



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CAPCUT KELAS IV SD/MI

Sulfina Sufya^{1*}

^{1*}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sains dan Keguruan, Universitas
Muhammadiyah Kolaka Utara, Indonesia
Email: sulfinasufya98@gmail.com^{1*}

Alamat: Jln.Lingkar Delapan, Desa Ponggiha, Kec. Lasusua, Kab.Kolaka Utara, Provinsi
Sulawesi Tenggara

**Penulis Korespondensi*

Abstract. *This study aims to determine the development process, feasibility and student responses to interactive video learning media for theme 4 subtheme 3 learning 2 using CapCut in grade IV SD/MI. The type of research used is research and development (research and development) with reference to the 9 steps developed by the Dick and Carey model. The subjects used in this study were grade IV students of SD Negeri 136 Jompie with data collection techniques in the form of questionnaires. The data analysis technique in this development is to describe all opinions, suggestions and responses of evaluators as well as responses from students. The results of the study show that interactive video learning media based on CapCut in PPKn, Mathematics and SBdP lessons contained in theme 4 subtheme 3 learning 2 obtained an average value from subject content experts of 93% categorized as very good, an average learning design expert of 92% with a very good category, and an average learning media design expert of 88% very good. Meanwhile, the assessment given by students at the individual test stage was 96% which was categorized as very good, and the large group test obtained an average of 91% which was categorized as very good and the field test obtained an average of 97% which was categorized as very good. Thus, the interactive video learning media based on CapCut that was developed was categorized as Very Good and was suitable to be used as a learning media for elementary schools/Islamic elementary schools in thematic learning theme 4 subtheme 3 learning 2 class IV.*

Keywords: *Development; learning media; interactive video; CapCut; elementary school/Islamic elementary school*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 menggunakan CapCut di kelas IV SD/MI. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada 9 langkah yang dikembangkan oleh model *Dick and Carey*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 136 Jompie dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator serta respon dari peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis CapCut pada pelajaran PPKn, Matematika dan SBdP yang termuat dalam tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 memperoleh rata-rata nilai dari ahli isi mata pelajaran sebesar 93% dikategorikan sangat baik, rata-rata ahli desain pembelajaran 92% dengan kategori sangat baik, dan rata-rata ahli desain media pembelajaran 88% sangat baik. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji perorangan 96% yang dikategorikan sangat baik, dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata 91% dikategorikan sangat baik serta uji lapangan memperoleh rata-rata 97% dikategorikan sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran video interaktif berbasis CapCut yang dikembangkan dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 kelas IV.

Kata kunci: Pengembangan; media pembelajaran; video interaktif; CapCut; SD/MI

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah wadah yang sangat penting untuk mempersiapkan dan mencerdaskan bangsa agar tidak tertinggal dari bangsa lain. Tentunya pendidikan sangat dibutuhkan oleh masyarakat terutama pendidikan karakter yang merupakan salah satu yang diharapkan dapat membentuk karakter siswa sesuai dengan visi dari pembangunan nasional yang bertujuan untuk mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya dan beradab berdasarkan pancasila (Nugroho & Surjono, 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut merubah paradigma pembangunan pendidikan dan berbagai sektor kehidupan (Sinaga, 2008). Perubahan paradigma ini telah mengubah pula seluruh aktivitas kehidupan termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Terlepas dari kemajuan teknologi, peran pendidik akan tetap dibutuhkan. Pendidik tidak hanya mengajar, tetapi juga mendidik siswanya dalam membentuk kepribadian siswa (Ratnawati, 2018). Selama proses pembelajaran, pendidik tentunya membutuhkan alat bantu berupa media pendidikan untuk mempermudah transisi proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi suatu hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi. Adanya media dapat membuat materi yang abstrak menjadi konkrit, dan materi yang kompleks mudah untuk dipahami (Audie, 2019). Secara implisit media pembelajaran mencakup alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran interaktif, seperti tape recorder, kaset, kamera video, VCR, film, slide (bingkai foto), foto, gambar, grafik, TV, dan komputer (Arsyad, 2013; Fitriyaningsih & Wahjudi, 2014; Pramuaji & Munir, 2017). Tersedianya media pembelajaran interaktif akan sangat mempermudah siswa dalam belajar, sekaligus dapat memotivasi dan meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar (Annisa et al., 2019; Nurseto, 2012). Terutama dalam mempelajari tema 4 pada kelas IV. Namun, kondisi aktual yang kita hadapi saat ini masih kurang, dan media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajarannya terbatas (inggitt dkk, 2022; Firmansyah, 2021; Magdalena et al., 2021).

