

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Agustina, J. (2024). *Desain Inovasi Abad Ke 21 : Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Peserta Didik*. 1(5), 411–419.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampang Tengah Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Pendidikan : Kebahasaan, Kesastraan Dan Pembelajaran*, 01(01), 11–15.
- Arhama, F. P., Capcut, A., & Belajar, M. (2024). *Pengembangan Media Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106184 Sekip Tahun Pembelajaran 2023-2024*. 7, 8412–8421.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Dacholfany, I. M., D. (2022). *Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif dan Bermakna di Era Teknologi Digital*. 4, 6853–6861.
- Fitri, N., & Anas, N. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis capcut untuk meningkatkan kemampuan pemecahan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 649–660.
- Handoyo, B. (2021). *Geografi SMA Kelas XI* (Vol. 1). <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Ihsan, A.N., D. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Maritsa, A., dkk. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>

- Nur Fidyati. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 03 Medan*. November.
- Nurrita, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Rosanaya. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785>
- Setyadi, H. A., dkk. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian ...*, 5(2), 1841–1848. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3171%0Ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/3171/2202>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Sriadhi. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*.
- Suryaman., & 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>
- Susilana Rudi, C. R. (2019). *Buku Media Pembelajaran gunawan* (Issue January).
- 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, I.E, . dkk. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VIII. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(2), 733–743.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>