

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An Nisa'*, 15(1), 1–8.
- Anizal, D. R., & Hartati, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science , Technology , Engineering , Art & Math) di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Padang. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 9(1), 33–45.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v2i2.6732>
- Arsyad, A. (2014). Media Pengajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cheppy Riyana, Pedoman Pengembangan Media Video, P3AI UPI , Jakarta, 2007
- Dheadema, S. A., Muharini, R., Resmawan, R., Enawaty, E., & Lestari, I. (2023). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(2), 116–123. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/40212%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/viewFile/40212/14574>
- Dr. Ahdar Djamaludin dan Wardana (2019), Belajar dan pembelajaran, sulawesi selatan: CV Kaaffah Learning Center
- Estriyanto, Y. (2020). Menanamkan Konsep Pembelajaran Berbasis Steam (Science, Techology, Engineering, Art, and Mathematics) Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Di Pacitan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 13(2), 68–74. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v13i2.45124>
- Feida Noorlaila istisaadah, 2020. Teori-teori Belajar, jawa barat: Edu publizer
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>
- Kholifah, M. N., Saputra, E. R., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, U., Kampus, I., & Dokumentasi, D. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Pendahuluan*. 10(1), 44–51.
- Lastya, H. A., & Wahyuni, S. (2022). Penerapan Kurikulum SMK 2013 Revisi 2018

- Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Provinsi Aceh. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 87–96. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/circuit/article/view/11192>
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- Moh. Ayip S, 2003, Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika, Skripsi Upi:Bandung
- Moh. Suardi, 2018, Belajar & Pembelajaran-Ed.1, Cet. 1.Yogyakarta: Decpublish
- Muklis. (2018). Pembelajaran Problem Base Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Pada Materi Koloid. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 07(01), 846–848.
- Nursita, D. I. (2023). *Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto*. 05(04), 17843–17848.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Pratama, M. I., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 8 SMP / MTS Tentang Sujud*. 11–19.
- Pratiwi, T., Kurniasih, D., & Kurniawan, R. A. (2018). Pengembangan Penuntun Praktikum Koloid Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Di Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Sungai Raya. *AR-RAZI Jurnal Ilmiah*, 6(1). <https://doi.org/10.29406/arz.v6i1.985>
- Purba, M. (2006). Kimia 2B untuk SMA Kelas XI. Erlangga
- Putri, M. Z. D., & Dafit, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kelas V Sdit Al Madinah Dumai. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2), 180–192. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i2.1647>
- Rahayu, I. D. (2022). Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo. *Petisi*, 03(02), 44–50.
- Rahmania, D. M., Mustafa, A. H., Fitriani, H., Handayati, S., & Aeni, A. N. (2023). *Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar*. 06(01), 3680–3688.
- Retnowati, P. (2005). Seribu Pena Kimia SMA Kelas XI Jilid 2. Erlangga.
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan Media

- Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>
- Salahuddin, A., Aprimadedi, A., & ... (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII Di SMPN 29 Kabupaten Tebo. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 7694–7702. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2581%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2581/2157>
- Salutri, G., Rokhimawan, M. A., & Rahmawan, S. (2023). Kefektivan Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kimia SMA. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 839–852. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.839-852>
- Sapriyah. (2019). Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sebayang, S., & Rajagukguk, T. (2019). Pengaruh Pendidikan, Pelatihan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Di SD Dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan. *Jurnal Ilmu Manajemen Methonomix*, 2(2), 105–114.
- Sugiyono. (2019). Sugiyono (2019. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 1–13. <https://36.89.54.123/index.php/jkpd/article/view/4166>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Taufiq Nuril, A. (2016). Pengembangan multimedia interaktif IPA berorientasi guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1.6, 1120–1126.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Wahyuni, T., Uswatun, N., & Fauziati, E. (2023). Merdeka Belajar dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget. *Tsaqofah*, 3(1), 129–139. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.834>
- Wandraini, A., Wau, A., Putri, E. I., & Fitri, R. (2022). Implementasi STEAM (Science , Technology , Engineering , Arts , and Mathematics) pada Pembelajaran Biologi. *BioEdu Prosiding Semnas Bio 2022 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 938–946.
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 293–299. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>

Yelvita, F. S. (2022). Urgensi Keterampilan 4C Abad ke-21 dalam Pembelajaran Sejarah (8.5.2017), 2003–2005.

Zainiyati, H. S., 2017, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam). Jakarta: Kencana.