



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 3, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/05/2024
 Reviewed : 04/06/2024
 Accepted : 24/06/2024
 Published : 26/06/2024

Fadhila Putri Arhama¹
 Sutikno²

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO BERBANTUAN APLIKASI CAPCUT PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 106184 SEKIP TAHUN PEMBELAJARAN 2023-2024

Abstrak

Media audiovisual memiliki suara dan gambar. Ini adalah keuntungan menggunakan media sinematisasi untuk mengapresiasi karya sastra. Siswa diminta untuk menyampaikan apresiasi mereka atas film atau sinematisasi setelah mereka menontonnya. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dan agar pelaksanaan penelitian lebih terarah sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi harus dirumuskan sebagai berikut adalah Bagaimanakah keefektifan, kevalidan dan kepraktisan media vidio pembelajaran berbantuan aplikasi CapCut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan atau Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbantuan CapCut pada tema Kekayaan Budaya Indonesia dan Motivasi Belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 106184 Sekip. Berdasarkan pembahasan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran video berbantuan aplikasi CapCut, Validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media ini mencapai presentase kelayakan sebesar 92,31%, dengan kriteria "Sangat Layak." Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media ini mencapai presentase kelayakan sebesar 104,47%, juga dengan kriteria "Sangat Layak." Berdasarkan Keefektifan bahwa Rata-rata nilai per responden setelah penggunaan media naik menjadi 80,93. Berdasarkan Kepraktisan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran video berbantuan aplikasi CapCut, Validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media ini mencapai presentase kelayakan sebesar 92,31%, dengan kriteria "Sangat Layak." Berdasarkan hasil kesimpulan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbantuan aplikasi CapCut efektif, dan praktis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 106184 Sekip, Kota Medan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Vidio, Aplikasi CapCut, Motivasi Belajar

Abstract

Audiovisual media has sound and images. This is the advantage of using cinematization media to appreciate literary works. Students are asked to express their appreciation for the film or cinematization after they have watched it. Based on the background stated above and so that the implementation of research is more focused in accordance with the desired objectives, the problems that have been identified must be formulated as follows: What is the effectiveness, validity and practicality of learning video media assisted by the CapCut application in increasing student learning motivation in terms of science lessons. How can students' learning motivation increase in science subjects in class IV? The research method used in this research is

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
 email: fadhilaputriarhama@umnaw.ac.id , sutikno@umnaw.ac.id

Development or Research and Development (R&D). The model used in this development is the ADDIE model. The object of this research is digital learning media assisted by CapCut on the theme of Indonesian Cultural Riches and Learning Motivation for fourth grade students at State Elementary School 106184 Sekip. Based on the discussion of the evaluation results carried out by material experts and media experts on video learning media assisted by the CapCut application, validation by material experts showed that this media achieved a feasibility percentage of 92.31%, with the criteria "Very Feasible." Validation results by media experts show that this media achieved a feasibility percentage of 104.47%, also with the criteria "Very Eligible." Based on effectiveness, the average value per respondent after media use rose to 80.93. Based on the practicality of the evaluation results carried out by material experts and media experts on video learning media assisted by the CapCut application, validation by material experts showed that this media achieved a feasibility percentage of 92.31%, with the criteria "Very Feasible." Based on the results, it can be concluded that video learning media assisted by the CapCut application is effective and practical in increasing student learning motivation in science and science subjects in class IV of SD Negeri 106184 Sekip, Medan City.

Keywords: Video Learning Media, CapCut Application, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga memberikan ruang bagi kreativitas siswa untuk berkembang. Dengan berbagai fitur dan kemungkinan yang ditawarkan oleh aplikasi seperti CapCut, siswa dapat mengungkapkan ide-ide mereka dengan lebih baik. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk berimajinasi, berbicara, dan menulis dengan lebih lancar. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya alat bantu mengajar, tetapi juga memicu motivasi belajar yang lebih tinggi pada siswa.

