

## Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 8 SMP/MTS Tentang Sujud

Mochammad Ilyas Pratama<sup>1</sup>; Shokhibul Arifin<sup>2</sup>; Ika Puspitasari<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Surabaya<sup>1,2,3</sup>

Email : [shokhibularifin@um-surabaya.ac.id](mailto:shokhibularifin@um-surabaya.ac.id); [ikapuspitasari@um-surabaya.ac.id](mailto:ikapuspitasari@um-surabaya.ac.id)

corresponding author: [ilyaspratama050901@gmail.com](mailto:ilyaspratama050901@gmail.com)<sup>1</sup>

### Article History:

Received : 12-01-2023

Revised : 07-02-2023

Accepted : 05-03-2023

### Keyword :

Learning, technology, video, CapCut, Islamic Education

### Kata Kunci:

Pembelajaran, teknologi, video, CapCut, PAI

**Abstract:** *In the learning process, the existence of media is an absolute must. But until now, many educational institutions still need to maximize learning media. This study aimed to determine the level of product validity in the form of learning videos that the researchers had made. This research uses the Research and Development (R&D) method and applies the 4D development model; define, design, development and dissemination. The validation test data concluded that: 1) the percentage obtained from material expert validation 1 was 87% with high-intensity score criteria. In comparison, the material expert validation test 2 was 78% and received high score criteria. 2) the percentage of the results of the media expert validation test 1 is 90.2%, with the criteria for a high-intensity score. In comparison, the media expert validation test 2 gets a percentage of 98%, with the criteria for a high-intensity score. Based on the results of the module and media validation tests, it can be concluded that the learning video media for prostration material for class 8 semester 2 is feasible to use*

**Abstrak:** *Dalam proses pembelajaran, keberadaan media merupakan satu keharusan yang mutlak. Namun sampai saat ini, masih banyak ditemukan lembaga pendidikan yang belum memaksimalkan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat validitas produk berupa video pembelajaran yang telah kami rancang. Riset ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dan mengaplikasikan model pengembangan 4D; define design, development dan dissemination. Data uji validasi menyimpulkan bahwa: 1) presentase yang didapatkan dari validasi ahli materi 1 sejumlah 87% dengan kriteria skor intensitas tinggi sedangkan tes validasi ahli materi 2 sejumlah 78% dengan kriteria skor tinggi pula. 2) presentase hasil uji validasi ahli media dan media secara berurutan memiliki skor 90,2% dan 98% dengan skor intensitas tinggi. Berdasarkan hasil uji validasi modul dan media dapat disimpulkan media video pembelajaran materi sujud kelas 8 semester 2 layak digunakan.*

## Pendahuluan

Mendidik bangsa adalah membuka amanat UUD 1945 yang harus dilaksanakan oleh pemerintah dan masyarakat<sup>1</sup>. Pendidikan formal Indonesia dibagi menjadi tiga jenjang, yakni Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA). Sebagai orang mukmin kita diwajibkan untuk menuntut ilmu, Islam memberikan kebebasan kepada manusia untuk mengambil ilmu dari sumber yang benar sama ada melalui kajian, pemerhatian dan seumpamanya<sup>2</sup>.

Didalam Alquran sebenarnya banyak ayat yang membicarakan hal ini, agar umat Islam tidak tertinggal dalam berbagai aspek termasuk dalam hal pendidikan (Syahrani, S. 2019)<sup>3</sup>. Pada hakekatnya setiap manusia membutuhkan pendidikan dalam rangka memperluas wawasan dan kualitas hidupnya<sup>4</sup>. Dalam mengatasi problematika perkembangan teknologi berbagai macam strategi, model, dan media pembelajaran yang dapat diimplementasikan pendidik. Media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, kesalahan dalam memilih media dapat menjadikan manfaat dari media yang digunakan menjadi kurang optimal.<sup>5</sup>

Peningkatan kualitas pembelajaran adalah suatu kemutlakan<sup>6</sup>. Pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dan diukur oleh tingkat ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa<sup>7</sup>, Salah satu faktor penentu dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas adalah guru yang memegang peranan kunci dalam proses pendidikan<sup>8</sup>. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah media audio visual yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman siswa.

