

Pengembangan Media Berbasis Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Capcut* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 050587

Fatimah Zahra¹, Fahrur Rozi², Lala Jelita³, Dody F. Pandimun Ambarita⁴, Yusra Nasution⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
e-mail: fatimahzahra201788@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan konten video edukasi yang memenuhi syarat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dengan memanfaatkan program *CapCut* untuk mengajarkan kepada siswa kelas IV sekolah dasar tentang pentingnya untuk selalu berhemat energi. Pendekatan R&D (*Research and Development*) digunakan dalam penelitian pengembangan ini dengan menggunakan pendekatan ADDIE, yaitu singkatan dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Dalam penelitian ini, tes, wawancara, dan observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Dengan menggunakan program *CapCut*, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan konten video pembelajaran untuk tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 050587 Selesai. Hasil analisis menunjukkan bahwa ahli materi, ahli media, dan ahli kepraktisan telah memvalidkan video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *CapCut* ini. Pada validasi oleh ahli materi memperoleh nilai persentase 86%, validasi oleh ahli media mendapatkan nilai persentase senilai 82%, serta validasi oleh ahli praktikalitas memperoleh nilai persentase senilai 80%. Dan dalam hal ini dapat termasuk dalam kualifikasi sangat valid, praktis dan sangat efektif.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Aplikasi CapCut*

Abstract

Using the *CapCut* program, this research seeks to create and produce video-based learning materials that consistently save energy for grade IV elementary schools by meeting the requirements of validity, effectiveness, and practicality. By using R&D (*Research and Development*) techniques, this type of research is referred to as development research. The ADDIE model (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) can be conducted. In this study, tests, interviews, and observations were used as data collection methods. By using the *CapCut* program, this research and development produced video-based learning materials on theme 2 subtheme 2 learning 1 grade IV SD Negeri 050587 Done. The analysis results show that material experts, media experts, and practicality experts have verified the learning videos made with the *CapCut* application. For example, the percentage value is 86% for validation by material experts, 82% for validation by media experts, and 80% for validation by practicality experts. This can then be added to the list of qualities that make it highly effective, useful and valid. Thus, the video-based learning materials produced by the *CapCut* program on theme 2 subtheme 2 learning 1 can be said to be feasible, useful, and efficient to be used as learning aids.

Keywords: *Learning Media, Learning Videos, CapCut Application*

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia sangat bergantung pada pendidikan, terutama untuk memenuhi kebutuhan hidup yang terus meningkat. Kemajuan pendidikan yang berkualitas harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Teknologi berkembang pesat di zaman modern ini, dan kehadirannya mempermudah segala hal. Menurut (Ariana, 2017), peningkatan kapasitas untuk memahami IPTEK atau ilmu pengetahuan dan teknologi niscaya akan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat yang kreatif dan kompetitif.

Revolusi industri keempat abad ke-21 telah membawa peradaban global karena pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut sebuah penelitian, abad ini dianggap sebagai 4.0 revolusi industri, abad pengetahuan, abad ekonomi berbasis pengetahuan, dan abad teknologi informasi. Untuk memenuhi kebutuhan abad ke 21, anak-anak harus belajar untuk memiliki rasa ingin tahu, memperoleh keterampilan yang akan membantu mereka di masa depan, dan berkolaborasi dengan orang lain untuk memecahkan masalah. Di saat yang sama, teknologi semakin berkembang dengan sangat pesat.

Pada era globalisasi, menggunakan teknologi bukanlah hal yang aneh lagi. Selain itu, karena pendidikan adalah bidang yang menciptakan teknologi, masuk akal jika pendidikan juga akan menggunakan teknologi untuk mempermudah pembelajaran. Pembelajaran adalah proses yang terorganisir dan metodis yang melibatkan komunikasi dan hubungan antara guru dan murid. Pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, dan media pembelajaran pada umumnya merupakan sebuah alat bantu yang digunakan pada proses belajar mengajar. Penggunaan media diharapkan dapat memperluas pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, serta keterampilan siswa, sehingga dapat merangsang terjadinya proses belajar.

Pembelajaran yang dilakukan secara terpadu atau terintegrasi dengan tema sebagai fokus utamanya dikenal sebagai pembelajaran tematik. Beberapa topik dihubungkan oleh tema. Akibatnya, sejumlah disiplin ilmu digabungkan dalam konsep pembelajaran tematik ini. Sebagai contoh, pada mata pelajaran IPS, IPA, dan Bahasa Indonesia dikelompokkan dalam satu tema. Ini dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih bermakna.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai, pendidik harus mampu memilih, menggunakan dan menguasai materi pembelajaran. Karena sebagian besar guru menggunakan teknik ceramah, ketiadaan materi pembelajaran di dalam kelas membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan berulang-ulang bagi para siswa. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pendidikan sangat diperlukan karena kualitas pendidikan akan menjadi buruk dan siswa tidak akan memahami materi pembelajaran.