Peneliti melakukan studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan. Berdasarkan Observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 136 Jompie, dapat diketahui bahwa guru selama proses pembelajaran sudah menggunakan beberapa media

pembelajaran seperti media gambar dan media audio, namun media tersebut masih memiliki kelemahan ketika digunakan dalam proses pembelajaran yaitu kurang bisa memberikan penjelasan materi jika tidak didampingi guru secara langsung sehingga tidak dapat digunakan belajar secara mandiri di rumah masing-masing, kurang menarik karena hanya menampilkan gambar diam atau audio yang hanya menampilkan suara tanpa gambar. Sementara kita tahu bahwa proses belajar anak bukan hanya di sekolah, akan tetapi juga di rumah. Jika seorang guru hanya menggunakan media pembelajaran yang selama ini digunakan maka akan menyulitkan peserta didik dalam memahami materi ketika di rumah masing-masing tanpa didampingi oleh gurunya. Selain perlunya media pembelajaran yang bisa digunakan secara mandiri, peserta didik pada tahapan ini lebih termotivasi mengikuti pembelajaran jika, pembelajaran yang berlangsung terasa menarik, salah satu hal yang membuat pembelajaran menarik ialah kehadiran media video interaktif. Sebagai bahan ajar non cetak, media pembelajaran video interaktif kaya akan informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung (Dewi, & Indria, 2016).

Penelitian serupa terkait dengan pengembangan media video interaktif berbasis aplikasi Capcut telah banyak dilakukan, diantaranya oleh (Wardani dan Syofyan, 2018; Anggraeni, 2021; Hasnanto dan Kholifah, 2022). Namun belum ada yang mengembangkan media video interaktif pada tema 4 untuk anak sekolah dasar kelas IV yang dalam penggunaannya mampu menarik minat peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Media video interaktif memberi kesempatan pada peserta didik untuk dapat mendiskusikan dan memberikan pendapat tentang video yang telah mereka saksikan secara bersama (Busyaeri et al., 2016). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Mengetahui proses pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut Pada Tema 4 Kelas IV khususnya pada subtema 3 Pembelajaran 2, (2) Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut Pada Tema 4 Kelas IV khususnya pada subtema 3 Pembelajaran 2, (3) Mengetahui Respon peserta didik dan pendidik terhadap Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut Pada Tema 4 Kelas IV khususnya pada subtema 3 Pembelajaran 2.

2. KAJIAN TEORITIS

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah seluruh bagian yang ada dalam lingkungan peserta didik yang dapat membuatnya semangat belajar (Ramayulis, 2015). Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat memberikan semangat pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu fisik ataupun teknis untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Adam & Steffi, 2015). Dalam menggunakan media guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik yang membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan (Permatasari et al., 2019).

Video merupakan bahan ajar yang memuat informasi dan lugas untuk digunakan dalam pembelajaran dan disampaikan langsung dihadapan peserta didik sehingga peserta didik seperti berada di suatu tempat atau kejadian yang ada dalam tayangan video (Prastowo, 2019). Media video memiliki daya tarik tersendiri karena mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, dengan media video peserta didik dapat menyimak dan langsung dapat melihat gambar. Media video juga dapat menyajikan dan memaparkan informasi secara jelas, dapat memperpanjang atau menyingkat waktu dan dapat mempengaruhi sikap peserta didik. Video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai (Wiarto, 2016).

