

Preferensi Aplikasi Pembuatan Video Pembelajaran pada Mahasiswa PAI

Satriani¹, Arismunandar², Suardi³

Institut Agama Islam Negeri Manado, Manado, Indonesia
Email: satrianiqwee@iain-manado.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 21 November 2024
Direvisi 28 November 2024
Disetujui 11 Juni 2025

Keywords:

Application, Learning Video,
Islamic Education.

Abstract

Learning videos are learning media in the form of audio visuals to convey a topic/material that is feasible and effective to use in learning both online and offline and can improve student learning activities and outcomes, but not all teachers have the capability to make learning videos so it is interesting to describe the application preferences used by students as prospective PAI teachers in making learning videos. This research is descriptive qualitative research with data sources of PAI Study Program Semester IV students consisting of 2 classes, namely PAI 4A and PAI 4B as many as 59 students in the PAI Learning Media course. This research utilizes google classroom as a medium to collect student assignments in the form of learning videos with their respective application preferences and google form as a medium for collecting descriptive data to identify applications used by students as prospective PAI teachers in making learning videos. The results showed that the most widely used application preferences were: Canva by 63% and CapCut by 46%. Canva and CapCut applications can be used as alternatives in making learning videos as effective media used in online and offline learning that can improve student activity, learning outcomes and support independent learning because they are easy to understand and use, have many interesting features/templates, and are unpaid applications.

Abstrak

Video pembelajaran merupakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual untuk menyampaikan suatu topik/materi yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran baik daring maupun luring serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, namun tidak semua guru memiliki kapabilitas dalam membuat video pembelajaran sehingga menarik untuk mendeskripsikan preferensi aplikasi yang digunakan oleh mahasiswa sebagai calon guru PAI dalam pembuatan video pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan sumber data mahasiswa Prodi PAI Semester IV terdiri dari 2 Kelas yaitu PAI 4A dan PAI 4B sebanyak 59 mahasiswa pada mata kuliah Media Pembelajaran PAI. Penelitian ini memanfaatkan *google classroom* sebagai media untuk mengumpulkan tugas mahasiswa berupa video pembelajaran dengan preferensi aplikasi masing-masing dan *google form* sebagai media untuk mengumpulkan data deskriptif untuk mengidentifikasi aplikasi yang digunakan oleh mahasiswa sebagai calon guru PAI dalam pembuatan video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa preferensi aplikasi yang paling banyak digunakan yaitu: Canva sebesar 63% dan CapCut sebesar 46%. Aplikasi Canva dan CapCut dapat dijadikan alternatif dalam pembuatan video pembelajaran sebagai media yang efektif digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring yang dapat meningkatkan aktivitas, hasil belajar siswa dan mendukung pembelajaran mandiri karena mudah dipahami dan digunakan, memiliki banyak fitur/template yang menarik, dan merupakan aplikasi yang tidak berbayar.

© 2025 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Media adalah segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima (Batubara & Ariani, 2019; Tafonao, 2018), contohnya termasuk video, televisi, diagram, bahan cetak, komputer, dan instruktur (Heinich et al., 2002). Menurut Suyumi, media pendidikan

merupakan alat yang menjelaskan sebagian atau seluruh program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara lisan dapat berupa materi pembelajaran, soal-soal latihan, video, permainan, dan lain-lain (Novianty et al., 2021). Media pendidikan/pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif

dan efisien baik dalam bentuk audio, visual, audio visual maupun multimedia.

Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komputasi siswa dan dapat beradaptasi dengan inovasi teknologi (Kusuma et al., 2022), maka guru perlu memilih media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi (Batubara & Ariani, 2019) dan sesuai karakteristik siswa (Anwar, 2014) seperti video pembelajaran (Fitriani et al., 2021). Video pembelajaran layak untuk diuji coba dalam proses pembelajaran (Ardinata & Parmiti, 2021; Bersih & Margunayasa, 2021; Fatmadiwi et al., 2021), video pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran (Fatmadiwi et al., 2021; Hidayati et al., 2019; Wardani & Syofyan, 2018), baik pembelajaran daring maupun luring (Lukitarini et al., 2020), penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Fitri & Ardipal, 2021; Gordillo et al., 2021; Syah, 2019), dan diharapkan menjadi variasi baru dalam pembelajaran karena belum pernah digunakan sebelumnya (Mutia et al., 2018). Video pembelajaran merupakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual untuk menyampaikan suatu topik/materi yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran baik daring maupun luring serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kesulitan yang dialami guru secara umum, yaitu: ketidaktahuan terkait software sebagai penunjang pembelajaran (Tomczyk, 2020), kesulitan dalam merancang dan mengoperasikan media berbasis IT serta kurangnya kreatifitas dalam membuat media berbasis IT (Gordillo et al., 2021) karena sarana dan prasarana yang tidak lengkap (Winda & Dafit, 2021), ketidakseediaan untuk menggunakan alat TIK (Barbarić Pardanjac et al., 2018; Tugirinshuti et al., 2022), sehingga guru harus memiliki keterampilan digital yang mencakup penggunaan dan perancangan teknologi untuk pembelajaran (Tugirinshuti et al., 2022). Adapun masalah yang dihadapi oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran PAI di berbagai sekolah berdasarkan hasil observasi mahasiswa Prodi PAI IAIN Manado, yaitu: tingkat pemahaman siswa yang berbeda, kurangnya perhatian siswa, kurangnya tenaga pendidik (guru PAI), kemampuan baca tulis Al-Qur'an siswa yang berbeda-beda, dan terbatasnya ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Hasil observasi tersebut bersinergi dengan penelitian yang mengatakan bahwa guru PAI kurang kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran dan

kurang menguasai cara penggunaan media pembelajaran (Iriani, 2019) karena tidak semua guru memiliki kapabilitas dalam membuat video pembelajaran (Achmad et al., 2021).

Berdasarkan masalah yang ditemukan mahasiswa di berbagai sekolah dan beberapa hasil penelitian tersebut di atas, maka perlu untuk membekali mahasiswa berupa *skill* untuk membuat video pembelajaran sebagai media pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi yang telah tersedia melalui Mata Kuliah Media Pembelajaran PAI.

METODE PENELITIAN

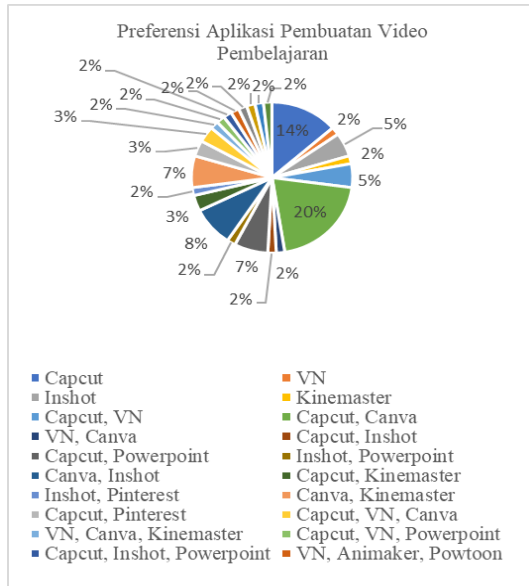
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan sumber data mahasiswa Prodi PAI Semester IV terdiri dari 2 Kelas yaitu PAI 4A dan PAI 4B sebanyak 59 mahasiswa pada mata kuliah Media Pembelajaran PAI. Penelitian ini memanfaatkan *google classroom* sebagai media untuk mengumpulkan tugas mahasiswa berupa video pembelajaran dengan preferensi aplikasi masing-masing dan *google form* sebagai media untuk mengumpulkan data deskriptif untuk mendeskripsikan aplikasi yang digunakan oleh mahasiswa sebagai calon guru PAI dalam pembuatan video pembelajaran. Peneliti menggunakan analisis data deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Preferensi Aplikasi Pembuatan Video Pembelajaran

Berdasarkan Grafik 1. di atas, aplikasi yang digunakan antara lain: Canva, VN, Capcut, Powerpoint, Inshot, Kine Master, Pinterest, Animaker, Powtoon dan Video Maker. Adapun mahasiswa yang menggunakan 1 aplikasi sebesar 22%, 2 aplikasi sebesar 61% dan yang menggunakan 3 aplikasi sebesar 17%. Aplikasi yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa adalah aplikasi Capcut sebesar 63% dan aplikasi Canva sebesar 46%.