Menurut (Tarigan et al., 2021) menyatakan bahwa Pada dasarnya, bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik berupa tulisan maupun tidak tertulis, untuk menciptakan lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar. Guru harus mampu memiliki atau menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, karakteristik target, dan tuntutan pemecahan masalah pembelajaran. Bahan ajar disiapkan dengan tujuan menyediakan materi pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, membantu siswa dalam mendapatkan bahan ajar alternatif selain kertas teks yang kadang sulit diperoleh, dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Rusman (2018) Pembelajaran kurikulum merdeka memiliki efek positif bagi pendidik dan peserta didik. Beberapa efek positif dari pembelajaran kurikulum merdeka termasuk siswa memiliki lebih banyak waktu untuk dihabiskan, siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar yang berkaitan dengan topik yang sama, dan pembelajaran menjadi lebih mudah bagi mereka. Pembelajaran kurikulum merdeka didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dan ditinjau dari berbagai perspektif guru. Model pembelajaran terpadu atau terintegrasi ini melibatkan beberapa mata pelajaran yang dikaitkan satu sama lain sehingga siswa menerima pengalaman pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran kurikulum merdeka dianggap sebagai pendekatan yang berorientasi pada pembelajaran terpadu dan membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang kompleks yang ada di lingkungan sekitar mereka. Setelah belajar Kurikulum Merdeka, diharapkan peserta didik dapat mengidentifikasi, mengumpulkan, menilai, dan mengumpulkan informasi yang relevan tentang dunia mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di kelas IV Sekolah Dasar dan dikuatkan dengan wawancara guru kelas IV, terungkap bahwa masalah-masalah dalam proses pembelajaran berdampak pada nilai KKM yang masih rendah dan rendahnya motivasi belajar siswa.

Ketidak adanya media di dalam kelas menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan siswa tidak tertarik dengan pelajaran. Mereka hanya mengandalkan bahan ajar cetak sebagai sumber belajar, yang tidak memberikan variasi atau daya tarik yang cukup. Dampaknya, semangat belajar siswa menurun dan minat mereka terhadap materi pelajaran pun menurun.

Masalah lainnya adalah kurangnya praktik langsung tentang materi yang dipelajari. Siswa membutuhkan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh secara langsung agar dapat memahami dengan lebih baik. Namun, hal ini belum terlaksana dengan baik, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi terbatas dan kurang mendalam.

Selain itu, akses siswa terhadap media modern seperti video berbantuan aplikasi CapCut juga terbatas. Di era digital ini, media pembelajaran berbantuan teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Namun, sayangnya, hal ini belum pernah diterapkan di kelas IV. Sehingga, siswa kehilangan kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Rendahnya nilai KKM ini juga mencerminkan rendahnya motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa tidak tertarik dengan pembelajaran yang disajikan, mereka cenderung kehilangan semangat untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu, langkah-langkah perbaikan yang komprehensif diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Mulai dari pengenalan media pembelajaran modern seperti CapCut, hingga pelatihan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, semuanya diperlukan untuk membangkitkan kembali semangat belajar siswa. Dengan semangat yang terpupuk kembali, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran "Indonesia Kaya Budaya".

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menggaris bawahi pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Smith, 2019), penggunaan media pembelajaran berbantuan video animasi seperti yang dikembangkan dalam penelitian Pertiwi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan mereka untuk memahami materi pelajaran yang kompleks seperti karakteristik geografis Pulau Sumatera.

Penelitian (Jones, 2020) juga menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran video yang dikembangkan sangat penting dalam memastikan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran. Hasil validasi yang tinggi dari validator ahli media dan ahli materi dalam penelitian Pertiwi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah dianggap sangat baik dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian Pertiwi memberikan kontribusi yang signifikan dalam menguatkan bukti-bukti terdahulu tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran video berbantuan aplikasi CapCut dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan lebih lanjut media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam konteks pendidikan geografi di Indonesia.

