

Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut pada Tema 3 Kelas IV SDN 050671 Kp. Gohor Langkat

Ananda Rizky^{1*}, Ahmad Calam², Tumiye³

^{1,3}Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia, ²STMIK Triguna Dharma, Indonesia

Corresponding E-mail: anandarizky02@icloud.com, calamahmad223@gmail.com

Article Info	ABSTRACT
Article history: Received September 15, 2025 Revised September 20, 2025 Accepted September 30, 2025	<i>This research was conducted against the background that interactive video learning media based on the CapCut application is a tool to attract students' attention to foster enthusiasm in order to obtain satisfying learning outcomes. The CapCut application is a digital application that functions as a video editor and can be downloaded on Google Play Store. The objectives of this research are: (1) To determine the development of interactive video learning media based on the CapCut application in class IV SD N 050671 Kp. Gohor. (2) To determine the feasibility of interactive video learning media based on the CapCut application in class IV SD N 050671 Kp. Gohor. (3) To determine the response of students to the interactive video learning media based on the CapCut application in class IV SD N 050671 Kp. Gohor. This research uses the Research and Development (R&D), which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the research on the development of interactive video learning media based on the CapCut application using method have met the criteria and been tested by several experts. The results of the media expert test showed a validity criterion of 85%, while the material expert validity was 95%. The user test results showed a student response rate of 89% with a valid or very feasible category. Therefore, it can be concluded that the interactive video learning media based on the CapCut application developed for class IV can be applied in classroom learning.</i>
Keywords: Learning Media, Interactive Video, CapCut Application.	

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info	ABSTRAK
Article history: Received September 15, 2025 Revised September 20, 2025 Accepted September 30, 2025	Penelitian ini diadakan dalam latar belakang bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi <i>capcut</i> sebagai alat untuk menarik perhatian siswa supaya menumbuhkan semangat agar nantinya memperoleh hasil belajar siswa yang memuaskan. Aplikasi <i>capcut</i> merupakan aplikasi digital berfungsi sebagai editing video, dan dapat di download di google playstore. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi capcut pada kelas IV SD N 050671 Kp. Gohor. (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran vidio interaktif berbasis aplikasi CapCut pada kelas IV SD N 050671 Kp. Gohor. (3) Untuk mengetahui respon peserta didik dalam media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi Capcut pada kelas IV SD N 050671 Kp. Gohor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau disebut <i>research and development</i> (R&D). Model penelitian pengembangan pada penelitian ini yaitu
Keywords: Media Pembelajaran, Video Interaktif, Aplikasi CapCut.	



Analisis (*Analyze*), desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian pengembangan Media Pembelajaran video interaktif Berbasis Aplikasi *CapCut* telah memenuhi kriteria dan uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan kriteria kevalidan sebesar 85%, sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 95% sedangkan hasil uji coba pengguna respon peserta didik terhadap media tersebut mencapai 89% dengan kategori valid atau sangat layak digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis *Capcut* di kelas IV yang dikembangkan ini dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Ananda Rizky

Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti

E-mail: anandarizky02@icloud.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang cepat memberi pendidik kesempatan untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya pembelajaran melalui video animasi (Agustinigrum dkk., 2023). Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaanya (Muliani dan Tindaon, 2021). *Capcut* sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi, menawarkan solusi untuk mengatasi keterbatasan ini dengan menyediakan media yang interaktif dan visual (Fitri dan Anas, 2024 hal 649).

