

---

## **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK Mendukung Merdeka Belajar Siswa Kelas IV Min 2 Dharmasraya**

Estuhono<sup>1</sup>, Moh Rosyid Mahmudi<sup>2</sup>, Ridho Ilahi<sup>3</sup>  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia  
e-mail: [ridhomrb5634@gmail.com](mailto:ridhomrb5634@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi dari rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan pada materi IPAS banyak siswa yang belum mencapai kriteri ketuntasan umum (KKM) hal ini terlihat dari jumlah siswa sebanyak 24 siswa, siswa yang nilainya tuntas KKM hanya sebanyak 8 siswa dengan presentase sebesar 33,33 % dan yang nilainya tidak tuntas KKM sebanyak 16 siswa dengan presentasi sebesar 66,66 %. Maka dari permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* materi kebudayaan indonesia tujuan yang di harapkan dari penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan video pembelajaran yang valid, fraktis dan efektif. pada materi IPAS. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang mempunyai 5 bagian yaitu: Tahap Analisis), Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Instrument yang digunakan adalah lembar validitas, praktikalitas, efektifitas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada pengembangan ini analisis validitas, praktikalitas dan efektifitas. Berdasarkan uji efektifitas menggunakan video pembelajaran hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 75. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 95,75% dikategorikan sangat efektif karena video tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik. Sedangkan ketidak tuntasan peserta didik dengan rata-rata 6,25% di kategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Sehingga video menggunakan aplikasi *Capcut* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Capcut, IPAS, Video

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the low student learning outcomes. Based on the results of interviews and observations on the IPAS material, many students have not achieved the general completeness criteria (KKM). This can be seen from the number of students as many as 24 students. Only 8 students whose grades passed KKM were completed with a percentage of 33.33% and whose grades were incomplete KKM as many as 16 students with a presentation of 66.66%. So from these problems the researcher wants to develop a learning video using the capcut application for Indonesian cultural material on IPAS material. This research uses the type of R&D (Research and Development) research using the ADDIE model which has 5 parts, namely: Analysis Stage, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The type of data used is qualitative and quantitative. The instrument used is a sheet of validity, practicality, effectiveness. Data collection techniques using interview techniques, observation and documentation. Data analysis techniques carried out in this development are analysis of validity, practicality and effectiveness. Based on the effectiveness test using learning videos, students' learning outcomes have reached KKM 75. Completeness of student learning outcomes with an average of 95.75% is categorized as very effective because the video has provided results that are in accordance with the learning objectives*

---

*based on the results of students' learning tests. Meanwhile, the incompleteness of students with an average of 6.25% is categorized as ineffective because the test results during the trial showed that students did not meet the minimum completeness. So that videos using the Capcut application can be applied in the learning process.*

**Keywords:** Capcut, IPAS, Video

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi bawaan baik jasmani ataupun rohani untuk memperoleh hasil dan prestasi sehingga ia mencapai kedewasaan dan menjadi manusia yang utuh (Pagarra & Idrus, 2018). Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa, dan negara (Satriyo, 2003).

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian komponen dari metode pengajaran yang merupakan upaya untuk memungkinkan proses belajar yang menggabungkan fakta dan ide-ide untuk menjelaskan materi. Media pembelajaran tidak hanya bertanggung jawab atas sampainya pesan atau informasi pembelajaran kepada siswa, tetapi juga memastikan bahwa pesan atau informasi yang disampaikan tidak terjadi penyimpangan makna. Media pembelajaran yang Gampang, Asyik dan Menyenangkan (Gasing) tentunya akan menstimulus motivasi belajar siswa (Estuhono, 2017). Dengan penggunaan media diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang konsep-konsep materi pelajaran semakin baik dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi bagi

siswa untuk belajar. Salah satunya media pembelajaran yang asik dan menyenangkan mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa serta mampu meningkatkan kompetensi pada diri siswa. Seperti penelitian Ayuni & Setiawati, (2019) dalam (Guspitawati, Estuhono et al., 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dari segi warna, gambar, suara, dan interaktif membantu meningkatkan kemampuan anak.