Berdasarkan informasi dan data yang diperoleh diatas, Peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran di sekolah. Maka dari itu, Berlandaskan latar belakang masalah, Peneliti menetapkan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbantuan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106184 Sekip Tahun Pembelajaran 2023-2024"

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dan agar pelaksanaan penelitian lebih terarah sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi harus dirumuskan sebagai berikut adalah:

1. Bagaimanakah keefektifan, kevalidan dan kepraktisan media vidio pembelajaran berbantuan aplikasi CapCut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS?
2. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV?

METODE

Berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk mengevaluasi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dan untuk menganalisis keefektifan, kevalidan dan kepraktisan media vidio pembelajaran berbantuan aplikasi CapCut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, Maka desain penelitian yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan atau Research and Development (R&D).

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dari pengembangan media pembelajaran digital berbantuan CapCut yaitu peneliti, ahli desain media, ahli materi

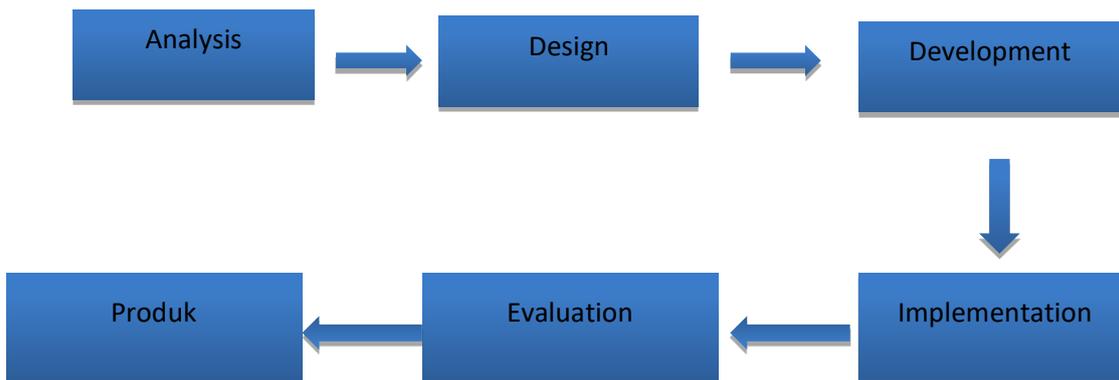
b. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbantuan CapCut pada tema Kekayaan Budaya Indonesia dan Motivasi Belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 106184 Sekip.

c. Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah-langkah pengembangan media yang ditempuh dalam penelitian ini melalui 5 tahap, antara lain Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

Model pengembangan ADDIE dapat digambarkan dalam bagan di bawah ini :



Gambar 1 Model Pengembangan EDDIE

d. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data-data yang terkumpul dari angket dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis data, yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket yang berisikan kritik dan saran dari ahli validator media dan materi. Data yang diperoleh sebagai acuan untuk melakukan revisi pada produk yang dikembangkan dan untuk melakukan revisi pada produk yang dihasilkan. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian yaitu data yang diperoleh dari angket yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi yang telah diterima sebelumnya.

Berikut ini adalah Skala Likert menurut (Sugiono, 2018) yang digunakan pada setiap pernyataan yang ada pada angket:

Tabel 1 Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Dalam pengembangan ini media pembelajaran digital berbantuan CapCut dikatakan valid apabila memenuhi kualifikasi baik/layak.

Sedangkan untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, adapun rumus perhitungan statistik deskriptif menurut Arifin (dalam Mulyaningtyas: 2018) yaitu:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase Skor

$\sum R$ = Jumlah skor jawaban dari penilai

N = Skor ideal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Development (Pengembangan)

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian. Validator ahli materi dalam penelitian ini yaitu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Rahmat Kartolo. Penilaian uji validasi untuk ahli materi dilakukan hasil ahli materi berbentuk data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif bersumber dari rumus yang digunakan untuk menghitung kelayakan materi yang kita cantumkan di dalam media pembelajaran tersebut, dan data kualitatif bersumber dari angket berupa kritik/saran verifikator atau ahli materi. Berikut tabel hasil dari validasi oleh ahli materi :