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video menggunakan aplikasi *capcut* pada Topik 3 Kelas IV merupakan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran. Aplikasi *capcut* sendiri merupakan sebuah alat yang memungkinkan penggunaanya membuat dan mengedit video dengan berbagai fitur yang meningkatkan interaktivitas dan mendukung kreativitas (Fitri dan Anas, 2024). Di era digital saat ini, semakin penting untuk memasukkan teknologi ke dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan media video dapat meningkatkan perhatian siswa khususnya siswa Kelas IV yang cenderung lebih bersifat visual dan auditori. Video pembelajaran yang Interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya metode pengajaran, khususnya di lingkungan pendidikan yang mulai menerapkan teknologi digital sebagai bagian integral dari proses pembelajaran (Farahita S.D 2024 hal 588). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* untuk Kelas IV Topik 3 tidak hanya memberikan pendekatan pembelajaran yang modern tetapi juga memungkinkan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Penelitian ini meningkatkan pengalaman, nilai-nilai, kognisi dan kemampuan psikomotorik generasi muda penerus sebagai bagian dari upaya generasi sekarang untuk mempersiapkan mereka secara fisik dan mental untuk mencapai tujuan hidupnya. Melalui pendidikan, masyarakat dapat memperoleh berbagai pengetahuan, keahlian, dan keterampilan,



makna berbagai cara hidup dalam bentuk norma dan aturan positif, serta meningkatkan kualitas dalam kehidupan bermasyarakat (Marlina, 2022). Hal terpenting dalam proses pendidikan adalah penguasaan konsep belajar. ini akan berhasil jika guru dapat menerapkan salah satu prinsip pengajaran pembelajaran dalam proses pembelajaran: menangkap perhatian siswa (MTs Negeri 2 Kebumen, 2023).

Berdasarkan uraian masalah di atas, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar, menarik perhatian, dan interaktif agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Harahap dkk., 2023 hal 135) bahwa perangkat pembelajaran yang disajikan perlu ditingkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Dalam hal ini kebutuhan akan media pembelajaran interaktif kurang dimanfaatkan oleh guru kelas. Selanjutnya media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa Kelas IV.

Media pembelajaran jenis ini pengembangannya membutuhkan waktu yang sangat lama, namun dengan adanya aplikasi *capcut* ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam sistemnya dibandingkan jika guru hanya menggunakan media pembelajaran dalam bentuk media aja untuk memahami isinya. Salah satu media yang meningkatkan hasil belajar.

Salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa, serta melibatkan mereka secara aktif dalam mempelajari materi, adalah video interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi yang dapat dioperasikan melalui smartphone, seperti *capcut* atau *Canva*, yang memungkinkan para penggunanya membuat konten pembelajaran yang *kreatif* dan *inovatif*, sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam proses belajar (Ekowati dkk., 2024). Dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut, pendidik dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan *efektif*, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa.

Media video edukasi merupakan sekumpulan komponen atau media yang dapat menampilkan gambar dan audio secara bersamaan (Harahap dkk., 2023). Media video *interaktif* adalah media yang menggabungkan berbagai teks, gambar, suara, gerakan, atau animasi, dan bila digunakan menghubungkan media pembelajaran secara interaktif. Media pembelajaran bersifat interaktif ketika terjadi interaksi antara siswa dengan media, bukan sekedar melihat atau mendengar isi media, dan salah satu hal terpenting dalam video interaktif adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membuat media tersebut, yaitu *smartphone* untuk membuat media video yang dikembangkan (Hayya, 2023).

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Terdapat 5 tahap yang digunakan dalam proses pengembangan, yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Selanjutnya, data yang digunakan pada proses penelitian ini adalah data kualitatif yang dikumpulkan berdasarkan observasi dan dokumentasi pada setiap media pembelajaran (Alhamid, T., & Anufia, B. (2019 hal 109) video interaktif yang diedit melalui *capcut*. Beberapa alasan metode ini dipilih untuk penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi *capcut* Pada Tema 3 Kelas IV, yaitu:

1. Metode kualitatif efektif untuk memahami konteks dan interaksi dalam penggunaan media pembelajaran video interaktif di kelas.
2. Metode ini memberikan kesempatan untuk melakukan proses penelitian sesuai dengan kebutuhan penelitian.