Media bertujuan untuk menyalurkan semua penjelasan atau informasi kepada penerima yang berbentuk pesan atau data untuk membantu proses pembelajaran. Penjelasan atau pesan yang ingin disampaikan akan lebih bermakna serta jelas dengan adanya media. Dalam dunia pendidikan, guru dapat meningkatkan perspektif, kemampuan, dan disposisi siswa dengan menggunakan media. Media pembelajaran juga terpengaruh oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat.

Oleh karena itu, sudah selayaknya para pendidik untuk menerima perubahan secara adaptif dengan mengikuti perkembangan zaman. Media pembelajaran merupakan satu diantara terobosan pendidikan yang dibawa oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang meningkat cepat.

Media pembelajaran dapat digunakan guna memberikan pengetahuan kepada sekelompok siswa berdasarkan tujuan penggunaan konten. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau informasi latar belakang, konten dan format presentasi sangat umum. Selain itu, presentasi dapat bersifat dramatis, menghibur, atau menggunakan pendekatan motivasi. Siswa bersifat pasif saat menonton atau mendengarkan konten pendidikan. Keterlibatan siswa terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan konseptualnya, atau pada emosi mereka yang berupa kegembiraan, netralitas, atau ketidakbahagiaan.

Ada hubungan kolaboratif antara siswa dan keadaan mereka saat ini, dan media pembelajaran memiliki dampak yang sangat berarti dalam meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa menyesuaikan diri dengan minat dan kemampuan belajar mereka. Oleh karena itu, siswa dapat menggunakan materi pembelajaran kembali sampai mereka memahami informasi jika mereka mengalami kesulitan dalam memahaminya (Sukiman, 2019, h. 44). Guru dapat lebih mudah menyampaikan ilmu pengetahuan dalam bentuk persepsi nyata siswa untuk melanjutkan pendidikan melalui media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran digital merupakan salah satu dari sekian banyak jenis media menarik yang muncul seiring perkembangan zaman. Menurut Munir (2009), "pengembangan pembelajaran digital memerlukan perencanaan yang matang dan studi kelayakan

yang cermat agar pengembangan ini mampu menjawab berbagai permasalahan dalam pembelajaran, pendidikan, dunia kerja dan ilmu pengetahuan”. Video pembelajaran adalah salah satu jenis sumber belajar digital.

Salah satu metode pembelajaran yang bisa membantu peserta didik menghindari kebosanan pada saat di dalam kelas adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Namun, beberapa sekolah menghadapi tantangan yang menghalangi mereka untuk menawarkan opsi pembelajaran. Sementara itu, jika diimplementasikan dengan baik, sumber daya pembelajaran berbasis video dapat menarik minat siswa. Untuk meningkatkan minat dan konsentrasi siswa pada mata materi mata pelajaran, film edukasi dapat membantu mengalihkan perhatian mereka. Dibandingkan dengan pendekatan ceramah yang biasanya digunakan oleh guru, film pembelajaran adalah alat pengajaran yang menarik yang dapat digunakan bersama siswa. Aplikasi seperti *Kine Master*, *YouCut*, *Canva*, *Plotagon*, *CapCut*, dan lainnya dapat digunakan sebagai alat untuk membuat video pendidikan.

Bytendance Pte. Ltd. menciptakan aplikasi pengeditan video Android, *CapCut*. *CapCut* sebelumnya dikenal dengan nama *Viamakaer*. Namun, setelah beberapa saat, penciptanya memutuskan untuk mengganti namanya. Banyak pengguna menyukai *CapCut* karena menyediakan sejumlah alat gratis, seperti berbagai efek, untuk membuat produk akhir menjadi lebih baik dan lebih menarik. Selain itu, *CapCut* cukup mudah dipahami. Karena begitu banyak orang yang telah mengunduh dan menggunakan *CapCut*, aplikasi ini telah menjadi salah satu aplikasi yang tergolong paling populer di *PlayStore*. Jutaan *user* Android diketahui mempercayakan pengeditan video mereka pada aplikasi yang satu ini.