Media audio visual adalah sarana penyampaian informasi yang bercirikan bunyi (sound) dan gambar (image). Kendaraan jenis ini memiliki kemampuan yang lebih baik karena mencakup kedua karakteristik tersebut<sup>9</sup>. Media ini memiliki kelebihan

---

<sup>1</sup> Hidayatul Riski, Rusdinal Rusdinal, and Nurhizrah Gistituti, 'Kepemimpinan Kepala Sekolah Di Sekolah Menengah Pertama', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 3531-37 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.944>>.

<sup>2</sup> Aemy Aziz; Muhammad Anas Ibrahim; Muhammad Saiful Islam Ismail; Syaimak Ismail, 'Kepentingan Dan Saranan Menuntut Ilmu Menurut Islam Berdasarkan Dalil Al-Quran Dan As-Sunnah', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3.April (2021), 49-58.

<sup>3</sup> Ainia Hidayah and Syahrani Syahrani, 'Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards', *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3.2 (2022), 291-300 <<https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>>.

<sup>4</sup> Kartiono, 'Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengarang Narasi Pada Siswa Kelas V Sdn Wonokusumo Iv/ 43 Surabaya', 2013, 1-14.

<sup>5</sup> Elvi Rahmi, 'Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audio Visual Di Era Digital', *El-Rusyd: Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi* 7.1 (2022): 37-43.

<sup>6</sup> Tatta Herawati Daulae, 'Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran', *Forum Paedagogik*, 11.1 (2019), 52-63 <<https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>>.

<sup>7</sup> Setyosari Punaji, 'Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas', *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1.1 (2014), 20-30.

<sup>8</sup> Ahmad Fadillah and Westi Bilda, 'Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe', *Jurnal Gantang*, 4.2 (2019), 177-82 <<https://ojs.umrah.ac.id/index.php/gantang/article/view/1369>>.

<sup>9</sup> Sapto Haryoko, 'Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran', *Jurnal Edukasi@Elektro*, 4.1 (2557), 88-100.

dikarenakan mempunyai dua karakteristik. Media audio visual dibagi menjadi dua yaitu : a) Audio Visual Diam , yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti slide power point<sup>10</sup>. b) Audio Visual Gerak yakni media yang menampilkan suara dan gambar dalam satu sumber contohnya video dan film.

Setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing. Berbagai macam software dapat digunakan dalam membantu guru membuat media audio visual. Capcut adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai aplikasi untuk mengedit video, audio, dan gambar. Berbagai jenis video dapat diedit dicapcut mulai dari video mudah digunakan dan dikuasai, secara operasional kedua aplikasi ini bisa digunakan melalui smartphone<sup>11</sup>. Aplikasi ini memiliki banyak

Rancangan video pembelajaran yang akan dibuat kali ini adalah mata pelajaran pendidikan agama islam tentang sujud kelas 8 SMP/MtS. Menjelaskan tentang a) sujud syukur, b) sujud sahwi, c) sujud tilawah. Video pembelajaran ini berdurasi 3± isi video pembelajaran yang saya buat yakni a) pembukaan yang akan dijabarkan oleh pemateri sendiri dan menjabarkan tentang materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, dan sedikit penjelasan materi yang akan dijelaskan. b) menjelaskan materi inti tentang sujud sahwi, sujud syukur, sujud tilawah. c) akhir video adalah penutupan dan sedikit kesimpulan dari materi yang dijelaskan.

Penelitian ini menggunakan pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D) dalam bahasa inggrisnya. Metode penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk, atau menyempurnakan yang telah ada. Peneliti menggunakan pengembangan 4D. Model 4D merupakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan<sup>12</sup>. Terdapat 4 tahap dalam model 4D yakni *Define* (Definisi), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Namun pada penelitian kali ini peneliti hanya menggunakan hingga tahap *develop* (pengembangan).

Pada tahap *define* (Definisi) peneliti melakukan analisis pada siswa SMP Muhammadiyah 18 Surabaya. Menganalisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan media pembelajaran yang digunakan selama penelitian. Tahap *Design* (Perancangan) peneliti memulai pembuatan media pembelajaran. Menggunakan aplikasi capcut untuk mengembangkan video pembelajaran. Langkah pertama yakni mencari background dan menambahkan video “Background putih”. Dalam pembuatan karakter yang bernama “ILY” Peneliti menggunakan website OpenPeeps.com, karakter ini berfungsi sebagai pemandu selama video pembelajaran berlangsung yang nantinya akan ditambahkan melalui fitur overlay. Dalam segi pengisi suara, peneliti menggunakan alat bantu *earphone* untuk merekam suara dan peneliti menggunakan suaranya sendiri dari awal

<sup>10</sup> Ayu Fitria, ‘Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran’, *Kompasiana*, 4 (2020), 1 <<https://www.kompasiana.com/sihaasiaherman/5e9426af097f36097871e462/penggunaan-media-audio-visual-dalam-pembelajaran>>.