3. Data yang diperoleh dengan metode ini lebih mendalam dan lebih baik dalam merepresentasikan hasil, sehingga mampu memberikan pemahaman yang lebih realistis.

Objek dan Subjek Penelitian, Lokasi serta Sumber Data

a. Objek dan Subjek Penelitian

Yang menjadi objek pada penelitian ini adalah seluruh hasil video *editing* yang di edit menggunakan aplikasi capcut dan berfokus sebagai media pembelajaran Interaktif pada tema 3 Kelas IV. Selanjutnya, subjek pada penelitian ini adalah para pelajar kelas IV.

b. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di sekolah SDN 050671 KP GOHOR penelitian ini dilaksanakan terhitung sejak dari perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, sampai pembuatan laporan penelitian. (Alamarat, Y., & AlFakrah, A. (2020).

c. Data dan Sumber Data

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, dengan rincian sebagai berikut

1. Data Primer

Data primer diperoleh langsung dari hasil observasi, dokumentasi dan pengembangan minat belajar siswa selama proses penelitian. Data ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari studi literatur terkait, seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen kurikulum yang relevan dengan Tema3 untuk Kelas IV. Informasi ini digunakan sebagai landasan teoritis dan untuk merancang media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam setiap kegiatan penelitian atau evaluasi untuk memperoleh informasi yang relevan, valid, dan dapat diandalkan. Pendekatan akan bergantung pada jenis penelitian (kualitatif atau kuantitatif) dan tujuan yang ingin dicapai. Teknik pengumpulan data yang umum digunakan meliputi:

1. Observasi, Teknik ini melibatkan pengumpulan data dengan mengamati secara langsung suatu objek atau fenomena tertentu.
2. Kuesioner atau Survei, Dalam metode ini, daftar pertanyaan tertulis diberikan kepada responden. Akhir: Jawaban sudah ditentukan sebelumnya (pilihan ganda, skala Likert). Responden bebas menjawab sesuai pemahamannya. Contoh aplikasi: Survei kepuasan siswa terhadap pembelajaran daring.
3. Penelitian Dokumen, Teknik ini melibatkan pengumpulan data dari dokumen atau arsip yang ada. Contoh dokumen: Buku, laporan, catatan kelas, data statistik. Contoh Aplikasi Menganalisis hasil ujian mahasiswa pada setiap semester.
4. Pengujian, Teknik ini digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, atau pengetahuan tertentu. Contoh: Ujian tertulis, ujian praktik atau tes berbasis komputer. Aplikasi Mengukur pemahaman siswa terhadap suatu topik.
5. Diskusi Kelompok Terfokus (FGD), Diskusi kelompok dengan beberapa responden untuk mengeksplorasi ide, pendapat, dan pengalaman. Contoh aplikasi: Diskusikan tugas pembelajaran daring dengan siswa.
6. Percobaan, Teknik ini melibatkan pengendalian variabel tertentu untuk melihat bagaimana variabel tersebut memengaruhi variabel lain. Aplikasi Menguji efektivitas metode pembelajaran baru terhadap hasil belajar siswa. Observasi Lapangan yang



Dilakukan di lingkungan alamiah untuk mengamati suatu fenomena tertentu tanpa mempengaruhi kondisi lingkungan. Contoh penggunaan: Amati interaksi siswa di luar kelas. Memilih metode yang tepat, Pemilihan metode pengumpulan data bergantung pada faktor-faktor berikut: a) Tipe data: Kualitatif (deskriptif) atau kuantitatif (numerik). b) Tujuan Penelitian: eksplorasi, penjelasan, atau pengujian hipotesis. c) Sumber data: orang, dokumen, atau lingkungan.

Teknik analisis data

Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk memproses, memahami, dan menarik kesimpulan dari data yang dikumpulkan dalam suatu penelitian. Pemilihan teknik bergantung pada jenis data yang akan diperoleh (kualitatif atau kuantitatif) dan tujuan penelitian. Berikut ini adalah berbagai teknik analisis data yang umum digunakan.