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Video interaktif dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga dapat menunjang pendalaman materi bagi peserta didik. Salah satu komponen penting yang harus ada dalam video interaktif ini yaitu computer dan LCD/proyektor, yang digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran. Dalam hal ini keduanya berperan untuk membantu guru dalam menayangkan video dan menjelaskan materi pembelajaran (Dewi, 2018). Penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

Aplikasi CapCut merupakan aplikasi editing video dalam smartphone Android yang saat ini populer di kalangan editor pemula. Aplikasi ini mampu memungkinkan pada penggunanya untuk melakukan editing video yang menarik dengan berbagai macam fitur dan juga effect-nya. Selain itu Aplikasi CapCut juga menampilkan fitur-fitur yang mudah dimengerti dan dipahami oleh banyak orang. Untuk menggunakan aplikasi ini tidak membutuhkan skill, dengan aplikasi ini sudah bisa melakukan editing video. (Pertiwi, 2022).

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mengaitkan antara beberapa mata pelajaran yang ada agar peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna (Qiftiyah, Maratul, 2018). Dalam penyajiannya tema dijadikan sebagai pengikat mata pelajaran satu dengan yang lain, guru menyajikan pembelajaran dengan tema dan subtema lalu dihubungkan antar mata pelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman yang utuh tentang kegiatan dari tema tersebut (Kadir, 2015).

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2016:407), menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, kemudian menguji keefektifitasannya. Video interaktif sebagai produk yang dihasilkan, dikembangkan dengan model desain pembelajaran Dick & Carey. Adapun langkah-langkah model Dick & Carey adalah: (1) tahap analisis kebutuhan; (2) tahap analisis pembelajaran; (3) tahap analisis pembelajar dan konteks; (4) tahap merumuskan tujuan khusus pembelajaran; (5) tahap mengembangkan instrumen penilaian; (6) tahap pemilihan strategi pembelajaran; (7) tahap memilih dan mengembangkan bahan ajar; (8) tahap penilaian formatif; (9) dan tahap revisi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif ini dilakukan dengan serangkaian kegiatan uji coba yang meliputi: ujicoba ahli, ujicoba satu-satu dengan peserta didik, ujicoba terbatas, dan ujicoba lapangan. Adapun subjek di dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, guru kelas, dan peserta didik

kelas IV SD Negeri 136 Jompie. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, penyebaran angket, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi: angket studi pendahuluan peserta didik, angket penilaian para ahli, dan angket respon siswa.

Data hasil penyebaran angket kepada ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan respon siswa yang digunakan untuk menguji kevalidan dan kemenarikan produk yang dikembangkan akan dinilai melalui angket respon dari masing-masing variabel. Kemudian hasil dari analisis tersebut digunakan untuk merevisi produk bahan ajar yang dikembangkan peneliti. Peneliti memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media video Interaktif materi tema 4 subtema 3 pembelajaran 2, untuk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui validnya media video interaktif pada materi tema 4 subtema 3 pembelajaran 2, setelah dibagikan angket kepada sejumlah pihak, maka akan dihitung dengan rumus perkelompok poin dan keseluruhan poin.

Adapun rumus yang digunakan yakni rumus analisis deskriptif, yakni sebagai berikut: (Arikunto, 2002)

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum xi$: jumlah skor yang diperoleh

$\sum x$: jumlah skor ideal

100% : Bilangan Konstan

Setelah diperoleh nilai akhir validasi para ahli, kemudian nilai tersebut dilihat kriteria kevalidannya berdasarkan tabel kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel Kriteria Kevalidan Produk

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan Produk
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu ada revisi
75-89	Baik	Tidak perlu ada revisi
65-74	Cukup Baik	Perlu direvisi
55-64	Kurang Baik	Perlu direvisi
0<55	Sangat Kurang Baik	Perlu revisi semua

Sumber: (Sudjana. 1990)

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran video interaktif dikatakan valid apabila memenuhi kriteria skor minimal 75 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket dan layak untuk di implementasikan dengan uji coba lapangan kepada peserta didik.