Grafik 1. Aplikasi Pembuatan Video Pembelajaran

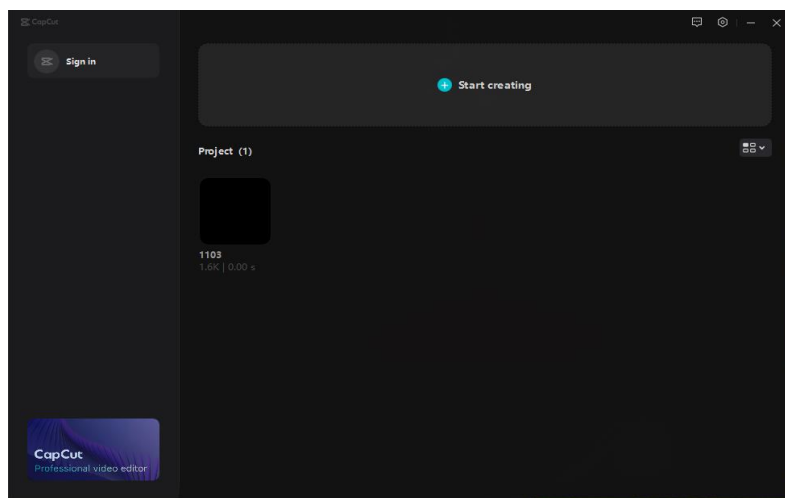


Alasan mahasiswa memilih aplikasi Capcut dan Canva yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran adalah: mudah dipahami dan digunakan, memiliki banyak fitur dan template yang menarik, dan merupakan aplikasi yang tidak berbayar. Hal ini juga berdasarkan data beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa: Canva didesain dengan kelengkapan fitur dan template yang memudahkan seseorang mendesain (Rahmasari & Yogananti, 2021; Rahmatullah et al., 2020), begitu juga halnya dengan aplikasi CapCut yang memiliki fitur dan template yang lengkap dan menarik serta mudah digunakan (Rahayu, 2022; Suryaman & Suryanti, 2022).

Oleh karena itu, preferensi aplikasi terbanyak yang digunakan oleh mahasiswa yaitu Capcut dan Canva.

Langkah-langkah penggunaan aplikasi CapCut dalam Pembuatan Video Pembelajaran

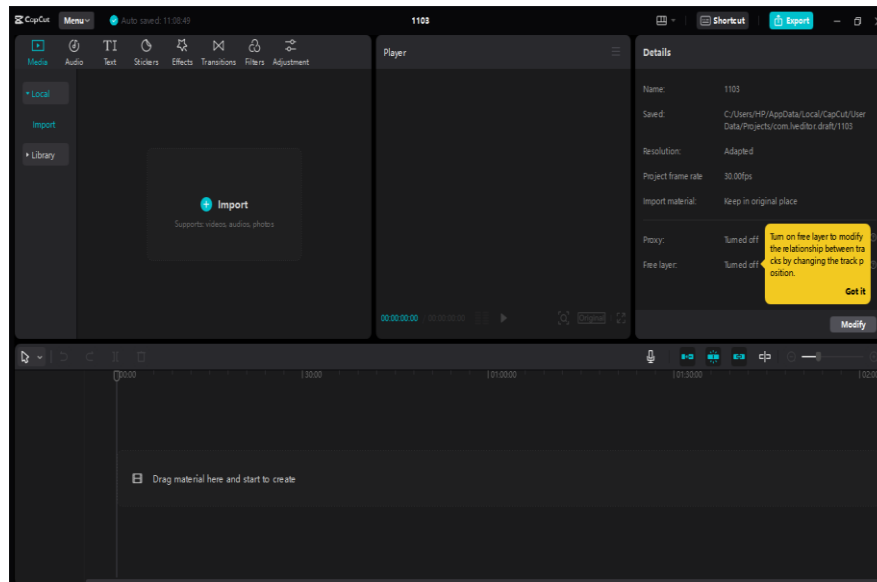
1. Log in melalui aplikasi CapCut



Gambar 1. Halaman depan aplikasi Capcut

Setelah Log in, pilihlah tanda plus (+) Start creating untuk memulai membuat project.