1. Metode Analisis Data Kuantitatif, Analisis data kuantitatif digunakan untuk data dalam bentuk numerik yang diproses secara statistik ke dalam Statistik Deskriptif. Tujuan dari metode ini adalah untuk mendeskripsikan atau merangkum data tanpa menggeneralisasi.
2. Metode Analisis Data Kualitatif, Analisis ini digunakan untuk data deskriptif seperti wawancara, observasi dan dokumen. Analisis Model Miles dan Huberman. b v Contoh: Analisis hasil wawancara dengan guru tentang metode pengajaran mereka. Analisis Tematik Circa
3. Teknik Analisis Campuran (Metode Campuran), untuk menggabungkan analisis kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian. Contoh: Lakukan survei kuantitatif untuk mengukur persepsi siswa, diikuti dengan wawancara kualitatif untuk mengeksplorasi alasan di balik persepsi tersebut. Pemilihan teknik analisis Pemilihan teknik analisis bergantung pada faktor-faktor berikut:

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Mei sampai dengan tanggal 25 Juni 2025 di kelas IV di SD Negeri 050671 Kp. Gohor. Kelebihan aplikasi *capcut* menjadi salah satu aplikasi edit video di smartphone, *capcut* memang terbilang memiliki fitur yang lengkap. Mulai dari stiker, filter, backsound bisa digunakan sesuka hati. Bahkan untuk akses pun bisa dilakukan secara offline.

Selain itu, memiliki template yang keren, dan hasil video yang menarik dan Kekurangan Aplikasi *capcut* yaitu, ukuran aplikasi besar, cukup boros kuota internet, desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh. Itu merupakan pengertian kelebihan dan kekurangan aplikasi *capcut* dalam membuat video pembelajaran selanjutnya, video yang sudah dirancang akan divalidasi oleh ahli media, dan ahli materi, untuk selanjutnya akan dilakukan uji coba kelayakan tersebut oleh siswa yang mana sebelumnya media sudah direvisi oleh peneliti. Adapun waktu pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu: validasi oleh ahli media dilakukan pada tanggal 10 Juni 2025, validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 12 Juni 2025 dan uji coba kelayakan pada peserta didik kelas IV dilakukan pada tanggal 14 Juni 2025. Setelah mengetahui kemungkinan dan masalah apa yang akan dibutuhkan, pengumpulan data dilakukan oleh peneliti.

Adapun media video interaktif pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan Model pengembangan, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) Tahap analisis (*Analysis*), (2) Tahap Desain (*Design*), (3) Tahap pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).



1. Hasil Analisis (*Analysis*)

Tahapan pertama yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke sekolah yaitu SD Negeri 050671 Kp. Gohor untuk mengetahui informasi yang ada di Lembaga Sekolah. Hal-hal yang di analisis dalam penelitian ini adalah analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Analisis karakteristik dan analisis materi dilakukan dengan cara wawancara kepada Guru Kelas IV SD Negeri 050671 Kp. Gohor sebagai subjek penelitian ini didapatkan bahwa hasil guru kelas IV bahwasanya masih kurangnya minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran, perlu adanya permainan atau media agar peserta didik lebih cenderung aktif di kelas saat pembelajaran.

Hasil wawancara dan analisis yang dilakukan peneliti bahwasanya anak atau peserta didik perlu adanya media yang membuat mereka senang dan memotivasi pada saat pembelajaran. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar produk yang di desain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, sekaligus mengarahkan kepada peserta didik untuk belajar media tersebut agar peserta didik juga bisa membuat media nya tersebut untuk tugas atau pun minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran.