<sup>11</sup> Yosef Yulius and Dewi Sartika, ‘Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang Training on Making Teaching Videos through Capcut and Az Screen Applications as Learning Media at SMP 30 Palembang’, 7.2 (2022), 9–13.

<sup>12</sup> A. Dwianto I. Wilujeng, Z.K. Prasetyo, I G. P. Suryadarma, ‘Jurnal Pendidikan IPA Indonesia TOOL WHICH IS INTEGRATED WITH LOCAL WISDOM TO IMPROVE’, *THE DEVELOPMENT OF SCIENCE DOMAIN BASED LEARNING TOOL WHICH IS INTEGRATED WITH LOCAL WISDOM TO IMPROVE SCIENCE PROCESS SKILL AND SCIENTIFIC ATTITUDE*, 6.1 (2017), 23–31 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v6i1.7205>>.

hingga akhir video pembelajaran. Peneliti juga menggunakan transisi agar video pembelajaran tidak terlihat monoton. Peneliti menggunakan *front Inggris* jenis 1) Pursuit, 2) Bangers, 3) Bree Serif, 4) Classic, 5) Rubik. Tahap *Development* (Pengembangan) peneliti melakukan validitas, dua validator video ajar dan dua validator materi. Hasil dari penilaian validasi video ajar dan validasi materi dipresentasikan dengan rumus :

$$AP = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\% =$$

AP : Jumlah Presentase

Skor Aktual : Skor yang diperoleh dari validator atau ahli

Skor Ideal : Skor maksimum merupakan hasil perkalian item dengan skor maksimum dari setiap item

**Tabel 1.**  
*Kategori Uji Validasi*

Skor	Kriteria
81-100%	Intensitas Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Intensitas Kurang

Jika skor  $\geq 60\%$  maka media video pembelajaran akan direvisi sesuai dengan rekomendasi yang diberikan oleh validator video ajar dan validator materi, dan tidak memasuki tahap *Disseminate* karena kekurangan peneliti.

### Diskusi dan Pembahasan

Hasil akhir riset dan pengembangan ini merupakan suatu media video ajar menggunakan *software CapCut mobile*. Alasan pengembangan video ajar ini dibuat menggunakan aplikasi CapCut dikarenakan mudah dipelajari dan dapat dioperasikan melalui smartphone. Video pembelajaran menggunakan materi kelas 8 SMP/MTs semester genap revisi K13 yakni tentang sujud. Selanjutnya melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa video ajar. Proses validasi video ajar dilakukan oleh dua dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya, yaitu Dr. Ika Puspitasari, M.Pd.I dan Dr. Arfan Mu'ammam, M.Pd.I. Validasi materi dilakukan oleh dua guru dari SMP Muhammadiyah 18 Surabaya yakni Ustadz Hasbiyallah, S.Pd.I. dan Ustadz Adam.



**Gambar 1.**  
 Foto proses pembuatan video ajar aplikasi capcut

Untuk validasi video terdapat 18 aspek dari 2 indikator. Validasi materi terdapat 16 aspek dari 3 indikator.

**Tabel 2.**  
 Validator Materi 1

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
1. Pendahuluan	16	15
2. Isi	40	33
3. Penutup	8	8
<b>Total Skor</b>	64	56

$$AP = \frac{56}{64} \times 100\% = 87\%$$

**Tabel 3.**  
 Validator Materi 2

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
1. Pendahuluan	16	12
2. Isi	40	30
3. Penutup	8	6
<b>Total Skor</b>	64	50

$$AP = \frac{50}{64} \times 100\% = 78\%$$

Pada validasi materi, validator satu memperoleh presentase 87% dan validator dua memperoleh presentase 78%. Presentase ini menunjukkan tinggi terkait materi yang disajikan dalam video pembelajaran. Validator memberi penilaian 16 indikator dalam 3 aspek yakni aspek penadhuluan, aspek isi, dan aspek penutup. Selanjutnya validasi media berupa video pembelajaran dinilai oleh dua dosen, Dr. Ika Puspita Sari, M.Pd.I. selaku dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surabaya dan Dr. Arfan Mu'ammam M.Pd.I selaku dosen Pasca Sarjana

Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pelaksanaan validasi ini dengan cara memberikan *rubric instrument* uji validasi yang terdiri dari 2 aspek yakni aspek isi video dan aspek tampilan video. Aspek isi video terdapat 10 indikator yakni kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian indikator dengan perkembangan siswa, video berisi rangsangan untuk merespon, penyajian masalah autentik, materi sesuai dengan pokok bahasan, penyajian materi sesuai dengan kurikulum, kesesuaian isi materi dengan tujuan, kesesuaian ilustrasi, penjelasan materi ditampilkan dengan jelas, dan bahasa sesuai dengan kaidah. Sedangkan aspek tampilan video terdapat 8 indikator yakni video pembelajaran tampak menarik, menumbuhkan minat siswa untuk belajar, ketepatan memilih *back sound*, ukuran dan bentuk *font*, keterbacaan dan tata letak teks pada video, kualitas gambar dan suara pada video. Setiap masing – masing indikator memiliki nilai tertinggi 4 dan nilai terendah 1. Hasil dari validasi media video ajar disajikan pada tabel 4 dan 5 berikut ini :

**Tabel 4.**  
*Validator Media 1*

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
4. Isi Video	40	33
5. Tampilan Video	32	32
<b>Total Skor</b>	72	65

$$AP = \frac{65}{72} \times 100\% = 90,2 \%$$

**Tabel 5.**  
*Validator Media 2*

Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual
1. Isi Video	40	40
2. Tampilan Video	32	31
<b>Total Skor</b>	72	71

$$AP = \frac{71}{72} \times 100\% = 98 \%$$

Pada validasi media, validator satu memperoleh presentase 80,2% dan validator dua memperoleh presentase 98%. Presentase ini menunjukkan sangat tinggi terkait materi yang disajikan dalam video pembelajaran. Validator media memberi penilaian video pembelajaran ini berdasarkan 2 aspek dari 18 indikator yaitu aspek isi video dan aspek tampilan video. Video pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan minat belajar siswa terkhususnya pada materi kelas 8 semester 2 kurikulum K13 pada pelajaran



pendidikan agama Islam dengan materi sujud. Pada tahap *disseminate* (Penyebaran) yang seharusnya diimplementasikan kepada peserta didik SMP Muhammadiyah 18 Surabaya namun tidak dapat diimplementasikan dikarenakan kekurangan dari peneliti.

Spesifikasi produk media pembelajaran berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut pada mata pelajaran pendidikan agama Islam :



Gambar 2. Pembukaan Video Ajar



Gambar 3. Membaca do'a belajar



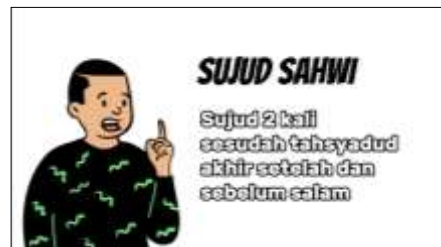
Gambar 4. Menyebutkan materi



Gambar 5. Menjelaskan sujud syukur



Gambar 6. Dalil sujud syukur



Gambar 7. Menjelaskan sujud sahwu



Gambar 8. Bacaan sujud sahwu



Gambar 9. Menjelaskan sujud tilawah

Tahap perbaikan dilaksanakan sesudah uji validitas serta memperoleh validasi dari validator materi dan media. Perbaikan dilaksanakan ketika memperoleh saran yang terdapat di lembar uji instrumen validasi dari validator. Saran ini akan dijadikan pedoman untuk melakukan perbaikan media video pembelajaran. Untuk validator media

tidak memberikan saran dan revisi. Untuk validator materi memberi saran untuk menambahkan gambar orang yang sedang bersujud dan menuliskan bacaat sujud tilawah menggunakan huruf Bahasa Arab.