Menurut wawancara yang dilakukan pada bulan September 2022 dengan Ibu Sulastri S.Pd., seorang guru Kelas IV di SD Negeri 050587 Selesai, banyak guru yang masih mengajar siswanya dengan metode tradisional (ceramah). Hal ini dikarenakan oleh beberapa kendala, termasuk keterbatasan fasilitas, dana produksi media, dan kendala lainnya, yang membatasi kemampuan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan bahan ajar cetak maupun noncetak yang sudah ada. Guru telah memanfaatkan gambar-gambar yang dicetak di kertas HVS atau benda-benda di sekitar yang berhubungan dengan materi pelajaran yang diajarkan sebagai salah satu bentuk media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan video pembelajaran yang berupa video animasi untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 2 Manfaat Energi, kelas IV di SDN 050587 Selesai T.A. 2023/2024. Media yang akan dikembangkan ialah media video animasi atau video pembelajaran. Video animasi adalah sebuah gambar yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap detiknya. Objek yang dimaksud dapat berupa gambar manusia, teks, gambar hewan maupun gambar tumbuhan. Kelebihan dari media video animasi adalah siswa tidak hanya terpaku dengan bacaan tetapi ada animasi bergerak guna meningkatkan semangat belajar dan siswa akan lebih aktif dengan belajar menggunakan media video animasi tersebut.

Judul penelitian “Pengembangan Media Berbasis Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *CapCut* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 050587 Selesai T.A. 2023/2024” mencerminkan ketertarikan penulis untuk menyelidiki masalah tersebut di atas.

METODE

Proses ilmiah dalam mengumpulkan data untuk memenuhi tujuan penelitian dikenal sebagai metode penelitian. Jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) merupakan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Pengembangan bahan ajar berbasis video pada pembelajaran tematik khususnya Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran Pertama di kelas IV SD Negeri 050587 Selesai sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian pengembangan (*Research & Development*) adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk membuat atau mengevaluasi barang-barang yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, menurut Sugiyono (2015, h. 407).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 050587 Selesai, Gg, Masjid, Pekan Selesai, Kec. Selesai, Kab. Langkat, Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian dan pengembangan ini di

semester genap T.A. 2023/2024. Guru yang mengajar di kelas IV SD Negeri 050587 dan siswa dari kelas tersebut pada T.A. 2023/2024 sebanyak 22 siswa, 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan-menjadi subjek penelitian ini. Adapun objek dalam penelitian ini adalah media berbasis video pembelajaran pada pembelajaran tematik Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran pertama.

Model pengembangan penelitian ini menghasilkan konten berbasis video pembelajaran dalam bentuk aplikasi. Tahapan model pengembangan penelitian ADDIE digunakan dalam pengembangan konten berbasis video pembelajaran dengan Aplikasi *CapCut*. Model pengembangan ADDIE membantu dalam penciptaan produk pendidikan dan pembelajaran serta penyelesaian masalah pembelajaran yang menantang. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima tahap utama dari paradigma pengembangan ADDIE, menurut Suryani dkk. (2018, h. 126).

Gambar berikut mencantumkan langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi wawancara, kuesioner, tes dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan sejumlah instrumen, seperti wawancara, instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli materi, instrumen praktikalitas dan instrumen efektivitas. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*R&D/Research and Development*), yang menggunakan aplikasi *CapCut* untuk membuat produk berupa materi pembelajaran berbasis video. Lima tahap dari model ADDIE – *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi)-diterapkan dalam proses pengembangan media ini. Berikut ini adalah hasil temuan dari setiap tahap pengembangan media pembelajaran:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan analisis melalui wawancara yang dilakukan kepada guru wali kelas IV SDN 050587. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan bahwa guru memiliki sejumlah tantangan ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Sejumlah hambatan telah menghalangi penerapan media berbasis teknologi dengan baik, termasuk kurangnya pengetahuan tentang proses pembuatannya. Akibatnya, guru hanya menggunakan media yang sudah ada atau membuat media dalam bentuk gambar (media cetak) yang dimodifikasi untuk digunakan dengan materi pembelajaran.

b. Analisis Perangkat Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, sumber belajar sangatlah penting. Buku Paket Tematik Terpadu 2013 Edisi Revisi 2017 Tema 2 “Selalu Berhemat Energi” kelas IV yang

diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, serta beberapa media gambar (cetak) merupakan sumber belajar yang digunakan di SD Negeri 050587.

c. Analisis Materi Dan Kurikulum

Peneliti dapat membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran tematik pada Tema 2 “Selalu Berhemat Energi” Subtema 2 “Manfaat Energi” Pembelajaran 1 berdasarkan Kurikulum 2013 berdasarkan apa yang telah dilihat di kelas IV SD Negeri 050587. Peneliti menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang dibutuhkan untuk pembuatan materi pembelajaran berbasis video melalui analisis kompetensi.