Tabel 4.1 Hasil Telaah Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
Aspek Kesesuaian Materi							
1.	Kelengkapan materi.	√					Sangat Layak
2.	Keluasan materi.	√					Sangat Layak
3.	Kedalaman materi	√					Sangat Layak
Keakuratan materi							
4.	Materi yang disampaikan sistematis.	√					Sangat Layak
5.	Materi yang disampaikan dapat dipahami.	√					Sangat Layak
Kemuktahiran materi							
6.	Penyajian materi disertai dengan contoh		√				Layak
7.	Penyajian materi disertai dengan evaluasi sebagai bahan latihan siswa.		√				Layak
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik							
8	Kesesuaian materi dengan gambar dengan tingkat perkembangan peserta didik	√					Sangat Layak
9	Adanya interaksi langsung materi dengan peserta didik		√				Layak
Tampilan dan Bahasa							
10	Tampilan gambar pada media sesuai dengan materi	√					Sangat Layak
11	Penggunaan huruf dalam tampilan mudah dipahami		√				Layak
12	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.	√					Sangat Layak
13	Media pembelajaran mempermudah siswa menerapkan konsep materi pelajaran		√				Layak

Jumlah	60	Sangat Layak
--------	----	--------------

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian dari ahli materi terdiri dari 13 aspek yaitu dari ketepatan pemilihan bahan sampai kepraktisan materi dan kejelasan petunjuk materi. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Total skor ideal = 13 butir x 5 = 65

Total skor yang diperoleh = (8 x 5) + (5 x 4) = 40 + 20 = 60

$$P = \frac{60}{65} \times 100\% = 92,31\%$$

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa aspek penilaian dari ahli materi terdiri dari 13 aspek yang mencakup kelengkapan materi, keluasan materi, kedalaman materi, keakuratan materi, kemuktahiran materi, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, serta tampilan dan bahasa yang digunakan. Hasil validasi tersebut menunjukkan skor yang bervariasi pada masing-masing aspek.

Secara keseluruhan, aspek kesesuaian materi mendapatkan skor yang sangat baik dengan seluruh item dinilai "Sangat Layak." Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah lengkap, luas, dan mendalam sesuai dengan standar yang diharapkan.

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian uji validasi produk berupa media pembelajaran digital berbantuan CapCut untuk ahli media dilakukan kepada Ahli dalam bidang media yang menjadi validator media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan penilaian dari pengembangan media yakni dengan mengisi lembar angket penilaian Adapun validator yang menjadi ahli media yaitu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Ibu Cut Latifah Zahari Berikut tabel hasil dari validasi oleh ahli media :

Tabel 4.2 Hasil Telaah Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
Aspek Desain Tampilan							
1	Desain tampilan yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna	√					Sangat Layak
2	Desain tampilan menarik user/siswa		√				Layak
3	Background pada media memiliki warna yang Tepat	√					Sangat Layak
4	Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan.	√					Sangat Layak
5	Font size atau ukuran huruf tepat dan sesuai untuk penggunaannya (judul, isi materi, dan lain-lain)	√					Sangat Layak
Aspek Audio							
6	Suara narator jelas, tidak mengandung noise.	√					Sangat Layak
7	Efek audio yang digunakan tepat dan menarik, serta tidak mengganggu.	√					Sangat Layak
8	Media memiliki perpaduan backsound yang seimbang.		√				Layak
Aspek Video							
9	Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran.	√					Sangat Layak
10	Resolusi video yang disajikan dalam media pembelajaran berkualitas tinggi	√					Sangat Layak

Aspek Animasi						
11	Penyajian animasi opening dan konten pada media sesuai		√			Layak
12	Animasi yang disajikan tidak berlebihan	√				Sangat Layak
Aspek Kemudahan Penggunaan Media						
13	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	√				Sangat Layak
14	Media dapat digunakan sebagai bahan ajar Mandiri	√				Sangat Layak
Jumlah		76				Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian dari ahli materi terdiri dari 14 aspek yaitu dari ketepatan pemilihan bahan sampai kepraktisan materi dan kejelasan petunjuk media. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:
 Total skor: 11 item x 5 (Sangat Layak) + 4 item x 3 (Layak) = 55 + 12 = 67

$$P = \frac{67}{70} \times 100\% = 104,47\%$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aspek penilaian dari ahli media terdiri dari 14 aspek yang mencakup desain tampilan, audio, video, animasi, dan kemudahan penggunaan media. Hasil validasi menunjukkan skor yang bervariasi pada masing-masing aspek.