2. Hasil Desain (*Design*)

Setelah memperoleh hasil dari tahapan selanjutnya ialah tahap desain atau perancangan produk media yakni media pembelajaran video interaktif berbasis *capcut*. Tindakan awal yang dilakukan adalah merancang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* yang akan dibuat. Tahapan ini penlitu memilih apakah media pembelajaran yang akan dibuat yang disesuaikan dengan karakter peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori yang dikutip oleh Hamzah pagarra bahwa vidio interaktif merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan saat siswa belajar menggunakan media audio visual ini adalah memfokuskan pemanfaatan indera pendengaran untuk menyerap informasi. (Hamzah Pagarra:2003).

Media vidio interaktif mempunyai manfaat yang beragam diantaranya dengan menghadirkan media vidio interaktif maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu melalui media itu. Selanjutnya, media vidio interaktif dapat menghadirkan benda benda, beberapa obyek dan gerakan-gerakan tertentu yang sekiranya sulit menghadirkan hal-hal tersebut langsung di dalam kelas. Media vidio interaktif memungkinkan siswa lebih tertarik dalam belajar karena melalui media tersebut disajikan suara sekaligus gambar yang mendukung proses pembelajaran.

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Adapun hasil pengembangan media pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan berikut:

a) Bentuk produk

Media *capcut* merupakan suatu alat yang berbentuk produk yang dapat dikembangkan disetiap orang. Pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *Capcut* menggunakan bahan yang tidak sulit ditemukan dan sudah terkenal semua media untuk bahan edit video atau bahan suatu *capcut* bisa dikembangkan kembali tergantung kreativitas. Setelah penyesuaian dengan materi kelas IV. Media ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan kepada peneliti ke beberapa validator ahli, guru pai, dan dosen pembimbing. Setelah mendapatkan hasil validator kemudian



direvisi produk selanjutnya dilakukan validasi dan uji coba oleh pengguna.

Komponen-komponen media pembelajaran berbasis *capcut* Bahan-bahan dan langkah pembuatan *capcut*

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik, kemampuan peserta didik untuk dimengerti saat ditampilkan *capcut* tersebut. Berikut ini adalah bahan pembuatan media *capcut*:

1. Handphone
2. Komputer
3. Proyektor

Selanjutnya langkah-langkah peserta didik membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut*:

- Sebelum peserta didik download aplikasi *CapCut* peserta didik menyiapkan bahan-bahan sebelum mengedit supaya mempermudah ketika mengedit. Download bahan di google atau di aplikasi pinterest karena di google atau aplikasi pinterest menyediakan bahan bahan bagus. Untuk tambahan media gambar dll.
- Langkah 1 Peserta didik Mengunduh aplikasi *capcut* di playstore
- Peserta didik membuka aplikasi *capcut*
- Peserta didik dapat menizinkan aplikasi *capcut* untuk mengakses sesuatu yang diperlukan seperti akses ke galeri, izin menggunakan *microphone* dan *kamera*
- Setelah itu peserta didik masuk ke beranda aplikasi *capcut*, Peserta didik memilih *new project* untuk mulai mengedit video.
- Peserta didik memilih video yang ingin diedit dari galeri
- Peserta didik menekan *tools* untuk mengedit video
- Peserta didik menekan *audio* untuk menambahkan atau mengisi suara ke video
- Peserta didik menekan *sticker* untuk menambahkan stiker yang diinginkan
- Peserta didik memasukkan *teks*, cukup menekan opsi *teks* (*Disana ada banyak font yang bisa dipilih*)
- Peserta didik bisa menambahkan *efek* divideo, cukup pilih *tools* *efek* akan diberikan opsi *efek* video yang bisa di pilih
- Setelah itu Peserta didik selesai mengedit, peserta didik menekan tanda simpan yang ada di pojok kanan atas layar.
- Peserta didik menunggu hingga video selesai
- Media *capcut* peserta didik telah siap digunakan

b) Uji kevalidan (*Validasi*) Media Pembelajaran

Setelah tahap pembuatan media pembelajaran video interaktif berbasis *capcut* tahap selanjutnya adalah kevalidan media pembelajaran. Uji kevalidan dilakukan oleh tim yang terdiri dari 1 dosen untuk menguji validitas ahli media, satu guru dan peserta didik untuk menguji validitas respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* tersebut. Uji kevalidan ini dilakukan dengan memberikan angket validasi.