d. Analisis Peserta Didik

Peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Peneliti telah mengamati bahwa ketika kegiatan pembelajaran di kelas hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar utama, siswa kurang terlibat.
- 2) Beberapa siswa memiliki kecenderungan untuk mengganggu atau gaduh selama pembelajaran di kelas, sehingga guru sulit untuk didengar dan diberikan perhatian yang cukup.
- 3) Siswa biasanya hanya memperhatikan, mencatat, dan menyelesaikan tugas sesuai arahan guru.
- 4) Ketika diberikan pertanyaan dan berbagai kemungkinan jawaban, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang besar.

Berdasarkan ciri-ciri yang diamati, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menjawab isu-isu terkini dan memandu kreativitas serta keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran tema di kelas. Sebagai hasilnya, peneliti menggunakan program *CapCut* untuk membuat materi pembelajaran berbasis video.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Dari analisis tujuan pembelajaran yang telah dilakukan: siswa perlu lebih fokus pada materi energi dan sumber daya alam agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang terhubung dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1. Oleh karena itu, peneliti harus dapat menggunakan program *CapCut* untuk menghasilkan dan memodifikasi materi pembelajaran berbasis video yang konsisten dan sesuai dengan RPP yang ada.

f. Analisis Pendekatan Pembelajaran

Peneliti menyadari pada saat ini guru menggunakan metode saintifik dalam proses belajar mengajar, sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa pembuatan materi pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi *CapCut* ini dapat menggunakan metode saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan).

2. Tahap Perancangan (Design)

Peneliti dapat menggunakan program *CapCut* untuk membuat materi pembelajaran berbasis video dengan cara sebagai berikut setelah menyelesaikan tahap analisis produk yang akan dihasilkan berdasarkan data, wawancara, dan observasi.

a. Pembuatan Desain Media

Media yang akan dituangkan dalam materi pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi *CapCut* disalurkan pada tahap ini, maka membuat desain dapat dikatakan sebagai langkah awal dalam membuat media.



Gambar 2. Tampilan Pembukaan Media

Media berbasis video ini dibuka dengan video pemuatan yang mengumumkan bahwa kelas akan segera dimulai. Kemudian, seolah-olah mengingatkan kita bahwa kita harus bersiap untuk belajar, video ini menampilkan gambar-gambar siswa di halaman sekolah.



Gambar 3. Tema dan Materi Pembahasan

Slide berikutnya menunjukkan tentang tema serta materi pembelajaran yang akan dibahas pada video pembelajaran.



Gambar 4. Kegiatan Pembelajaran

Setelah slide sebelumnya menunjukkan mengenai materi yang akan dibahas, maka pada slide berikutnya memasuki pada pembahasan materi yang tentunya menambahkan unsur animasi, teks yang berwarna, gambar yang menarik, suara, dan juga hal menarik lainnya yang dimuat menggunakan aplikasi *CapCut* ini.



Gambar 5. Tampilan Penutup Media

Setelah seluruh penjelasan pada tahap pembukaan, penjelasan/isi, dan penutupan pada kegiatan pembelajaran selesai. Media pembelajaran video menggunakan aplikasi *CapCut* ini diakhiri dengan animasi seorang guru serta ucapan terima kasih dan gambar yang bertuliskan semangat yang bertujuan untuk menyemangati peserta didik untuk terus belajar. Total durasi keseluruhan pada media video menggunakan aplikasi *CapCut* ini ialah 10 menit 6 detik.

b. Pengumpulan Konten Media

Pada poin ini, peneliti memanfaatkan aplikasi *CapCut* untuk membuat konten media, termasuk latar belakang, huruf, suara, dan gambar. Hal ini dikarenakan aplikasi ini menawarkan berbagai macam pilihan yang memungkinkan kita untuk berkreasi dalam membuat film yang kita inginkan. Selain itu, aplikasi ini dapat diunduh dari berbagai sumber dan dirangkai menggunakan alat *CapCut* untuk menambah daya tarik. Untuk membuat video tampil lebih menarik, peneliti menggunakan latar belakang (*background*) yang telah diunduh dari berbagai sumber dan bervariasi tergantung pada pokok bahasan yang sedang dibahas. Jenis huruf yang digunakan oleh peneliti juga berbeda dan dipilih dengan

menggunakan alat *CapCut*. Untuk memudahkan siswa melihat dan mengulas kembali konten tersebut jika siswa menginginkannya, para peneliti telah mengunggah sumber belajar video ini ke saluran YouTube peneliti.