Menurut Wina sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi Media Pembelajaran Dalam proses pembelajaran, yaitu: Fungsi komunikatif. Fungsi kebermaknaan Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

Sehubungan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah video. Video pembelajaran membawa dampak positif bagi kegiatan belajar siswa seperti demontrasi materi, motivasi, tutorial, dan efektivitas waktu. Menonton video merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh seluruh kalangan. Video yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambar hidup yang mempunyai tampilan visual dan audio, saat ini video telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Video memiliki berbagai peran, selain sebagai sarana hiburan, video

juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. Media berbasis video ini di desain dengan menggunakan prinsip-prinsip pengembangan yang memperhatikan berbagai aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dengan harapan menjadikan siswa termotivasi dalam belajar, optimalisasi potensi raga dan jiwa siswa ketika pembelajaran berlangsung. Serta dapat dipergunakan sesuai tingkat kecepatan berpikir siswa dalam memahami materi dan kebutuhannya.

Dalam kurikulum merdeka untuk SD/MI salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa Indonesia. IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Berdasarkan fakta yang ditemui di lapangan, masih terdapat banyak

siswa yang menganggap sulit dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan data dan hasil wawancara pada guru kelas IV MIN 2 Dharmasraya, bahwa hasil belajar materi IPAS masih tergolong rendah, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) seperti yang diharapkan, Adapun nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dapat terlihat dari jumlah siswa sebanyak 24 siswa, siswa yang nilainya tuntas KKM hanya sebanyak 8 siswa dengan presentase sebesar 33,33 % dan yang nilainya tidak tuntas KKM sebanyak 16 siswa dengan presentasi sebesar 66,66 %.

Berdasarkan permasalahan tersebut dicoba solusi untuk mengatasinya dengan melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang banyak diminati sekarang ini melalui pengembangan video pembelajaran menggunakan *capcut application* pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 2 Dharmasraya. Diharapkan dengan adanya inovasi pembelajaran tersebut bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode pengembangan yang digunakan adalah pengembangan ADDIE yang mempunyai 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: Tahap *Analyze* (Analisis), Tahap *Design* (Perancangan), Tahap *Development* (Pengembangan), Tahap *Implementation* (Implementasi), Tahap *Evaluation* (Evaluasi).

Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penulisan adalah lembar

validitas, praktikalitas, efektifitas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan pada pengembangan ini analisis validitas, praktikalitas dan efektifitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu Pengembangan Video Pembelajaran IPAS Menggunakan Aplikasi Capcut pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia siswa kelas IV MIN 2 Dharmasraya. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk di dalam bidang pendidikan yaitu pengembangan video pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi Capcut pada materi Kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut.

### Hasil Tahapan Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam tahap ini, tahap analisis ini memiliki tiga tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan materi.

Pada tahap analisis kebutuhan ini, untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di dalam pembelajaran pada muatan IPAS materi Kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV MIN 2 Dharmasraya. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan banyak di temukan peserta didik yang kesulitan memahami materi khusus pembelajaran IPAS, peserta

didik memiliki kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik saat pembelajaran IPAS. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV MIN 2 Dharmasraya, dalam pembelajaran IPAS untuk media pembelajaran banyak yang tidak berfungsi hanya mengandalkan buku paket dan LKS yang tidak berwarna saja, jarang menggunakan infokus, jarang menggunakan pembelajaran yang bersifat online, sedangkan untuk fasilitas di sekolah telah terpenuhi baik dari segi benda elektronik maupun jaringan yang ada di lingkungan sekolah. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya kerja sama saat pembelajaran berlangsung antara pendidik dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, permasalahan ini membuat peserta didik menjadi tidak aktif pada saat jam pelajaran berlangsung.

Analisis peserta didik setiap peserta didik di sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda beda berdasarkan hasil dari kegiatan observasi dan analisis peserta didik yang dilakukan pada kelas IV MIN 2 Dharmasraya dengan jumlah peserta didik 16 orang, maka dapat disimpulkan beberapa karakteristik peserta didik yaitu, faktor pertama peserta didik kelas IV MIN 2 Dharmasraya yang saya temukan peserta didik lebih suka menggunakan alat elektronik, peserta didik kelas IV lebih suka bermain media sosial seperti menonton video tiktok, instagram, youtube dan bermain *game online*.