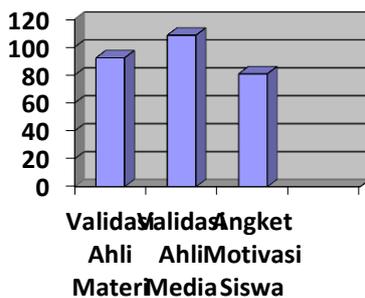
Berdasarkan Hasil penilaian Media Pembelajaran Vidio Berbantuan Aplikasi CapCut Terhadap Angket Motivasi Siswa. Berikut tabel hasil angket siswa:

Tabel 4.3 Hasil Media Pembelajaran Vidio Berbantuan Aplikasi CapCut Terhadap Angket Motivasi Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Kategori
1	Tekun dalam belajar	488	3,39	Baik
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	245	3,37	Baik
3	Minat dan perhatian dalam belajar	515	3,66	Sangat Baik
4	Berprestasi dalam belajar	345	3,38	Baik
5	Mandiri dalam belajar	425	3,46	Baik
Total		2018		
Kategori Keseluruhan Kelayakan Media		Baik		

Berikut hasil analisis media pembelajaran video berbantuan aplikasi CapCut terhadap angket motivasi siswa berdasarkan tabel hasil angket siswa Media pembelajaran video yang dibuat dengan bantuan aplikasi CapCut mendapatkan penilaian positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan tabel hasil angket siswa, terdapat lima aspek penilaian yang dinilai: tekun dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar. Rata-rata nilai yang diperoleh untuk setiap aspek menunjukkan bahwa media ini secara umum dinilai baik. Rata-rata tertinggi diperoleh pada aspek minat dan perhatian dalam belajar dengan nilai 3,66, yang masuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, aspek lainnya seperti tekun dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar mendapatkan nilai rata-rata antara 3,37 hingga 3,46, yang semuanya masuk dalam kategori baik.

Maka Secara keseluruhan, hasil evaluasi dari kedua validator dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Presentase Kelayakan Media Pembelajaran Vidio Berbantuan Aplikasi CapCut

1 Keefektifan, Kevalidan, dan Kepraktisan Media Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi CapCut

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan media video pembelajaran berbantuan aplikasi CapCut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 106184 Sekip, Kota Medan. Media pembelajaran video berbantuan aplikasi CapCut terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis angket motivasi siswa, rata-rata nilai yang diperoleh untuk aspek-aspek seperti tekun dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa memberikan penilaian yang baik hingga sangat baik terhadap video pembelajaran ini, yang menandakan bahwa mereka merasa termotivasi untuk belajar lebih intensif.

2 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV

Pembelajaran menggunakan media video berbantuan aplikasi CapCut sangat efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket motivasi siswa yang menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, terutama dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia. Hasil ini sesuai dengan tujuan pengembangan media pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan tabel hasil angket siswa, terdapat lima aspek penilaian yang dinilai: tekun dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar. Rata-rata nilai yang diperoleh untuk setiap aspek menunjukkan bahwa media ini secara umum dinilai baik. Rata-rata tertinggi diperoleh pada aspek minat dan perhatian dalam belajar dengan nilai 3,66, yang masuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, aspek lainnya seperti tekun dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar mendapatkan nilai rata-rata antara 3,37 hingga 3,46, yang semuanya masuk dalam kategori baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran video berbantuan aplikasi CapCut, Validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media ini mencapai presentase kelayakan sebesar 92,31%, dengan kriteria "Sangat Layak." Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media ini mencapai presentase kelayakan sebesar 104,47%, juga dengan kriteria "Sangat Layak." Aspek-aspek seperti desain tampilan, audio, video, animasi, dan kemudahan penggunaan media dinilai sangat baik oleh ahli media.

