

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
MENGUNAKAN APLIKASI CAPCUT MATERI SIKLUS AIR UNTUK SISWA  
KELAS V SDN TIRON 4 KEDIRI 2023-2024**

Tia Mei Widayanti<sup>1</sup>, Endang Sri Mujiwati<sup>2</sup>, Sutrisno Sahari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>1</sup>tiamei060502@gmail.com, <sup>2</sup>endangsri@unpkediri.ac.id, <sup>3</sup>sutrisno@unp.ac.id

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the results of observations carried out at SDN Tiron 4 Kediri, it was discovered that during the learning of water cycle material in class V of SDN TIRON 4 it was found that during the learning process the teacher did not use learning media. Teachers only use teaching materials in the form of student books which contain material summaries and unattractive illustrations of the water cycle. Students find it difficult if they only read the material and observe illustrations in the form of pictures of the water cycle in student books. This results in students being less able to explain the stages of the water cycle. The aim of this research and development is to determine the validity, practicality and effectiveness of animation-based learning video media using the CapCut application for water cycle material for class V students at SDN Tiron 4 Kediri. This research uses the Research and Development (R&D) research method with the ADDIE development model. The ADDIE development model has five stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The data collection instruments used were questionnaires and tests. Data analysis techniques were in the categories of validity, practicality and effectiveness. The results of this development research are: (1) The results of media validation obtained a score of 88% (very valid), material validation obtained 92% (very valid), validation of evaluation questions obtained 88% (very valid), and validation of learning tools obtained 92% (very valid), (2) Practicality based on teacher response questionnaires obtained a score of 92% on limited trials and 90% on extensive trials as well as student response questionnaires with a score of 97.6% on limited trials and 98% on extensive trials, (3) Effectiveness based on evaluation results in limited trials got an average percentage of 92.6% and in extensive trials got an average percentage of 96.5%.*

*Keywords: development, animation based learning videos, water cycle material.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Tiron 4 Kediri diketahui bahwa pada pembelajaran materi siklus air di kelas V SDN TIRON 4 ditemukan bahwa, pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan bahan ajar berupa buku siswa yang berisi rangkuman materi dan ilustrasi gambar siklus air yang kurang menarik.

Siswa merasa kesulitan jika hanya membaca materi dan mengamati ilustrasi berupa gambar siklus air yang ada pada buku siswa. Hal ini berdampak siswa kurang mampu untuk menjelaskan tahapan-tahapan terjadinya siklus air. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN Tiron 4 Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research dan Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan tes, Teknik analisis data berupa kategori kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian pengembangan ini adalah: (1) Hasil validasi media memperoleh nilai 88% (sangat valid), validasi materi memperoleh 92% (sangat valid), validasi soal evaluasi memperoleh 88% (sangat valid), dan validasi perangkat pembelajaran memperoleh 92% (sangat valid), (2) Kepraktisan berdasarkan angket respon guru memperoleh nilai 92% pada uji coba terbatas dan 90% pada uji coba luas serta angket respon siswa dengan nilai 97,6% pada uji coba terbatas dan 98% pada uji coba luas, (3) Keefektifan berdasarkan nilai hasil evaluasi pada uji coba terbatas mendapatkan presentase nilai rata-rata 92,6% dan pada uji coba luas mendapatkan presentase nilai rata-rata 96,5%.

Kata Kunci: pengembangan, video pembelajaran berbasis animasi, materi siklus air

### **A. Pendahuluan**

Sains atau sering dikenal dengan istilah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan alam semesta dengan segala isinya. Menurut Mustika (2022), "IPA dapat dinyatakan sebagai ilmu yang mengkaji segala sesuatu gejala yang ada di alam baik benda hidup atau benda mati". Pembelajaran IPA memiliki peran penting dalam pembentukan kepribadian siswa dan perkembangan intelektual siswa. Pembelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang

alam secara sistematis, sehingga pembelajaran IPA tidak hanya kumpulan fakta tetapi juga proses perolehan fakta yang melibatkan siswa aktif untuk mengembangkan kemampuan dalam berfikirnya.