Faktor kedua yaitu peserta didik yang kesulitan memahami materi khusus pembelajaran IPAS, peserta didik memiliki kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik saat pembelajaran IPAS. Faktor ketiga dalam pembelajaran



IPAS untuk media pembelajaran banyak yang tidak berfungsi hanya mengandalkan buku paket dan LKS yang tidak berwarna saja, Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya kerja sama saat pembelajaran berlangsung antara pendidik dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, permasalahan ini membuat peserta didik menjadi tidak aktif pada saat jam pelajaran berlangsung.

Analisis Materi yang dipilih pada pengembangan ini yaitu, materi pada muatan IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia siswa kelas IV MIN 2 Dharmasraya.. Materi yang ada pada muatan IPAS ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajarannya hanya fokus pada buku tema peserta didik, karena kurang pemanfaatan dan variasi bahan ajar dalam proses pembelajaran. Materi yang penulis temukan di sekolah tentang Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV MIN 2 Dharmasraya.

**Hasil Tahapan Perancangan (Design)**

Hasil pada tahap perancangan video yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Isi video menggunakan aplikasi Capcut



**Cover**  
Cover ini memuat bagian judul yaitu video menggunakan aplikasi Capcut pada materi Kekayaan budaya Indonesia terdapat gambar pendukung

sesuai dengan materi pembelajaran .



**Pembelajaran 1**  
Di pembelajaran 1 ini mempelajari tentang pengertian kekayaan budaya Indonesia.



**Pembelajaran 2**  
Di pembelajaran 2 ini mempelajari tentang menghargai dan melestarikan produk-produk budaya Indonesia.



**Soal Evaluasi**  
Pada bagian ini memuat tentang soal-soal dari materi pembelajaran yang telah dipelajari.





**Penutupan**  
Menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tugas rumah.

<b>Sonia Yulia Friska, M.Pd</b>	isi	26	3	82	Sangat Valid
<b>Aprimadedi M.Pd</b>	Bahasa	33	4	86,6%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>				<b>83,03%</b>	<b>Sangat Valid</b>

### Hasil Tahapan Pengembangan (Development)

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*), tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi Capcut pada materi Kekayaan budaya Indonesia yang *valid, praktis, dan efektif* sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut yaitu dengan melihat penulisan isi sesuai dengan KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran yang dilengkapi dengan materi, soal latihan, rangkuman, dan soal evaluasi. Bahan ajar video ini dikembangkan di kelas IV, dengan jumlah peserta didik 16 orang di MIN 2 Dharmasraya Tahap pengembangan ini dilihat dari tiga tahap yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

### Hasil Uji Validitas.

Tabel 2. Data Hasil Validitas video menggunakan aplikasi Capcut

Validator	Aspek	Skor	Skor Maksimum	Nilai %	Kategori
<b>Aprima Dedi, M.Pd</b>	Kegrafikan	16	20	80%	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang terdapat pada tabel 2. hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata 83,03% Bahan ajar video menggunakan aplikasi Capcut pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan budaya Indonesia tersebut dapat diuji cobakan kepada peserta didik karena isi dan format video menggunakan aplikasi Capcut telah sesuai dengan materi, KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran pada muatan IPAS materi Kekayaan budaya Indonesia, sehingga bisa diterapkan di MIN 2 Dharmasraya.

### Hasil Uji Praktikalitas

Tabel 3. Data Uji Praktikalitas Video Menggunakan Aplikasi Capcut

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1	Pendidik kelas IV	100%	Sangat Praktis
2	Peserta didik kelas IV	90,06%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>95,03%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Dari tabel 3. dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi pendidik kelas IV dengan hasil

100% dikategorikan sangat praktis, praktisi peserta didik kelas IV dengan hasil 90,06% dikategorikan sangat praktis, karena video menggunakan aplikasi Capcut yang dikembangkan dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas video yang telah di rancang oleh penulis mendapat rata-rata nilai 95,03% Sehingga video ini tepat digunakan dan bisa diterapkan di MIN 2 Dharmasraya.