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran video berbantuan aplikasi CapCut terhadap angket motivasi siswa berdasarkan tabel hasil angket siswa Media pembelajaran video yang dibuat dengan bantuan aplikasi CapCut mendapatkan penilaian positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan tabel hasil angket siswa, terdapat lima aspek penilaian yang dinilai: tekun dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar. Rata-rata nilai yang diperoleh

untuk setiap aspek menunjukkan bahwa media ini secara umum dinilai baik. Rata-rata tertinggi diperoleh pada aspek minat dan perhatian dalam belajar dengan nilai 3,66, yang masuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, aspek lainnya seperti tekun dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar mendapatkan nilai rata-rata antara 3,37 hingga 3,46, yang semuanya masuk dalam kategori baik. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dinilai baik dengan total nilai mencapai 2018. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut dalam pembuatan video pembelajaran berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, terutama dalam hal tekun, ulet, minat, prestasi, dan kemandirian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amielia, S. D., Suciati, S., & Maridi, M. (2018). Enhancing Students' Argumentation Skill Using An Argument Driven Inquiry-Based Module. *Journal Of Education And Learning (Edulearn)*, 12(3), 464–471.
- Ananda, F. J. (2022). Perkembangan Kurikulum Pendidikan Indonesia dari Masa ke Masa. *SINDANG-Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 3(2), 102–108.
- Anjar, F. (2021). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone Bagi Pendidik PAUD". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Asni, A. S., & Medan, U. N. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Google Form Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*
- Deriyani, L. F., & Nurmaidina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD. *Jurnal-Lp2M.Umnaw.Ac.Id*, 07, 1–10.
- A. S. Sadima. (2018). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta Rajagrafindo Persada, 14.
- Firmansah, S., Jaya, F., & Seituni, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas Xi Jurusan Desain Komunikasi Visual Smk Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. *Holistic Science*, 1(2), 21–24.
- Fitrianiingtyas, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02. *E jurnal mitra pendidikan*, 1(6), 710.
- Flew, T. (2021). *New Media : An Introduction*. Oxford University Pers.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jppguseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15.
- Husmimi, F. D. (N.D.). *Aplikasi Metode Fiksasi Perfusi Dan Modifikasi Metode Emersi Terhadap Gambaran Mikroskopis. Tugas Akhir*. Universitas Syiah Kuala.
- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. (2020). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Exe-Learning Untuk Melatih Literasi Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89.
- Okra, R. (2023). The Development Of Educational Game-Based Learning Media In Natural Science Subject For Elementary School Students. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 122–132.
- Pertiwi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat. *Universitas Sriwijaya*, 51-52
- Putri, N., Lestari, E. T., & Agustian, T. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Google Classroom Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di Smk Mandiri Pontianak. *Jurnal Sejarah, Budaya dan Sosial*
- Putri, P., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut Pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research* <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/2300/1704>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38.

- Ramli, A. H. (2019). Compensation, Job Satisfaction And Employee Performance In Health Services. *Business And Entrepreneurial Review*, 18(2), 177–186.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 203-204
- Sadiman, A. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Rajawali Press, 20-21.
- Sudjana. 2018. *Metode Statistika*. Bandung : PT Tarsito, 50-54
- Sugiono. (2018). Pengaruh Senam Irama Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Flamboyan Desa Geramat, Kecamatan Mulak Ulu, Kabupaten Lahat. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850.
- Sutikno, & Saragih, A. (2018). Penerapan Media Audio Visual Sinematisasi Sastra Dalam Pembelajaran Sastra. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1(1), 271–275.
- Tarigan, D. H., Sutikno, S., & Kartolo, R. (2021). The Development Of Student Worksheets In Writing Social Containing Explanation Texts In Class VI Studentsstate School 105345 Sidodadi. *International Journal Of Ethno-Sciences And Education Research*, 1(3), 40–43.
- Umam, K. (2018). Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMAN 1 Belga. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 100-105.
- Zulaiha, D. (2018). Peran Guru Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas Pgri Palembang*, 616–620.