**Gambar 2.** Perbaikan ayat sajdah



**Gambar 3.** Gambar orang sujud

Presentase yang diberikan oleh validator materi 1 yakni 87% menunjukkan sangat tinggi. Validasi materi 2 presentasinya sebesar 78% menunjukkan tinggi. Untuk validasi media video presentase yang didapatkan sebesar 90,2%. Sedangkan validasi media video ke 2 mendapatkan presentase sebesar 98% yang menunjukkan bahwa validasi media video 1 dan 2 sangat tinggi. Media video pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah siswa untuk memahami materi tentang sujud syukur, sujud sahwi, dan sujud tilawah. Video pembelajaran ini juga dapat mempermudah siswa untuk mempelajari ulang dikarenakan video pembelajaran ini dapat diputar melalui *smarthphone* dan tidak perlu menggunakan internet jika sudah diunduh. Video pembelajaran ini dapat dijadikan guru sebagai media pembelajaran agar mempermudah guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.

Dari data yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran materi sujud kelas 8 semester 2 layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, kelemahannya memerlukan internet saat mengunduh atau memutar video dan hanya berfokus di materi sujud kelas 8 semester 2. Video pembelajaran ini dapat diakses melalui *smartprhone*, laptop, dan komputer.

## **Kesimpulan**

Riset dan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran ini menggunakan metode *Research & Development* yang dikembangkan Sukmadinata dan menggunakan model penelitian 4D yakni *Define* (Definisi), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Dessiminate* (Penyebaran) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Namun, penelitian ini hanya pada tahap development dikarenakan kekurangan dari peneliti.

Media video pemebelajaran materi sujud kelas 8 SMP/MTs semester 2 ini telah diuji validasi 2 validator media dan 2 validator materi. Validasi materi 1 mendapatkan nilai presentase sebesar 87% yang menunjukkan skor sangat tinggi. Untuk validasi materi 2 mendapat nilai presentase sebesar 78% yang berarti menunjukkan skor tinggi. Sedangkan validasi media 1 mendapatkan skor 90,2% yang menunjukkan skor sangat tinggi. Dan yang terakhir validasi media 2 mendapatkan skor 98% yang menunjukkan



kriteria skor sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa dari uji validasi materi dan uji validasi video dapat dinilai layak.

## Referensi

- Aemy Aziz; Muhammad Anas Ibrahim; Muhammad Saiful Islam Ismail; Syaimak Ismail, 'Kepentingan Dan Saranan Menuntut Ilmu Menurut Islam Berdasarkan Dalil Al-Quran Dan As-Sunnah', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3.April (2021), 49–58
- Fadillah, Ahmad, and Westi Bilda, 'Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe', *Jurnal Gantang*, 4.2 (2019), 177–82 <<https://ojs.umrah.ac.id/index.php/gantang/article/view/1369>>
- Fitria, Ayu, 'Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran', *Kompasiana*, 4 (2020), 1 <<https://www.kompasiana.com/sihaasiaherman/5e9426af097f36097871e462/pe nggunaan-media-audio-visual-dalam-pembelajaran>>
- Haryoko, Sapto, 'Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran', *Jurnal Edukasi@Elektro*, 4.1 (2557), 88–100
- Herawati Daulae, Tatta, 'Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran', *Forum Paedagogik*, 11.1 (2019), 52–63 <<https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>>
- Hidayah, Ainia, and Syahrani Syahrani, 'Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards', *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3.2 (2022), 291–300 <<https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>>
- I. Wilujeng, Z.K. Prasetyo, I G. P. Suryadarma, A. Dwianto, 'Jurnal Pendidikan IPA Indonesia TOOL WHICH IS INTEGRATED WITH LOCAL WISDOM TO IMPROVE', *THE DEVELOPMENT OF SCIENCE DOMAIN BASED LEARNING TOOL WHICH IS INTEGRATED WITH LOCAL WISDOM TO IMPROVE SCIENCE PROCESS SKILL AND SCIENTIFIC ATTITUDE*, 6.1 (2017), 23–31 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v6i1.7205>>
- Kartiono, 'Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengarang Narasi Pada Siswa Kelas V Sdn Wonokusumo Iv/ 43 Surabaya', 2013, 1–14
- Punaji, Setyosari, 'Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas', *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1.1 (2014), 20–30
- Riski, Hidayatul, Rusdinal Rusdinal, and Nurhizrah Gistituti, 'Kepemimpinan Kepala Sekolah Di Sekolah Menengah Pertama', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 3531–37 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.944>>
- Yulius, Yosef, and Dewi Sartika, 'Pelatihan Membuat Video Ajar Malalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang Training on Making Teaching Videos through Capcut and Az Screen Applications as Learning Media at SMP 30 Palembang', 7.2 (2022), 9–13