3. Tahap Pengembangan

Tahap selanjutnya, tahap pengembangan, dilakukan oleh peneliti sebagai tahap lanjutan dari rancangan yang telah diselesaikan pada tahap desain.

a. Pengkajian Materi Pembelajaran

Untuk mengevaluasi materi pembelajaran pada saat membuat media berbasis video dengan aplikasi *CapCut*, maka dikumpulkan sumber dan referensi gambar dan video yang sesuai dengan materi pada Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran. 1. Peneliti mencari dan mengumpulkan gambar-gambar, GIF, dan materi lain yang berkaitan dengan topik yang diangkat melalui berbagai situs web, selain itu juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan.

b. Pengembangan Instrumen Pengembangan Produk

Terdapat dua jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berasal dari nilai tes dan angket penilaian skala Likert, validitas validator, kepraktisan guru, dan efektivitas siswa setelah menggunakan media berbasis video dengan aplikasi *CapCut* dalam proses pembelajaran, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui tambahan dan saran dari para validator.

c. Validasi Penilaian Ahli

1) Validasi oleh Ahli Media

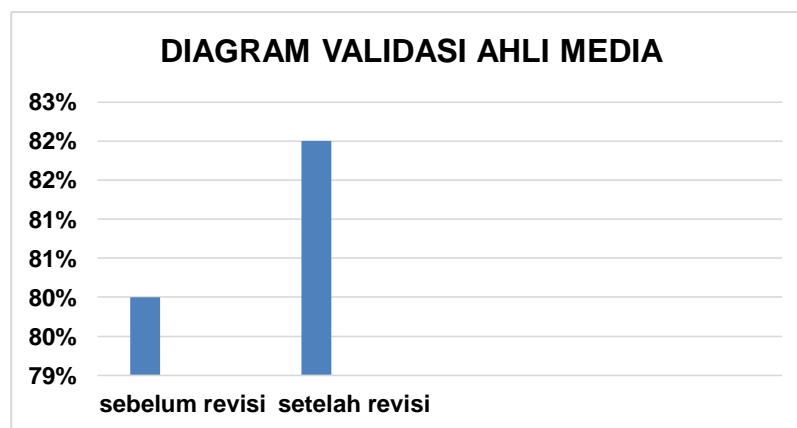
Ibu Natalia Silalahi, S.Kom., M.Kom., dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, bertindak sebagai Validator Ahli Media dalam penelitian ini. Data validasi media penelitian ini dikumpulkan dengan cara menampilkan produk media yang dibuat oleh peneliti kepada ahli media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Skor Sebelum Revisi	Jumlah Skor Sesudah Revisi
Jumlah Skor	80	82
Klasifikasi hasil validitas	80%	82%
Kategori	Cukup Layak	Sangat Layak

Perhitungan presentase validitas media pembelajaran sebelum revisi dan sesudah revisi dapat menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Presentase Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$



Gambar 6. Diagram Validasi Ahli Media

Tabel di atas menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi *CapCut* dapat dikatakan layak dengan tingkat pencapaian yang melebihi 82% kategori “Sangat Valid” merupakan kualifikasi kevalidan untuk hasil validasi ahli media.

2) Validasi Ahli Materi

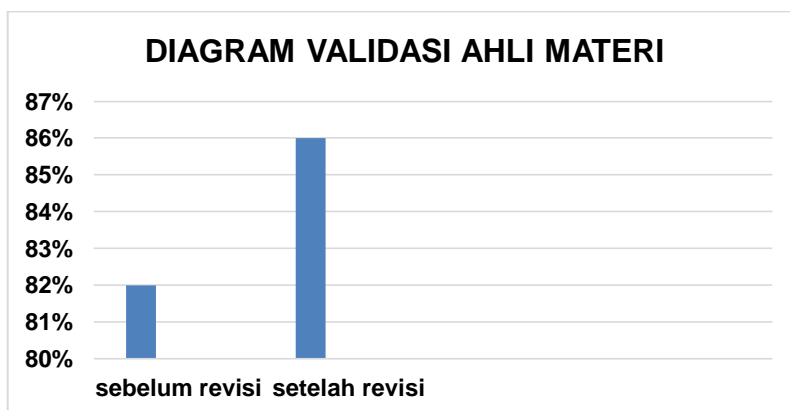
Ibu Imelda Free Unita Manurung, S.Pd., M.Pd., seorang dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, bertindak sebagai validator ahli materi dalam penelitian ini. Setelah pemeriksaan, ahli materi akan memberikan evaluasi dan diskusi mengenai penyempurnaan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor Sebelum Revisi	Jumlah Skor Sesudah Revisi
Jumlah skor	82	86
Klasifikasi hasil validitas	82%	86%
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menentukan persentase validitas materi sebelum dan sesudah revisi.