Menurut Dewi, dkk (2021), "Pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah". Dengan memberikan pengalaman secara langsung siswa dapat memberikan kesempatan siswa untuk

memupuk rasa ingin tahu secara ilmiah, mengembangkan kemampuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi CapCut yang dapat diinstall dan dioperasikan pada smartphone.

Menurut Deriyana (2022), "Capcut merupakan salah satu software pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya". Aplikasi CapCut merupakan aplikasi yang dapat digunakan dan diakses dengan mudah untuk membuat video terutama video pembelajaran. Dengan demikian guru dapat membuat video pembelajaran berbasis animasi dengan efek transisi, filter, teks, audio, dan fitur lain sesuai dengan kreatifitasnya.

Video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi CapCut dapat dimainkan secara berulang-ulang atau satu kali saja jika siswa sudah merasa cukup faham. Penggunaan aplikasi CapCut dalam pembuatan video berbasis animasi dapat memudahkan guru karena memiliki banyak fitur atau efek yang menarik. Adanya media video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi CapCut

menyajikan objek secara detail dengan ragam warna yang diharapkan membuat suasana belajar tidak membosankan dan dapat menarik perhatian siswa kelas V dalam mempelajari materi siklus air. Maka diperlukan kreatifitas untuk penyampaian materi dan pembuatan gambar/ animasi yang beragam agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research dan Development (R&D)*. Salim dan Haidir (2019) mengemukakan penelitian dan pengembangan atau *Research dan Development (R&D)* adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini menggunakan langkah model pengembangan ADDIE. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis animasi

menggunakan aplikasi CapCut yang dirancang secara bertahap sesuai tahap-tahap dalam model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis (Analysis), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), evaluasi (Evaluation).

Penelitian dilakukan di Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN TIRON 4 Kabupaten Kediri. SDN TIRON 4 dipilih karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan kesulitan guru membuat media yang cocok sehingga siswa kurang mampu dalam memahami materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta keberlangsungan makhluk hidup.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri. Penelitian ini menggunakan uji coba terbatas dengan subyek penelitian 13 siswa dan uji coba luas dengan subjek penelitian 20 siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Angket

digunakan untuk mengumpulkan data validasi video pembelajaran berbasis animasi, validasi materi dalam video pembelajaran berbasis animasi, validasi perangkat pembelajaran, validasi soal evaluasi, serta respon guru dan siswa kelas V SDN TIRON 4.

Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui efektifitas media video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan komentar dan saran berbasis data kualitatif untuk perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba media pembelajaran. Sedangkan nilai tes, validasi ahli, dan angket respon siswa merupakan data kuantitatif.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan pada pembelajaran materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup di kelas V SDN TIRON 4 ditemukan bahwa, pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan bahan

ajar berupa buku siswa yang berisi rangkuman materi dan ilustrasi gambar siklus air yang kurang menarik. Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang aktif karena hanya diam dan mendengarkan penjelasan dari guru. Respon siswa terhadap pembelajaran kurang antusias. Siswa merasa kesulitan jika hanya membaca materi dan mengamati ilustrasi berupa gambar siklus air yang ada pada buku siswa. Akibatnya siswa kelas V SDN TIRON 4 kurang mampu untuk menjelaskan tahapan-tahapan terjadinya siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dengan tepat. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa dari 33 siswa terdapat sebanyak 20 siswa belum mampu menjelaskan tahapan-tahapan terjadinya siklus air dan menjelaskan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa masih dibawah KKM.

Dari berbagai fenomena diatas terkait yang terjadi di dalam kelas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang menarik

dan dapat membantu siswa memahamai materi siklus air berupa video pembelajaran berbasis animasi. Menurut Hendra, dkk (2023), "Penggunaan animasi sebagai video bisa menggambarkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata atau peristiwa kompleks serta perlu penjelasan detil bisa disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami". Video pembelajaran berbasis animasi ini mengilustrasikan proses terjadinya siklus air yang bersifat abstrak. Dalam video pembelajaran berbasis animasi ini menampilkan macam-macam siklus air beserta tahapan proses terjadinya siklus air.