Kemenarikan produk akan dianalisis berdasarkan hasil angket respon siswa dan disesuaikan dengan tabel kriteria berikut ini:

Tabel Kriteria Kemenarikan Produk

Presentase (%)	Kualifikasi
90-100	Sangat Baik
75-89	Baik
65-74	Cukup Baik
55-64	Kurang Baik
0< 55	Sangat Kurang Baik

Sumber: (Sudjana. 1990)

Berdasarkan dengan kriteria yang dipaparkan di atas, media bisa dikatakan menarik apabila skor yang diperoleh berada pada kisaran 75-100. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase \text{ daya tarik media} = \frac{SkorPerolehan}{SkorMaksimal} \times 100\%$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

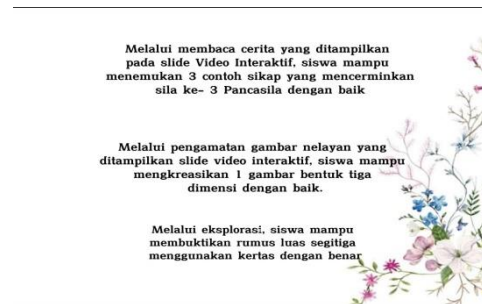
Video interaktif pada pembelajaran 2 yang terdiri dari mata pelajaran PPKn, Matematika, dan SBdP Tematik Integratif terangkai dalam tema 4 subtema 3 untuk kelas

IV SD Negeri 136 Jompie. Video interaktif yang dikembangkan dibuat dengan menggunakan aplikasi CapCut. Keterampilan memproduksi video pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini. Kelebihan dari media capcut adalah bahwa fitur-fitur yang bisa dipergunakan untuk mengedit video sudah sangat lengkap dan sangat mudah untuk dipergunakan. Sedangkan kekurangan dari media ini adalah bahwa memori yang dibutuhkan untuk menginstall aplikasi ini cukup besar, sehingga untuk smartphone dengan RAM yang kecil akan menjadikan smartphone sedikit lambat saat dipergunakan untuk membuat video pembelajaran (Fitraningtyas dkk, 2021)

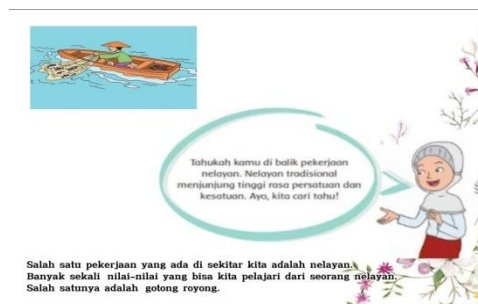
Adapun komponen-komponen di dalam video interaktif yang dikembangkan secara lebih rinci diuraikan sebagai berikut.



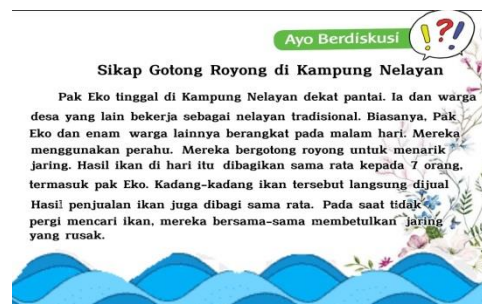
Gambar 1 Slide Pembuka



Gambar 2 Slide Tujuan Pembelajaran



Gambar 3 Slide Perkenalan



Gambar 4 Slide Materi



4.5 Slide Kuis



4.6 Slide Penutup

Untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan, maka dilakukan beberapa ujicoba. Adapun hasil penilaian dari ujicoba yang dilakukan adalah sebagai berikut.

A. Kelayakan Produk

Sebelum diujicobakan produk yang dihasilkan, dikembangkan berdasarkan hasil validasi para pakar atau ahli, validasi produk dilakukan pada ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Penilaian pakar media pada produk yang dihasilkan dilakukan dengan cara memberikan produk media pembelajaran video interaktif beserta lembar penilaian berupa angket berisi 19 pernyataan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi ahli isi mata pelajaran.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli isi mata pelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max.	Presentase (%)	Keterangan
1	Kurikulum	22	25	88	Baik
2	Materi	26	30	87	Baik
3	Bahasa	22	25	88	Baik
4	Evaluasi	14	15	93	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi mata pelajaran diatas, diperoleh validasi aspek kurikulum sebesar 88% termasuk pada kategori baik, penilaian pada aspek materi sebesar 87% dengan termasuk kategori baik, dan penilaian pada aspek Bahasa sebesar 88% serta penilaian pada aspek evaluasi sebesar 93% termasuk pada kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif untuk kelas IV sekolah dasar termasuk pada kategori baik dilihat dari penilaian aspek kurikulum, materi, bahasa dan evaluasi.