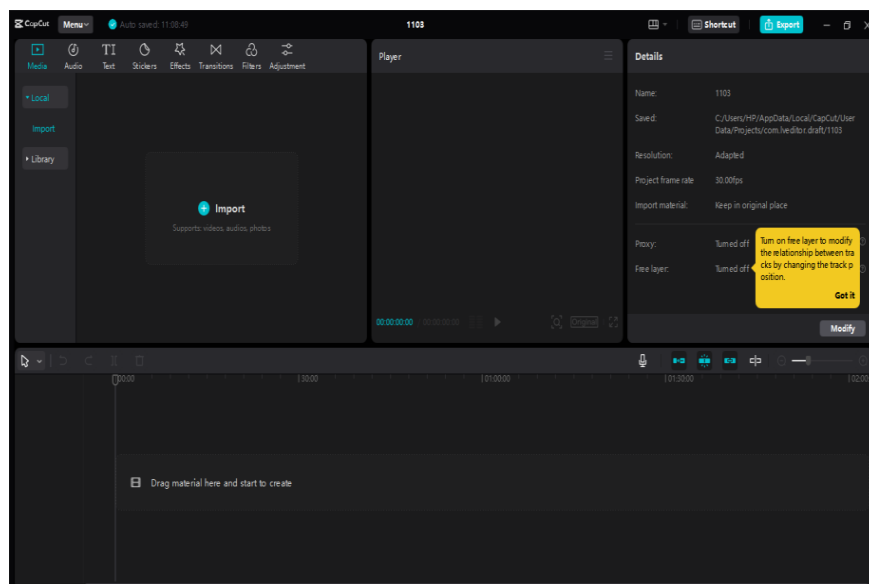
2. Pilihan Menu



Gambar 2. Pilihan Menu pada aplikasi Capcut

Menu CapCut terdiri dari: Media, Audio, Text, Stickers, Effects, Transition, Filters dan Adjustment. Pilihlah menu sesuai kebutuhan.

3. Export

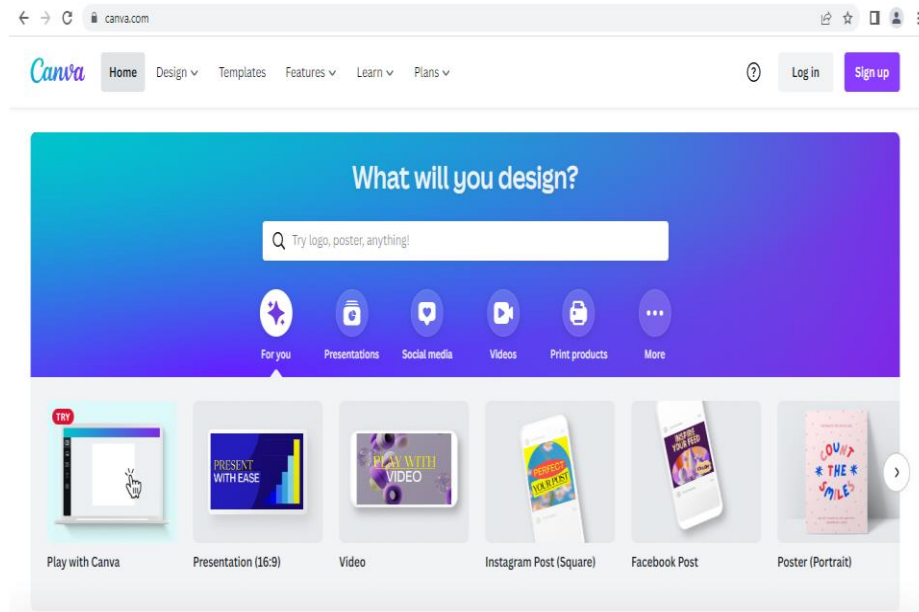


Gambar 3. Export

Setelah *project* selesai kemudian di export dalam bentuk video.

Langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva dalam Pembuatan Video Pembelajaran

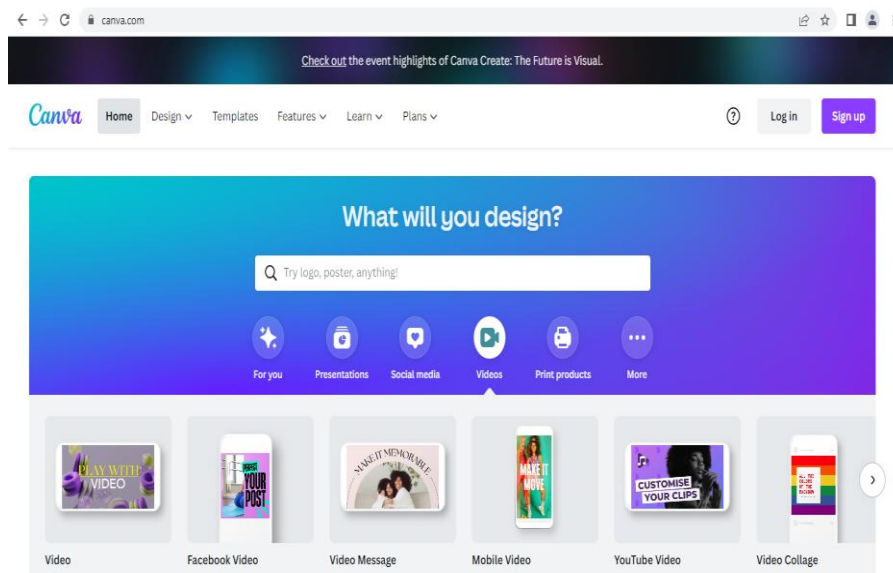
1. Log in melalui canva.com



Gambar 4. Halaman depan aplikasi Canva

Aplikasi Canva dilengkapi dengan berbagai macam *design*, *template*, fitur dan juga dilengkapi dengan tutorial untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi Canva (*learn*).

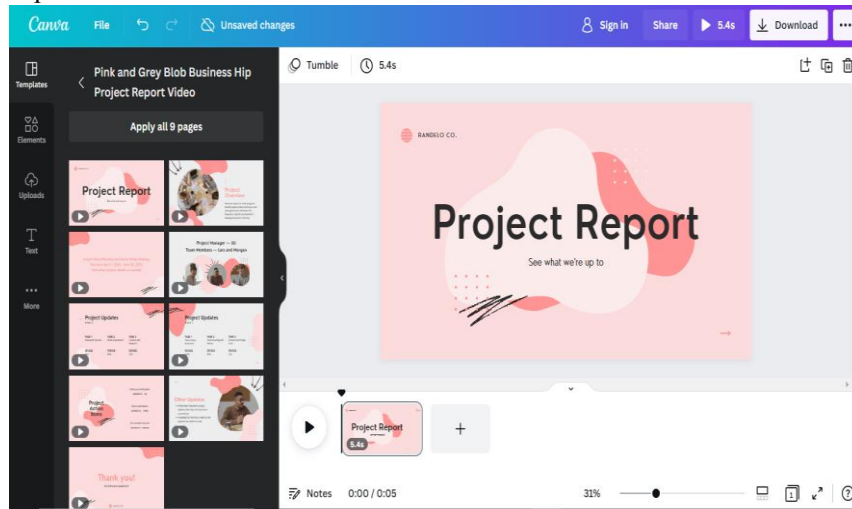
2. Memilih fitur video



Gambar 5. Pilihan video

Fitur Video pada aplikasi Canva memiliki berbagai pilihan seperti: Video, Facebook Video, Video Message, Mobile Video, YouTube Video, Video Collage, YouTube Video Ad, Feed Ad Video (Portrait), Instagram Reel, LinkedIn Video Ad, TikTok Video, Twitch Screen, dan Twitch Background.