### Hasil Validasi Media

Validasi media dilakukan pada tanggal 25 Januari 2024. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil Validasi Media**

No.	Aspek Validasi Media	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Terdapat judul video.				√	
2.	Tampilan pembuka video pembelajaran berbasis animasi menarik minat belajar siswa.					√
3.	Ilustrasi materi siklus air dalam video disajikan secara jelas					√

	dan mudah dipahami.					
4.	Pemilihan gambar sesuai dengan isi materi siklus air.				√	
5.	Tampilan animasi dalam video pembelajaran terlihat jelas dan mudah dipahami.					√
6.	Pemilihan warna teks dan <i>background</i> kontras sehingga mudah terbaca.				√	
7.	Teks dalam video pembelajaran berbasis animasi sesuai dengan materi siklus air.					√
8.	Kejelasan suara dalam video animasi saat penjelasan materi.				√	
9.	<i>Backsound</i> yang digunakan sesuai dan tidak mengganggu penjelasan materi.				√	
10.	Kualitas tampilan video animasi secara keseluruhan terlihat jelas dan tidak pecah.				√	
<b>Jumlah Skor</b>		<b>44</b>				
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>				
<b>Presentase Skor</b>		<b>88 %</b>				

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil validasi media video pembelajaran berbasis animasi materi siklus air mendapatkan presentase skor 88 % dengan kriteria sangat valid dan sangat boleh digunakan. Dengan demikian media video pembelajaran berbasis animasi materi siklus air dinyatakan sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas V.

#### **Hasil Validasi Materi**

Validasi materi dilakukan pada tanggal 30 Januari 2024. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 2. Hasil Validasi Materi**

No.	Indikator Aspek Validasi Materi	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi siklus air yang disajikan pada video pembelajaran berbasis animasi sesuai dengan KI dan KD.					√
2.	Materi siklus air yang disajikan pada video pembelajaran berbasis animasi sesuai dengan indikator pembelajaran.					√
3.	Materi siklus air yang disajikan pada video pembelajaran berbasis animasi sesuai dengan tujuan					√

	pembelajaran.					
4.	Kesesuaian materi siklus air dengan media pembelajaran.					√
5.	Kebenaran konsep materi siklus air yang disajikan.					√
6.	Materi siklus air disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami.					√
7.	Materi siklus air disajikan secara runtut dan berurutan.					√
8.	Gambar yang digunakan berhubungan dan mendukung kejelasan materi siklus air.					√
9.	Pemilihan bahasa yang digunakan sesuai dengan materi siklus air.					√
10.	Konsep materi siklus air yang disajikan mudah dipahami.					√
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>46</b>				
	<b>Skor Maksimal</b>	<b>50</b>				
	<b>Presentase Skor</b>	<b>92 %</b>				

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil validasi materi siklus air mendapatkan presentase skor 92 % dengan kriteria sangat valid dan sangat boleh digunakan. Dengan demikian materi siklus air dinyatakan sangat valid dan sangat boleh digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas V.

#### **Hasil Uji Kepraktisan**

Kepraktisan video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon siswa yang diberikan saat uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap video pembelajaran berbasis animasi memperoleh presentase 92% pada uji coba terbatas dan 90 % pada uji coba luas. Dari hasil respon siswa memperoleh presentase 97,6% pada uji coba terbatas dan 98% pada uji coba luas. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri dinyatakan sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **Hasil Uji Kefektifan**

Keefektifan video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air diperoleh dari nilai hasil evaluasi. Pada uji coba terbatas mendapatkan presentase nilai rata-rata 92,6% dengan ketuntasan klaksikal 100%. Pada uji coba luas mendapatkan presentase nilai rata-rata 96,5% dengan ketuntasan klaksikal 100%. Dengan demikian video pembelajaran

berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri dinyatakan sangat efektif dan sangat berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Berikut Desain akhir media video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air setelah divalidasi :

- a. Bagian pembuka, memuat konten yang menstimulus agar anak tertarik dari awal pada video pembelajaran.