$$Presentase Validitas = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$



Gambar 7. Diagram Validasi Ahli Materi

Tabel di atas menunjukkan klasifikasi kevalidan bahwa materi pembelajaran berbasis video dengan memanfaatkan aplikasi *CapCut* valid dalam uji coba dengan tingkat capaian sebesar 82% kategori “valid” untuk hasil validasi ahli materi ini.

3) Validasi Praktisi Pendidikan

Sebagai guru kelas IV di SDN 050587 Selesai, Ibu Sulastri, S.Pd., berperan sebagai validator ahli kepraktisan. Data kevalidan dikumpulkan pada bagian ini dengan cara memberikan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada ahli materi, khususnya pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 2 Manfaat Energi Pembelajaran 1.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Prakikalitas

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian
Jumlah skor	80
Klasifikasi hasil validitas	80%
Kategori	Sangat Praktis

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menentukan persentase validitas materi sebelum dan sesudah revisi.



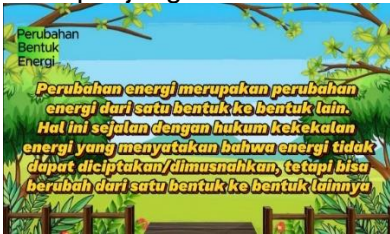

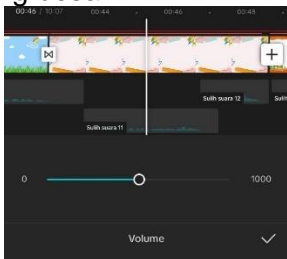
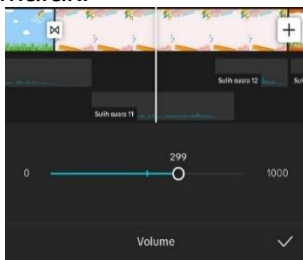
$$\text{Presentase Praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan pada tabel di atas kategori kepraktisan media, menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis video dengan memanfaatkan aplikasi *CapCut* sangat praktis dalam uji coba dengan tingkat ketercapaian 80%.

4) Revisi Produk

Tabel di bawah ini menunjukkan rekomendasi dan komentar yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli kepraktisan yang menggunakan alat bantu *CapCut* untuk memodifikasi materi pembelajaran berbasis video.

Tabel 4. Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Contoh dari penjelasan materi yang dipaparkan langsung kepada 2 poin, uap dan baterai.</p> 	<p>Disebutkan satu per satu, tidak langsung uap dan baterai, namun disebutkan secara bergantian.</p> 
<p>Teks penjelasan pada video terlalu panjang.</p> 	<p>Teks penjelasan pada video dipersingkat, selebihnya dijelaskan menggunakan suara pada video.</p> 
<p>Volume <i>backsound</i> pada video kurang besar.</p> 	<p>Volume <i>backsound</i> pada video ditambah agar lebih terdengar jelas dan semarak.</p> 

4. Tahap Uji Coba Produk

Sebanyak 17 siswa kelas IV SDN 050587 Selesai berpartisipasi dalam uji coba produk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *CapCut*. Dengan tujuan untuk mengamati bagaimana respon siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Rumus berikut digunakan untuk menentukan hasil *pre-test* dan *post-test*:

$$\text{Presentasi Efektivitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan tingkat kelulusan belajar siswa, skor yang diperoleh dari tahap analisis data *pre-test* dan *post-test* selanjutnya akan dikategorikan. Rumus N-Gain di bawah ini dapat digunakan untuk menghitung uji efektivitas yang berasal dari hasil belajar siswa, khususnya *pre-test* dan *post-test*.