#### Hasil Uji Efektifitas

Tabel 4. Data Uji Efektifitas Video Menggunakan Aplikasi Capcut

No	Kriteria	Jumlah peserta didik	Persen
1	Tuntas	15 orang	95,75%
2	Tidak Tuntas	1 orang	6,25%

Dari tabel 4. dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 75. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 95,75% dikategorikan sangat efektif karena video tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik. Sedangkan ketidak tuntas peserta didik dengan rata-rata 6,25% di kategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Sehingga video menggunakan aplikasi Capcut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

#### Hasil Tahapan Implementasi (Implementation)

Setelah video menggunakan aplikasi Capcut pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan budaya Indonesia dinyatakan sangat valid oleh

validator, maka video ini dapat di implementasikan yaitu dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali video yang dikembangkan. Uji coba video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut dilaksanakan di MIN 2 Dharmasraya dengan subjek penelitian kelas IV dengan jumlah peserta didik 16 orang pada tanggal 28 – 29 Juli 2023. Uji coba produk video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut hanya dilakukan di kelas IV MIN 2 Dharmasraya dikarenakan keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Dalam implementasi pembelajaran dengan menggunakan video menggunakan aplikasi Capcut pada kegiatan pembelajarannya dilakukan oleh peserta didik secara individu. Pada awalnya, peserta didik masih belum memahami materi Kekayaan budaya Indonesia sehingga pendidik harus menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran berupa video. Kemudian, pendidik memberikan contoh secara langsung kepada peserta didik agar peserta didik lebih mudah memahami materi kekayaan budaya Indonesia. Selain itu, pendidik juga memberikan latihan kepada peserta didik tentang materi yang dijelaskan. Peserta didik diharapkan mampu untuk memahami materi Kekayaan budaya Indonesia dan bisa mengingat materi yang diajarkan.

Pada video pembelajaran, terlihat bahwa peserta didik antusias dan bersemangat dalam belajar karena yang mereka hadapi tidak hanya sekedar tulisan yang ada dibuku tetapi juga ada pembelajaran yang dilakukan menggunakan media audio visual dan melakukan percobaan yang berkaitan dengan materi peduli terhadap makhluk

hidup. Hasil ini bisa dilihat dari lembar keterlaksanaan RPP yang memperoleh rata-rata 72% dengan kategori valid.

### **Hasil Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut pada muatan IPAS materi Kekayaan budaya Indonesia di kelas IV dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian, kepraktisan dilihat dari angket respon pendidik dan peserta didik kelas IV. Sedangkan analisis data hasil efektifitas dilihat pada tes hasil belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan video menggunakan aplikasi Capcut yang di terapkan di MIN 2 Dharmasraya.

### **Pembahasan**

Pengembangan bahan ajar video menggunakan aplikasi Capcut pada muatan IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV merupakan salah satu bahan ajar yang bisa dijadikan rujukan bagi pendidik dalam membuat bahan ajar dan sebagai panduan belajar terutama di MIN 2 DHARMASRAYA yang minim pembuatan bahan ajar seperti video pembelajaran. Bahan ajar video menggunakan aplikasi Capcut ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar ini Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian *Research and deveploment (R&D)* (Asyhari & Silvia, 2016). Model pengembangan video menggunakan aplikasi Capcut ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Deveploment, Implementation, dan Evaluation*).

Kelima tahap tersebut dilakukan mulai dari tahap analisis sampai ke tahap evaluasi. Tahap analisis disini melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi. Tahap perancangan disini melakukan perancangan instrumen penelitian, perancangan RPP perancangan video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut dan membuat video. Tahap pengembangan melakukan validasi video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut divalidator oleh dosen FKIP UNDHARI, ada tiga aspek yang divalidasi yaitu aspek isi, kegrafikan dan bahasa, praktikalitas yang dilakukan dengan cara melihat respon pendidik dan peserta didik, efektifitas yang dilihat dari hasil soal tes yang disediakan. Tahap implementasi yaitu uji coba video menggunakan aplikasi Capcut dilaksanakan di MIN 2 Dharmasraya dengan jumlah peserta didik 16 orang pada tanggal 28 Juli 2023. Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan video menggunakan aplikasi Capcut pada muatan IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV.