**Gambar 1. Design Akhir Bagian Pembuka**

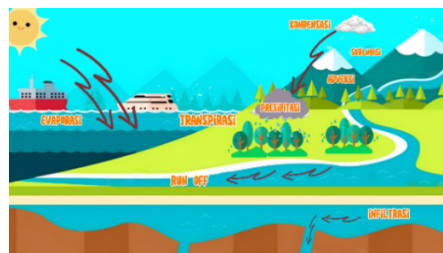
- b. Bagian isi, memuat tentang penjelasan materi yaitu siklus air.



**Gambar 2. Design Akhir Bagian Isi (Siklus Air Pendek)**

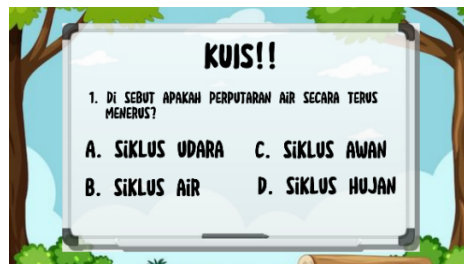


**Gambar 3. Design Akhir Bagian Isi (Siklus Air Sedang)**



**Gambar 4. Design Akhir Bagian Isi (Siklus Air Panjang)**

- c. Bagian penutup, memuat tentang *call to action* (berupa Quiz).



**Gambar 5. Design Akhir Bagian Penutup (Soal/Quiz)**

- d. Bagian simpulan, memuat ringkasan materi yang sudah dijelaskan pada awal video.



**Gambar 6. Design Akhir Bagian Simpulan**



### **Spesifikasi Model**

Spesifikasi video pembelajaran berbasis animasi materi siklus air sebagai berikut.

- a. Video pembelajaran dapat diakses menggunakan handphone/laptop.
- b. Dalam video pembelajaran berbasis animasi terdapat penjelasan 3 jenis siklus air.
- c. Terdapat kuis dalam video pembelajaran berbasis animasi.

### **Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model**

#### a. Prinsip-Prinsip Video Pembelajaran berbasis Animasi Materi Siklus Air

- 1) Menarik perhatian siswa serta meningkatkan minat belajar.
- 2) Memudahkan dan membantu siswa dalam memahami materi siklus air.
- 3) Memudahkan dan membantu guru dalam menyampaikan materi siklus air.

#### b. Keunggulan Video Pembelajaran berbasis Animasi Materi Siklus Air

- 1) Memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan materi.
- 2) Materi lebih mudah dipahami dengan gambar dan animasi.
- 3) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media text.
- 4) Memaparkan keadaan real proses terjadinya siklus air yang bersifat abstrak
- 5) Pengguna dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- 6) Penggunaan media tidak memerlukan tempat yang luas.

#### c. Kelemahan Video Pembelajaran berbasis Animasi Materi Siklus Air

- 1) Menggunakan perangkat komputer atau laptop dan LCD proyektor saat digunakan.
- 2) Tidak dapat diakses secara individu saat di sekolah karena keterbatasan sarana.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model**

a. Faktor Pendukung Implementasi Video Pembelajaran berbasis Animasi Materi Siklus Air

1. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis animasi materi siklus air.
2. Tersedia LDC, proyektor, dan speaker proyektor untuk menampilkan video pembelajaran berbasis animasi materi siklus air.

b. Faktor Penghambat Implementasi Video Pembelajaran berbasis Animasi Materi Siklus Air

1. Speaker yang kondisinya kurang baik membuat suara kurang keras dan kurang jelas ketika didengarkan pada jarak tertentu.
2. Roll pada layar LCD susah untuk ditarik sehingga memerlukan waktu yang lama.

