibowo, 2022). Kemudahan penggunaan dan fleksibilitas fitur tersebut menjadikan CapCut sebagai alternatif yang relevan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi CapCut serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan, serta kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik (Sadiman et al., 2018). Media berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien (Arsyad, 2019). Dalam pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena siswa masih membutuhkan bantuan visual dan konkret untuk memahami materi pembelajaran (Daryanto, 2018).

Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media audio-visual yang menyajikan materi melalui kombinasi gambar bergerak, suara, teks, dan animasi (Munir, 2017). Video pembelajaran dinilai mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa karena menyajikan informasi secara dinamis dan kontekstual (Yuliani, 2019). Selain itu, video pembelajaran juga fleksibel digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun berbasis teknologi (Azhar, 2021).

Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis siswa untuk merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas belajar tertentu (Sardiman, 2018). Minat belajar berpengaruh terhadap fokus, keaktifan, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Rahman, 2022). Indikator minat belajar meliputi ketertarikan terhadap materi, perhatian selama pembelajaran, antusiasme, serta keinginan untuk memahami materi (Ibrahim & Suryani, 2020).

Pembelajaran Multimedia dan Teori Multimedia Learning

Pembelajaran multimedia mengintegrasikan berbagai bentuk media seperti teks, gambar, audio, dan video untuk mendukung proses belajar (Mayer, 2020). Teori Multimedia Learning menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal secara terstruktur, sehingga dapat mengurangi beban kognitif siswa dan meningkatkan pemahaman (Mayer, 2020).

Aplikasi CapCut sebagai Media Pembelajaran

CapCut merupakan aplikasi pengeditan video berbasis mobile yang menyediakan berbagai fitur pendukung pembuatan konten video edukatif (Prasetyo, 2021). Penggunaan CapCut memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran secara mandiri tanpa memerlukan perangkat lunak yang kompleks (Wibowo, 2022). Dengan demikian, CapCut dapat dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang praktis dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahap berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi awal serta wawancara dengan guru terkait penggunaan media selama pembelajaran. Ditemukan bahwa siswa membutuhkan media yang lebih menarik secara visual agar termotivasi belajar. Peneliti kemudian menentukan materi, menyusun naskah video (storyboard), mengumpulkan bahan visual, dan menyiapkan instrumen penelitian.

2. Tahap Pengembangan

Pada proses ini dilakukan pembuatan video menggunakan aplikasi CapCut. Kegiatan meliputi penyusunan alur video, pemilihan template yang sesuai, penambahan teks edukatif, penyisipan suara narasi, ilustrasi gambar, serta pengaturan transisi dan durasi. Video kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan sebelum diuji kepada siswa. Perbaikan dilakukan sesuai saran validator.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba kelompok kecil. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli dan angket minat belajar siswa. Data dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan kategori kelayakan dan peningkatan minat belajar.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis CapCut

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi CapCut menunjukkan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan pada jenjang sekolah dasar. Video dikembangkan melalui beberapa tahap, meliputi penyusunan storyboard, pemilihan template, penambahan teks edukatif, ilustrasi visual, animasi, serta narasi suara yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Proses pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan aplikasi CapCut dalam pengembangan media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru karena fitur yang tersedia cukup lengkap dan dapat dioperasikan melalui perangkat sederhana. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis mobile dapat mendukung kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri dan kontekstual (Prasetyo, 2021; Wibowo, 2022).

Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Kualitas Visual	20	18	90%	Sangat Layak
Kesesuaian Animasi	20	17	85%	Sangat Layak
Kejelasan Informasi	20	18	90%	Sangat Layak
Keterpaduan Audio	20	17	85%	Sangat Layak
Total	80	70	88%	Sangat Layak

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis CapCut memperoleh persentase kelayakan sebesar 88% dengan kategori sangat layak, sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Penilaian ini mencerminkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar teknis media pembelajaran, baik dari aspek visual, animasi, kejelasan informasi, maupun keterpaduan audio. Pada aspek kualitas visual, video memperoleh skor tinggi karena mampu menampilkan kombinasi warna, ilustrasi, dan animasi yang proporsional serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan visual yang menarik namun tidak berlebihan dinilai mampu menjaga

perhatian siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa kualitas visual yang baik dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas media pembelajaran.

Aspek kesesuaian animasi dan transisi juga mendapatkan penilaian sangat baik. Animasi yang digunakan tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi berfungsi sebagai pendukung penjelasan materi. Transisi antarbagian video disusun secara runtut sehingga alur penyajian materi menjadi lebih sistematis dan mudah diikuti oleh siswa. Menurut Mayer (2020), penggunaan animasi yang relevan dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik ketika disajikan secara terstruktur. Selain itu, pada aspek keterpaduan audio, ahli media menilai bahwa penggunaan narasi suara dan musik latar telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Narasi disampaikan dengan intonasi yang jelas dan tempo yang sesuai, sehingga membantu siswa memahami isi materi. Musik latar yang digunakan tidak mengganggu fokus belajar, melainkan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Temuan ini sejalan dengan Sadiman et al. (2018) yang menekankan pentingnya keselarasan unsur audio dan visual dalam media pembelajaran

Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi	20	19	95%	Sangat Layak
Keakuratan Informasi	20	18	90%	Sangat Layak
Keterpahaman siswa	20	17	85%	Sangat Layak
Kejelasan Bahasa	20	18	90%	Sangat Layak
Total	80	72	90%	Sangat Layak

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis CapCut memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2. Penilaian ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Pada aspek kesesuaian materi, ahli materi menilai bahwa konten yang disajikan telah relevan dengan kurikulum yang digunakan. Materi disusun secara sistematis dan berurutan, dimulai dari konsep dasar hingga penjelasan yang lebih spesifik. Penyusunan materi yang runtut ini memudahkan

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

siswa dalam memahami alur pembelajaran dan menghindari terjadinya miskonsepsi, sebagaimana ditekankan oleh Sudjana dan Rivai (2019).