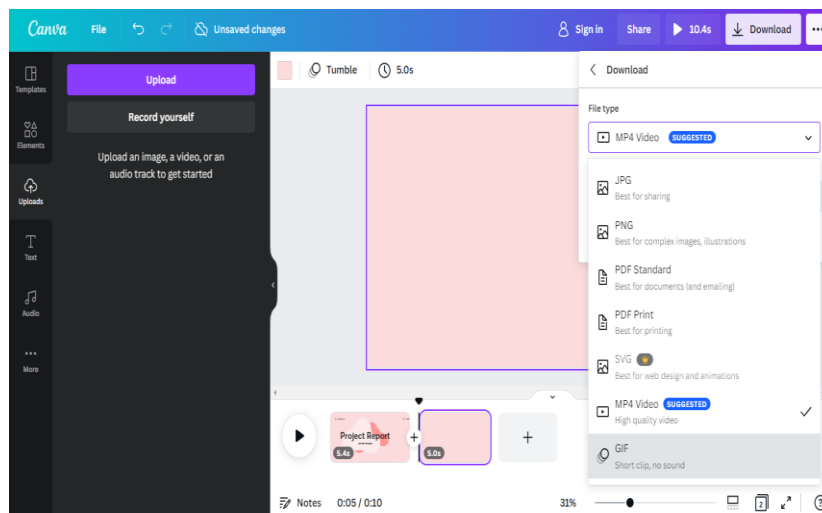
3. Memilih template video



Gambar 6. Memilih template video

Pada template video sudah dilengkapi berbagai macam *template*, *elements*, *uploads* (*upload an image, a video or an audio track*), *font*, and *more* (*Photos, styles, audio, videos, background and charts*), pilihlah sesuai dengan kebutuhan. *Slide* berikutnya klik tanda *plus* (*Add page*) dan juga dilengkapi dengan pengaturan waktu/*edit timing*.

4. Download video



Gambar7. Download video

Hasil *project* bisa didownload dalam berbagai bentuk seperti: MP4 Video, JPG, PNG, PDF Standard, PDF Print, SVG dan GIF.

Hasil Video Pembelajaran

Berikut salah satu hasil video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dan Capcut yang berisi tentang materi pelajaran, gambar/visualisasi sesuai materi dan dilengkapi dengan audio/suara dari mahasiswa yang kemudian diupload ke *YouTube* kemudian dikirim ke *google classroom*.



Gambar 8. Slide Isi video pembelajaran tentang Tata Cara Berwudhu yang dibuat oleh salah satu mahasiswa menggunakan aplikasi Canva dan Capcut

Video pembelajaran ini merupakan salah satu hasil karya mahasiswa menggunakan aplikasi Canva dan Capcut yang sudah memenuhi kriteria penilaian project yaitu: materi, gambar dan audio sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini juga berdasarkan data beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa: media berbasis aplikasi CapCut efektif digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah

penggunaan video pembelajaran berbasis CapCut dalam pembelajaran (Fitrianingtyas et al., 2021), media video animasi berbasis Plotagon dan CapCut layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Suryaman & Suryanti, 2022). Produk video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Pengembangan media pembelajaran berupa video

melalui aplikasi Canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi efektif dan efisien berbasis digital sesuai perkembangan di abad 21 (Rahmawati & Atmojo, 2021). Media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi Canva sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran baik secara luring maupun daring (Rahmatullah et al., 2020). Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Arab di SD Al-Fatah berbasis TIK yaitu Slide PowerPoint, Canva, Google Slide sebagai media presentasi penunjang pemahaman siswa, Zoom Meeting dan Google Meet digunakan sebagai media pertemuan (pengganti pembelajaran luring di kelas) dan untuk media pembelajaran secara mandiri (Batubara & Ariani, 2019) menggunakan *Google Teams* dan *Google Classroom* (Novita & Munawir, 2022).