### E. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan ini adalah: (1) Hasil validasi media memperoleh nilai 88% (sangat valid), validasi materi memperoleh 92% (sangat valid), validasi soal evaluasi memperoleh 88% (sangat valid), dan validasi perangkat pembelajaran

memperoleh 92% (sangat valid), (2) Kepraktisan berdasarkan angket respon guru memperoleh nilai 92% pada uji coba terbatas dan 90% pada uji coba luas serta angket respon siswa dengan nilai 97,6% pada uji coba terbatas dan 98% pada uji coba luas, (3) Keefektifan berdasarkan nilai hasil evaluasi pada uji coba terbatas mendapatkan presentase nilai rata-rata 92,6% dan pada uji coba luas mendapatkan presentase nilai rata-rata 96,5%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Delora Jantung. 2019. *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. Dewi, dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fatma, Fitria., dkk. 2022. *Pengelolaan Sumber Daya Air*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Firdaus, M. Lutfi. 2017. *Oseanografi*. Yogyakarta: Leutika Nouvalitera.
- Fitria,Y., dan Indra, W. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakteristik Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gunawan., dan Ritonga, A.A. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: Rajagrafindo Persada.

- Hendra dkk. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Huda, A., dan Ardi, N. 2021. *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Jalinus, N., dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., dan Darmawan, D. 2020. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Peserta Didik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Masri, R. M., dan Purwaamijaya, I. M. 2021. *Rekayasa Lingkungan*. Sleman: Budi Utama.
- Muadifah, Afidatul. 2019. *Pengendalian Pencemaran Lingkungan*. Malang: Media Nusa Creative.
- Mustika, Dea. 2022. *Model-Model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya*. Solok: Mitra Cendekia Media.
- Mustofa, Arif. 2020. *Pengelolaan Kualitas Air untuk Akuakultur*. Jepara: UNISNU Press.
- Pribadi, B. A. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putri, K. E., dan Sahari, S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu*. Jurnal PINUS, 3(1), 32-40.
- Rayanto, H. R., dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute.
- Rosanaya, S. L., dan Fitriyati, D. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2258-2267.
- Rusto., dan Pradana, R. 2021. *Problem Based Learning VS Sains Teknologi dalam Meningkatkan Intelektual Siswa*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Salim., dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setiawan, Cahyadi dkk. 2023. *Air Tanah Sebagai Aspek Penting Bagi Kelangsungan Hidup*. Jakarta Timur: UNJ Press.
- Sukendra, I. K., dan Atmaja, I. K. S. 2020. *Instrumen Penelitian*. Lumajang: Mahameru Press.
- Sumiharsono, R., dan Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Suminarsih. 2021. *Video Pembelajaran Asyik Murid Fantastik*. Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLGI).
- Syofiyanti, Dessy. 2022. *Monograf Pengembangan Model Pendidikan Seks untuk Anak dengan Pendekatan Index Card Match di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media Yogyakarta.

- Widiyatmoko, Arif. 2023. *Teori Pembelajaran IPA*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Wisma. 2022. *Aplikasi PhET Pilihan Simulasi Pembelajaran IPA*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Yusanto, Freddy. 2017. *Buku Ajar Produksi Program Televisi Multi Camera*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aprilliana, G., dan Efendi, R. 2022. *Penggunaan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 JAMPANGTENGAH Kabupaten Sukabumi*. *Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran*, 2(2): 48-53.
- Deriyana, L. F., dan Nurmainira. 2022. *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD*. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1): 1-10.
- Ispratiwi, D., dan Mellisa. 2023. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1): 39-45.
- Jannah, M., dan Julianto, J. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.
- Johari, Andriana dkk. 2014. *Penerapan Media Video Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigreran terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1 (1), 8-15.
- Siregar, Yulia Pratiwi. 2018. *Pengembangan Bahan ajar Mata Kuliah Analisa Kompleks dengan Menggunakan Strategi Inquiry di STKIP Tapanuli Selatan*. *Jurnal Education and Development*, 4(1), 72-78.
- Zunaidah, F. N., dan Amin, M. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-30.