Aspek keakuratan informasi juga memperoleh penilaian sangat baik. Materi yang disampaikan dinilai telah sesuai dengan konsep keilmuan dan tidak mengandung kesalahan substansi. Keakuratan materi menjadi faktor penting dalam pengembangan media pembelajaran karena berpengaruh langsung terhadap kualitas pemahaman siswa (Daryanto, 2018). Selain itu, aspek keterpahaman siswa menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam video telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar. Penggunaan istilah sederhana, kalimat singkat, serta contoh kontekstual membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Temuan ini sejalan dengan pandangan Hamzah (2018) yang menekankan pentingnya penyesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik.

Hasil Uji Coba Minat Belajar Siswa

Tabel 3. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

1. Indikator Minat Belajar	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
Ketertarikan pada Materi	55	90	+35
Fokus saat Pembelajaran	60	92	+32
Antusiasme	58	95	+37
Pemahaman Materi	62	94	+32
Rata-rata	60	94	+34%

Hasil uji coba penggunaan media video pembelajaran berbasis CapCut menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebesar rata-rata 34%, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3. Peningkatan tersebut terlihat pada indikator ketertarikan terhadap materi, fokus saat pembelajaran, antusiasme, serta pemahaman siswa.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media video berbasis CapCut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media video yang menggabungkan unsur visual dan audio dapat membantu siswa lebih fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ibrahim dan Suryani (2020) serta Rosyid (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba pada siswa, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis CapCut memiliki kelayakan tinggi dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan audio secara terstruktur (Mayer, 2020).

Keunggulan media video berbasis CapCut terletak pada aspek praktis dan fleksibel. Aplikasi ini memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran secara mandiri tanpa memerlukan perangkat lunak yang kompleks. Hal ini relevan dengan kondisi nyata di lapangan, di mana guru sering menghadapi keterbatasan waktu dan kemampuan teknis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jasiah dan Sudrajat (2024) serta Wibowo (2022) yang menegaskan bahwa media video berbasis aplikasi sederhana dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran apabila dirancang secara pedagogis.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis CapCut tidak hanya layak digunakan secara teknis, tetapi juga memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi CapCut yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat baik dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa video pembelajaran memenuhi aspek teknis dan pedagogis, baik dari segi tampilan visual, keterpaduan audio, maupun kesesuaian materi dengan karakteristik siswa. Implementasi media video pembelajaran berbasis CapCut menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa yang tercermin pada meningkatnya ketertarikan, fokus, antusiasme, dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video yang dirancang secara pedagogis dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis CapCut dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang praktis dan mudah diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Alpianor & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video “Canva” pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas IX Darul Ulum Palangka Raya. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 98–105.
- Arrasyid, I. A., Hikmah, A. N., Elsa, E., Dalimunthe, R. M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Sumber Belajar Digitalisasi bagi Kemandirian Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas V SD. *Madinatika: Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 6(2).
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Azhar, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112–120.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Daryanto. (2018). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitriani, D. (2020). Pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan smartphone. *Jurnal EduTech*, 4(2), 87–95.
- Hamzah, A. (2018). *Perkembangan peserta didik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hapsari, F. (2022). Video berbasis mobile editing untuk pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 10(1), 55–64.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2019). *Instructional media and technologies for learning*. Boston: Pearson.
- Ibrahim, N., & Suryani, N. (2020). Pengaruh video pembelajaran terhadap motivasi dan minat siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45–56.
- Jasiah, & Sudrajat, A. A. (2024). Pemanfaatan Video Pembelajaran dan Game Edukasi Puzzle untuk Meningkatkan Interaktif Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih (materi puasa) di SMP Darul Ulum Palangka Raya. *Widya Balina*, 9(2), 58–72.
- Jasiah. (2022). Pemanfaatan Internet pada Matakuliah Ilmu Pendidikan di FTIK IAIN Palangka Raya. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1).
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

- Misbah & Jasiah. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi MAD di MTS Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(2).
- Munir. (2017). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prasetyo, A. (2021). Penerapan aplikasi CapCut dalam pengembangan konten edukasi. *Jurnal Media Pembelajaran*, 6(3), 119–128.
- Pratama, R. (2022). Efektivitas video pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4(1), 33–41.
- Putra, M. (2021). Efektivitas media digital berbasis video dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 3(2), 42–50.
- Rahman, H. (2022). Minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(2), 133–142.
- Rizki Lestari, Jasiah, Setria Utama Rizal, & Nur Inayah Syar. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS (Materi Permasalahan Lingkungan) di kelas V SD. (Penelitian di IAIN/UIN Palangka Raya) – Validasi media menunjukkan kategori “sangat valid”.
- Rosyid, A. (2021). Pengaruh media video terhadap minat dan motivasi belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 101–109.
- Sadiman, A. S., dkk. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2020). Pemanfaatan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, 5(2), 78–86.
- Wahyuni, T. (2021). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Jurnal Riset Pendidikan*, 5(1), 23–31.
- Wibowo, P. (2022). Pengembangan video edukasi CapCut untuk pembelajaran tematik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 5(3), 159–168.

- Yeni Apriliyanti & Jasiah. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran dalam Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. *Journal Sains Student Research*, 3(1).
- Yuliani, S. (2019). Penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pedagogi Modern*, 7(1), 67–75.