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor Pre Test}}{\text{skor maksimum} - \text{skor Pre Test}}$$

Keterangan :

- N-Gain* = Koefisiensi Gain (peningkatan) ternormalisasi
- Skor Maksimum = Skor tertinggi jika semua soal tes benar terjawab
- Skor *Post-test* = Skor dari instrumen yang terakhir diberikan
- Skor *Pre-test* = Skor dari instrumen yang pertama diberikan

Tabel 5. Hasil Uji Coba Lapangan *Pre-test* Kelas IV

No.	Interval Skor	Efrekuensi (f)	Presentase (%)	Keterangan
1.	≥65	5	29,4%	Tuntas
2.	≤64	12	70,6%	Tidak Tuntas
Jumlah		17	100%	

Berdasarkan data pada tabel 4.8 pada hasil uji coba *Pre-test*, diketahui bahwa 12 siswa memiliki tingkat ketuntasan ≥65, sedangkan 5 siswa memiliki tingkat <65. Informasi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 masih kurang.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Lapangan *Post-test* Kelas IV

No.	Interval Skor	Efrekuensi (f)	Presentase (%)	Keterangan
1.	≥65	16	95%	Tuntas
2.	≤64	1	5%	Tidak Tuntas
Jumlah		17	100%	

Dari tabel data uji coba lapangan *post-test* di atas, terlihat bahwa tingkat ketuntasan ≥65 mencapai 95%, sedangkan nilai ≤64 mencapai 5%. Berdasarkan statistik pada tabel tersebut, pemahaman siswa terhadap tema 2 subtema 2 materi pembelajaran 1 mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan materi pembelajaran berbasis video yang dibuat dengan program *CapCut*. Peningkatan ini terlihat jelas pada hasil belajar untuk materi Sumber Energi. Selanjutnya, dengan menggunakan rumus N-Gain, dilakukan uji efektivitas berdasarkan hasil belajar siswa, khususnya *pre-test* dan *post-test*.

$$G = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maks} - \text{skor pre test}} = \frac{1.464 - 938}{1.700 - 938} = \frac{526}{762} = 0,70$$

Dari perhitungan di atas, terlihat bahwa rata-rata N-Gain masuk ke dalam kategori tinggi, yaitu 0,70. Rata-rata skor *pre-test* adalah 55, dan rata-rata skor *post-test* adalah 86, menurut statistik *pre-test* dan *post-test*. Dibandingkan dengan temuan *pre-test* awal, hal ini menunjukkan bahwa hasil *post-test* telah meningkat. Dengan demikian, pemanfaatan materi pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi *CapCut* dalam pembelajaran yang peneliti buat mengalami perubahan yang cukup signifikan.

Pembahasan

Melalui beberapa tahapan penelitian dan pengembangan (R&D), sumber belajar berbasis video yang memanfaatkan program *CapCut* ini dibuat untuk membantu siswa kelas IV SD Negeri 050587 Selesai dalam memahami materi Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1.

Selain uji lapangan pada siswa kelas IV di SD Negeri 050587 Selesai, pembuatan materi pembelajaran berbasis video yang memanfaatkan program *CapCut* ini tidak diragukan lagi telah melewati prosedur validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli kepraktisan. Apabila suatu produk media pembelajaran mencapai persentase minimal 41-60% dengan nilai kelayakan “cukup layak”

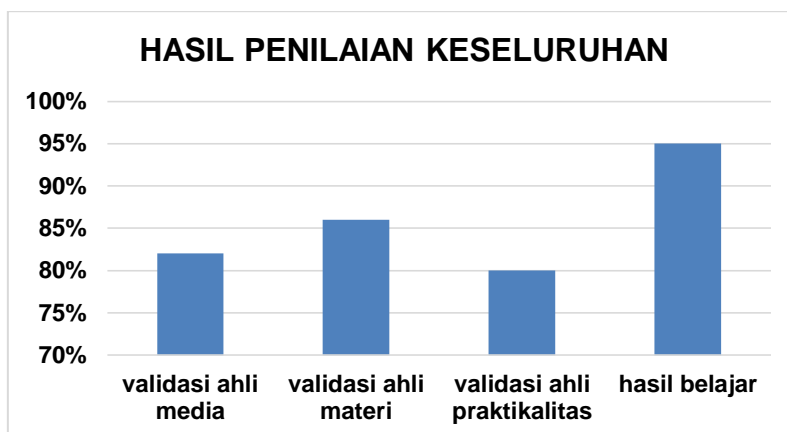
dan persentase maksimal 81-100% dengan kualifikasi “sangat layak”, maka produk media pembelajaran tersebut dapat dikatakan layak untuk diujicobakan dan tidak perlu dilakukan pembaharuan.