4. Tahap Implementation (*Implementasi*)

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut*. Kemudian media *capcut* merupakan media pembelajaran yang di implementasikan di kelas IV SD N 050671 Kp. Gohhor. Setelah



mendapat persetujuan dari dosen pembimbing dan validasi ahli, implementasi dilakukan pada tanggal 15 Juni 2025. Sebelum implementasi ke sekolah dilaksanakan tentu ada beberapa tahapan diantara lain:

- a. Meminta perizinan kesekolah untuk melakukan penelitian dikelas IV
- b. Memberi tahu maksud dan tujuan penelitian kepada guru.
- c. Selanjutnya kegiatan implementasi di dalam kelas diawali dengan memberikan apresiasi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran di dalam kelas yang akan dilaksanakan. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik diperkenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media pembelajaran aplikasi *capcut*

Pada Proses Implementasi di kelas IV di mulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai pendidik terlebih dahulu mengenalkan nama media, serta manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* ini ke peserta didik diminta untuk memperhatikan dan menyimak apa isi dalam media itu sendiri. Berdasarkan kajian teori bahwa Aplikasi *capcut* ini ialah aplikasi yang dikembangkan dan dibuat oleh Byte Dance Ltd yang merupakan perusahaan dan developer teknologi di china. maka tidak heran lagi jika aplikasi ini berhubungan dengan aplikasi Tiktok. Dan *capcut* ini sekarang memiliki nama *viamaker*. Sang developer beberapa waktu lalu memutuskan untuk mengganti namanya. Dan aplikasi editing video ini pertama kali nya di rilis pada tahaun 2020 April dan semakin berkembang sampai saat ini . dan aplikasi ini sudah banyak sekali mendapatkan penghargaan di play store maupun App store. Ada beberapa tools yang sudah tersedia pada aplikasi *capcut* untuk membuat media pembelajaran menarik, edit, video, effect, filters. (Syahmewah, R : 2003).

Manfaat dari Aplikasi *capcut* ini yaitu dalam pembuatan media pembelajaran sangat fleksibel, pengguna dapat membuat video yang panjang ataupun pendek sesuai dengan kebutuhan. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat video dalam berbagai format seperti vertical, horizontal dan square. Pengguna dapat membuat video yang sesuai dengan program media social yang akan digunakan untuk membaginya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik kelas IV diperoleh data respon pendidik dan peserta didik. respon tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut*. Berdasarkan hasil review dari guru sudah disetujui dan tidak ada revisi media, ada berbagai masukan dan saran yang diperoleh baik dari pendidik maupun peserta didik masukan tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan atau proses penyempurnaan produk yang akan dikembanhgkan dan untuk lebih bermanfaat kepada yang lain. Secara umum pengembangan media pembelajaran berbasis *capcut* mendapatkan respon positif. Kesan tersebut terbukti bahwa tingkat ketertarikan peserta didik dalam menyimak pembelajaran lebih fokus dan mereka senang, bahkan peserta didik ingin memutar kembali media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* tersebut. Serta peserta didik boleh mengeshare kepada orang tua peserta didik jika berkenan menampilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* di rumah.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan video peserta didik dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Peserta didik pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat



serta memotivasi peserta didik untuk selalu memperhatikan pelajaran. (Pratiwi, L :2018).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di Kelas IV SD N 050671 Kp. Gohor tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi *CapCut* Kelas IV SD N 050671 Kp. Gohor, diperoleh sebagai berikut:

1. Cara Siswa mengoptimalkan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *CapCut* menggunakan Model Pengembangan ini yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Kelayakan media pembelajaran vidio interaktif berbasis aplikasi *CapCut* diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diuji cobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu: Validasi media, validasi materi dan validasi respon peserta didik. Rata-rata hasil Persentase validasi oleh 3 validator yaitu:
 - a. Validasi Ahli Media memperoleh rata-rata nilai Persentase 85,00%
 - b. Validasi Ahli Materi memperoleh rata-rata Persentase 92, 055%
 - c. Angket Respon Peserta Didik

Yang artinya Media pembelajaran vivio interaktif berbasis aplikasi *capcut* dikategorikan sangat valid atau layak digunakan.