SIMPULAN

Berbantuan *google classroom* dan *google form*, peneliti dapat mengidentifikasi preferensi aplikasi yang digunakan oleh mahasiswa sebagai calon guru PAI dalam membuat video pembelajaran. Aplikasi dalam membuat Video Pembelajaran (ada yang hanya menggunakan 1 aplikasi dan ada juga yang menggunakan beberapa aplikasi untuk menyempurnakan video pembelajaran yang dibuat). Adapun aplikasi yang digunakan antara lain: Canva, VN, Capcut, Powerpoint, Inshot, KineMaster, Pinterest, dan Video Maker. Preferensi aplikasi yang paling banyak digunakan yaitu: Canva sebesar 63% dan CapCut sebesar 46%. Mahasiswa membuat video pembelajaran berdasarkan langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi Canva dan CapCut sebagai alternatif dalam membuat video pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas, hasil belajar siswa dan mendukung pembelajaran mandiri baik daring maupun luring.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Anwar, S. (2014). *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah* (1st ed.). Idea Press Yogyakarta.
- Ardinata, K., & Parmiti, D. P. (2021). The Credibility of Listening Learning Videos for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 99. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.34369>
- Barbarić Pardanjac, M., Karuović, D., & Eleven, E. (2018). The interactive whiteboard and educational software as an addition to the teaching process. *Tehnicki Vjesnik*, 25(1), 255–262. <https://doi.org/10.17559/TV-20160310173155>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF DI SEKOLAH DASAR. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i1.2356>
- Bersih, K., & Margunayasa, I. G. (2021). Demonstration-Based Learning Videos on the Topic of Substance Changes in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 279. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.34689>
- Fadliyana, A., Ardianti, S. D., & Santoso, D. A. (2023). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika The Influence Of Interest In Learning On The Learning Outcomes Of Grade Iv Students In The Eyes Maths Lessons. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 8(2), 120-126.

- Fatmadiwi, A., Hairida, H., Sartika, R. P., Melati, H. A., & Rasmawan, R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran pada Konsep Asesmen Autentik untuk Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 266–277. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1322>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Fitriani, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 234–242. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>
- Fitrianingtyas, A., Zuhro, N. S., Jumiati, Moko, Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2021). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 28–37. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.48>
- Gordillo, A., Barra, E., López-Pernas, S., & Quemada, J. (2021). Development of teacher digital competence in the area of e-safety through educational video games. *Sustainability (Switzerland)*, 13(15), 1–12. <https://doi.org/10.3390/su13158485>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (Seventh Ed). Merrill Prentice Hall.
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran)*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Iriani, F. (2019). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Kemampuan Siswa dalam Memahami Materi PAI di Sekolah Dasar. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(2), 168–181. <https://doi.org/10.22373/jie.v2i2.4164>
- Kusuma, F. I., Suryani, N., & Sumaryati, S. (2022). Mobile application-based media learning and its' effect on students' learning motivation. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(3), 1353–1359. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22481>
- Lukitarini, R., Wiryokusumo, I., & Suhari, S. (2020). Pengembangan Media Video Gerak Tari Sparkling Surabaya pada Mata Pelajaran Seni Budaya bagi Siswa SMP. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 67–75. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p067>
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 110–116. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Novianty, N., Syarif, S., & Ahmad, M. (2021). Influence of breast milk education media on increasing knowledge about breast milk: Literature review. *Gaceta Sanitaria*, 35, S268–S270. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2021.10.031>

- Novita, A., & Munawir, M. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1378–1386.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1947>
- 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.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Santoso, D. A. (2023). Analysis of Critical Thinking and Self-regulation in Blended Method, Module-aided, Problem-Based Learning. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 145–152.
- 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>
- Syah, I. M. (2019). Keefektifan Media Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Menulis Narasi Di SD. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(1), 137.
<https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4496>
- 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>
- Tomczyk, L. (2020). Attitude to ICT and Self-Evaluation of Fluency in Using New Digital Devices, Websites and Software among Pre-Service Teachers. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(19), 200–212.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i19.16657>
- Tugirinshuti, G. J., Mugabo, L. R., & Banuza, A. (2022). Video-Based Multimedia on Learners' Attitude Towards Astrophysics: Gender Equity and School Location. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(3), 1455–1463.
<https://doi.org/10.11591/ijere.v11i3.22449>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Development of Interactive Video on Integrative Thematic Science Learning of Human Circulatory. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>