Bahan ajar yang dikembangkan harus memenuhi standar yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Salah satu tahapan inti adalah melakukan uji validasi, uji validasi dilakukan sebagai upaya dalam menghasilkan bahan ajar yang baik dan relevan. Pengembangan bahan ajar video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut divalidasi oleh tiga orang validator. Validator yang dilibatkan adalah ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa (Tegeh et al., 2015). Menurut



(Dwi & Mustofa, 2021) menyatakan bahwa Produk yang telah dikembangkan akan diuji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Kevalidan produk dapat dilihat dari lembar validasi setiap instrumen penelitian oleh validator. Berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan video menggunakan aplikasi Capcut maka didapatkan bahan ajar video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut dengan kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

### **Validitas Video Menggunakan Aplikasi Capcut**

Pengembangan video dilakukan dalam rangka menunjang proses pembelajaran, video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut yang digunakan harus valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Suhandi et al., 2021) Validasi ialah suatu ukuran dimana menunjukkan tingkat kevalidan ataupun kesahihan suatu instrumen atau bahan ajar. Instrumen ataupun bahan ajar dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur kisi-kisi yang telah ditentukan. Pada penelitian ini validasi yang dilakukan menekankan pada validasi isi, konstruksi, dan bahasa. Hal ini relevan dengan penelitian (Puspita & Dewi, 2021) yang menyatakan bahwa uji validitas terhadap instrumen penelitian dilakukan dengan memberikan angket kepada ahli, pada aspek bahasa, media dan materi. Hasil validitas video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut secara keseluruhan memperoleh nilai valid. Bahan ajar video menggunakan aplikasi Capcut yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria yang seharusnya dan susunan dari video menggunakan aplikasi Capcut yang telah dibuat telah memenuhi syarat penyusunan video

menggunakan aplikasi Capcut mulai dari KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan video, serta kesesuaian materi yang terdapat pada kurikulum. Untuk menentukan apakah lembar validasi dikatakan valid, maka dapat dilakukan penelusuran dari tiga segi yaitu dari segi isinya, segi konstruksi, dan segi bahasa yang sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan).

Berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator video menggunakan aplikasi Capcut yang dikembangkan saat ini dinilai dengan 3 aspek yaitu kelayakan isi, kelayakan kegrafikan, dan komponen bahasa diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh validator. Validator yang memvalidasi video menggunakan aplikasi Capcut terdiri dari tiga orang yaitu dosen FKIP UNDHARI. Hasil nilai yang diperoleh dari validator isi Ibuk Sonia yulia friska 82,5 % dikategorikan sangat valid, sedangkan penilaian dari validator kegrafikan Bapak Aprima dedi M, Pd adalah 80,00 % dikategorikan valid dan penilaian dari validator bahasa Bapak Ilham asmaryadi, M.Pd adalah 86,60 % dikategorikan sangat valid. Secara keseluruhan penilaian dari ketiga validator memperoleh skor sebesar 93,33%. Skor tersebut mempunyai kategori sangat valid berdasarkan kategori validitas yang dimodifikasi Riduwan (2020). Pendapat ini dapat didukung oleh teori (Dermawati et al., 2019) yang menyatakan bahwa video menggunakan aplikasi Capcut yang dinyatakan valid selanjutnya dapat digunakan untuk penelitian pada kelas IV di MIN 2 Dharmasraya.