3. Respon peserta didik terhadap Media video interaktif berbasis aplikasi *capcut* pada kelas IV SD N 050671 Kp. Gohor dengan jumlah 16 peserta didik yaitu rata rata respon peserta didik memperoleh Persentase 89% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil penilaian beberapa respon peserta didik bahwa pengembangan media pembelajaran vidio interaktif berbasis aplikasi *Capcut* sangat baik digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa terkesan dengan media video interaktif dan merupakan hal yang baru bagi siswa kelas IV sehingga media video interaktif mendapat respon positif bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Astiningrum, I.A., Prasasti, P.A.T. dan Listiani, I. 2023. Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.*Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 7(4):159 1605. <https://doi10.35931/am.v7i4.2628>
- Muliani dan Tindaon, 2021*Cara Menambahkan Suara dalam Video – capcut Tutorial*. URL: <https://www.capcut.com/id-id/resource/how-to-add-voice-in-a-video>. Diakses 15 Januari 2025.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). . *Editor Film MP4 Professional – Edit Video dengan Fitur Lanjutan*. URL: <https://www.capcut.com/id-id/resource/mp4-movie-editor/>. Diakses 15 Januari 2025.
- Dewi Surani2 , Amat Hidayat32024Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut <https://doi.org/10.47709/briliance.vxix.xxxx>
- Ekowati, M.A.S., Pornomo, M.H., Silvano, G. dan Saputra, U.W. 2024. *Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Visual dengan capcut dan Canva di Sekolah Kanisius Sumber*. URL: <https://www.krajan.id/meningkatkan-efektivitas-pembelajaran-visual-dengan-capcut-dan-canva-di-sekolah-kanisius-sumber/>.Diakses 15 Januari 2025.
- Farahita, S.D., Mufiidah, N., Khilma, R.A.W., Ismail, H., Fernando, R., Sakinah, L.H., et. al. 2024.Meningkatkan Keterlibatan Siswa Melalui Media pembelajaran Berbasis *Interactive Video Lesson*.*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 2(11):588-592.
- Fitri, N. dan Anas, N. 2024.Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis capcut untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa Sekolah



- Dasar. Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia). 10(1):649-660. <https://doi.org/10.29210/02020344>.
- Harahap, A.Y., Simanungkalit, E., Sembiring, M.M., Mailani, E., Rozi, F., Faisal et al. 2023. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon pada Tema 7 Subtema 2 di Kelas V SDN 101610 Purbabangun T.A 2022/2023. *Jurnal of Student Development Information System (JoSDIS)*. 3(2):135-145.
- Hayya, L.A. 2023. Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Jurnal Eksponen*. 13(2):66-76
- Marlina, E. 2022. Peran Pendidikan dalam Bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*. 2(9):333-336.
- MTs Negeri 2 Kebumen. 2023. *Pentingnya Memahami Tujuan Belajar dan Pembelajaran*. URL: <https://mtsn2kebumen.sch.id/berita/detail/pentingnya-memahami-tujuan-belajar-dan-pembelajaran>. Diakses 15 Januari 2025.
- Muliani, E. dan Tindaon, J. 2021. Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Guru di SD Negeri 104333 Marubun Tahun 2021. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(2):77-80.
- Prabowo, G. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pengujian Kuat Tekan Beton pada Mata Kuliah Praktikum Bahan Bangunan IIdi Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.