Materi pembelajaran berbasis video pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 yang menggunakan aplikasi *CapCut* ini tentu saja mendapatkan kualifikasi sangat baik karena sejalan dengan hasil validasi oleh ahli media yang memperoleh nilai 82%. Hal ini menandakan bahwa materi pembelajaran memiliki kualifikasi “sangat layak” setelah melewati tahap revisi sesuai dengan arahan dan rekomendasi dari ahli media. Konten pada media pembelajaran ini sudah tidak diragukan lagi “sangat layak” untuk digunakan, yang ditunjukkan dengan penilaian 86% dari ahli materi. Hal ini tentu saja setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan arahan dari ahli materi. Nilai ahli kepraktisan kemudian mencapai 80%, yang menunjukkan bahwa persentase tersebut masuk ke dalam rentang “sangat layak”. Meskipun demikian, untuk menciptakan produk media pembelajaran yang lebih baik dan dapat digunakan secara nyata, peneliti tetap memasukkan atau menambahkan segala sesuatu yang berkaitan dengan rekomendasi dan komentar yang diberikan oleh masing-masing ahli dalam subjek validasi.

Uji coba *pre-test* dan *post-test* digunakan dalam implementasi materi pembelajaran berbasis video di SD Negeri 050587 Selesai dengan menggunakan program *CapCut*. Melalui tahap *pre-test* dan *post-test* ini, siswa kelas IV mencapai hasil *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pre-test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* proses pembelajaran, yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan materi pembelajaran berbasis video dengan program *CapCut*, menunjukkan hal ini. Dengan menggunakan aplikasi *CapCut*, keefektifan materi pembelajaran berbasis video juga dapat memperoleh nilai yang masuk ke dalam kategori “tinggi”, yaitu mencapai 0,70.

Misalnya, penelitian Imroatul Ilmiah (2022), “Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Tematik di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *CapCut* di MIN 4 Muaro Jambi”, yang menunjukkan bagaimana minat belajar siswa tumbuh menjadi kategori “sangat baik” berkat video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *CapCut*. Selain itu, artikel “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *CapCut* pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat” dalam Dearzita Pratiwi, 2022, menunjukkan kepraktisan penggunaan materi pembelajaran berbasis *CapCut* pada materi karakteristik geografis Sumatera Utara di kelas V SD. Selain itu, materi pembelajaran berbasis video di kelas IV SD Negeri 050578 yang menggunakan program *CapCut* tidak diragukan lagi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 050578 yang telah dilakukan, Done juga berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada materi Sumber Energi, khususnya pada Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1. Hal ini akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, begitu juga dengan pemahaman mereka terhadap materi. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada *pre-test* dan *post-test* yang diberikan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran kali ini. Hal ini termasuk dalam kategori “efektif” dan ditunjukkan pada tabel 3.10 setelah menerima skor rata-rata 55, atau 29,4%, pada *pre-test* dan hasil rata-rata 86, atau 95%, pada *post-test*.

Diagram temuan penelitian yang dikumpulkan dari ahli media, ahli materi, ahli kepraktisan, dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tes dilampirkan oleh peneliti berikut ini.



Gambar 8. Diagram Hasil Penelitian keseluruhan

Media pembelajaran berbasis video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1 yang ditujukan untuk siswa kelas IV SD Negeri 050587 Selesai dapat digunakan dan media yang peneliti kembangkan dapat digunakan dikemudian hari, baik di sekolah maupun oleh masyarakat di luar sekolah, sesuai dengan diagram hasil penilaian yang tertera di atas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Ahli materi, ahli media, dan ahli kepraktisan melakukan evaluasi terhadap aplikasi *CapCut* untuk menetapkan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video. Ahli media memberikan nilai 82, yang berarti 82% masuk dalam kategori “sangat layak”. Kategori “sangat layak” diberikan skor 86 oleh ahli materi, dengan persentase 86%. Dengan persentase 80%, ahli kepraktisan memberikan nilai 80, sehingga masuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menentukan seberapa efektif program *CapCut* dalam mengajarkan konten berbasis video. Hal ini menghasilkan skor rata-rata 55 pada hasil *pre-test* dan skor rata-rata 86 pada hasil *post-test*, yang menempatkannya dalam kategori “sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariana. (2017). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Kerja The Legian Bali Hotel*. Bali: Universitas Udayana.
- Hakim, dkk. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran pada Tema 2 tentang Kewajiban, Hak dan Tanggungjawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri 228 Pinrang. *Jurnal Publikasi Pendidikan*.
- Kemp, dkk. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Putra, dkk. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jemundo Sidoarjo. Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 9(1), 1-9.
- Rossi, dkk. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., dkk. (2018). *Media Pendidikan : Pengertian, Peembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta : *Rajawali Pers*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sukiman. (2019). Pengembangan Media Flipchart Bertemakan Kelestarian Alam Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Naturalis Anak di SD Tkit Salsabila Medan. *Awlady : Jurnal Pendidikan Anak* 6(1), 88-109.
- Suryani, dkk. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.