### **Praktikalitas Video Menggunakan Aplikasi Capcut**

Praktikalitas video menggunakan aplikasi Capcut mengacu pada pernyataan tentang

kejelasan video menggunakan aplikasi Capcut yang dikembangkan, praktikalitas video menggunakan aplikasi Capcut dilihat dari respon pendidik dan peserta didik. data respon pendidik juga diperlukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan video menggunakan aplikasi Capcut yang dikembangkan. Penilaian praktikalitas diperoleh dari hasil analisis penilaian angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Angket respon pendidik dan angket respon peserta didik dibagikan pada saat akhir pembelajaran, pendidik dan peserta didik diminta kesediannya mengisi angket-angket respon dengan jujur dan objektif terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia dikelas IV.

Hasil praktikalitas video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut diperoleh dari pendidik dan peserta didik, Hasil nilai praktisi yang diperoleh dari respon pendidik adalah 100% dikategorikan sangat praktis, dan hasil nilai praktisi yang diperoleh dari peserta didik adalah 90,6% dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan hasil dari respon pendidik dan peserta didik yang didapatkan dari lembar praktikalitas. Penggunaan video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut dapat membantu peserta didik semangat, dan fokus dalam menemukan hal-hal yang baru dalam dunia Pendidikan, dan peserta didik merasa bersemangat dan termotivasi dengan video menggunakan aplikasi Capcut yang digunakan. Hal ini dapat dilihat pada video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut terdapat warna, gambar suara yang dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dengan kriteria yang sangat praktis, sehingga hal ini

menyatakan bahwa video pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi Capcut materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV MIN 2 Dharmasraya sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

### **Efektifitas Video Menggunakan Aplikasi Capcut**

Hasil efektifitas video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut diperoleh dari hasil tes peserta didik setelah menggunakan video yang mencakup 4 pertanyaan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tercapainya KKM yang telah ditentukan oleh sekolah, adapun KKM yang telah ditetapkan di kelas IV MIN 2 Dharmasraya adalah 75

Hasil efektifitas yang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang tuntas yaitu dengan rata-rata 93,75% dengan kategori sangat efektif, sedangkan yang tidak tuntas peserta didik yaitu dengan rata-rata 6,25% dikategorikan tidak efektif karena hasil tes uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Bahan ajar video menggunakan aplikasi Capcut dikatakan efektif dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian (Kurniawiguna et al., 2015) yang menyatakan uji efektivitas bertujuan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dipakai di dalam belajar mengajar.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap video pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi Capcut pada materi kekayaan

budaya Indonesia di kelas IV MIN 2 Dharmasraya, dapat disimpulkan sebagai validitas dari bahan ajar video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV MIN 2 Dharmasraya yang dinilai oleh tim validator yang berjumlah 3 orang menunjukkan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase 93,33% pada kategori sangat valid maka bahan ajar video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.

Praktikalitas dari video pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi Capcut materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV MIN 2 Dharmasraya yang di nilai dari hasil analisis angket respon pendidik dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut memperoleh hasil persentase rata-rata 95,00% pada kategori sangat praktis maka video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Efektivitas dari video muatan IPAS menggunakan aplikasi Capcut materi peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV MIN 2 Dharmasraya yang dinilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh persentase nilai rata-rata 87,00% pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan dari video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

Achmad Ali Fikri, Syamsul Arifin, M. F. F. (2022). konsep dan implementasi kurikulum merdeka abad ke 21. *Konsep*

*Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Abad Ke 21*, 2(8.5.2017), 2003–2005.

Alamsyah, R., Toenlio, A. J. E., & Husna, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229–236.

Aprima, D., & Sari, S. (2022). Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95–101.

Estuhono. (2017). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Gasing (Gampang Asyik Menyenangkan) Berbantuan Animasi Terhadap Pencapaian Kompetensi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan IPA. *Ristekdik. Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2 (2), 8-13. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/214>

Guspitawati, Estuhono, S., Sari, A. M., Saputra, A., & Apreasta, L. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. 6(5), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>

Haryani, S., & Sari, V. M. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di Masa

- Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4365–4572.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Lubaidi, W., & Setiawan, H. (2022). *Profil Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas V MI . Minhajussa ' adah*. 7(September)
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 280.
- Sugiyono, 2017. (2017). *Analisis pengendalian kualitas ( quality control ) dalam meningkatkan kualitas produk*. 6, 393–399.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.