Selanjutnya penilaian validasi ahli desain pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan produk media pembelajaran video interaktif beserta lembar penilaian berupa angket berisi 12 pernyataan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Berikut hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli desain pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max.	Presentase (%)	Keterangan
1	Kurikulum	20	20	100	Sangat Baik
2	Metode	21	25	84	Baik
4	Evaluasi	14	15	93	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran di atas, diperoleh nilai pada Kurikulum 100% termasuk pada kategori sangat baik, nilai pada aspek metode diperoleh sebesar 84% dengan kategori baik, penilaian pada aspek evaluasi diperoleh nilai 93% dengan kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif untuk siswa kelas IV sekolah dasar termasuk pada kategori sangat baik.

Terakhir penilaian validasi ahli media pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan produk media pembelajaran video interaktif beserta lembar penilaian berupa angket berisi 21 pernyataan yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Berikut hasil penilaian dari ahli media pembelajaran

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli media pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Max.	Presentase (%)	Keterangan
1	Desain Cover	22	30	73	Baik
2	Desain Pesan Teks	28	30	93	Sangat Baik
4	Desain pesan gambar	32	35	91	Sangat Baik
5	Suara	10	10	100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran di atas, diperoleh nilai pada desain cover 73% termasuk pada kategori baik, nilai pada aspek desain pesan teks diperoleh sebesar 93% dengan kategori baik, penilaian pada aspek pesan gambar diperoleh nilai 91% dengan kategori sangat baik, serta penialain pada aspek suara sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa media

pembelajaran video interaktif untuk siswa kelas IV sekolah dasar termasuk pada kategori sangat baik.

B. Uji Coba Perorangan

Produk yang telah dikembangkan diujicobakan pada 3 orang peserta didik kelas IV yang dipilih secara random. Kegiatan ujicoba satu-satu oleh peserta didik dilakukan pada hari Rabu, 15 Desember 2022. Di dalam tahap ini, 3 orang peserta didik yang telah dipilih secara random diminta untuk melihat tayangan materi tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 pada video interaktif. Selanjutnya, mereka diberikan angket untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut.

Tabel 4 Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Skor			Skor Maksimal	Presentase	Kriteria Kemenarikan
		X 1	X 2	X 3			
1	Video Interaktif dapat digunakan dengan mudah melalui laptop dan smartphone	4	4	4	12	100%	Sangat Baik
2	Video Interaktif ini berhubungan dengan pembelajaran	3	4	4	12	92%	Sangat Baik
3	Tampilan Video Interaktif sangat menarik	4	4	4	12	100%	Sangat Baik
4	Video Interaktif membantu saya belajar secara mandiri	4	4	4	12	100%	Sangat Baik
5	Soal latihan yang disediakan dalam Video Interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	12	100%	Sangat Baik

6	Soal latihan dalam video Interaktif sesuai dengan materi pembelajaran	4	3	4	12	92%	Sangat Baik
7	Bahasa yang digunakan dalam video Interaktif sangat mudah dipahami/komunikatif	3	4	4	12	92%	Sangat Baik
8	Kemenarikan gambar dan desain Video Interaktif	4	4	4	12	100%	Sangat Baik
9	Video Interaktif dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	4	4	4	12	100%	Sangat Baik
10	Video Interaktif dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	4	4	4	12	100%	Sangat Baik
11	Video interaktif dapat membentuk karakter saya	3	4	3	12	83%	Baik
Jumlah		127			132	96%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, penilaian ketiga peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif menunjukkan angka persentase sebesar 96%. Dengan mengacu pada tabel kriteria kelayakan media menurut Sudjana (1990), video interaktif yang dikembangkan menunjukkan kriteria “Sangat Baik” untuk digunakan di dalam pembelajaran.

C. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini, 10 orang peserta didik dari kelas VA dipilih secara random untuk melihat tayangan materi peredaran darah manusia pada video interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya, kesepuluh responden diberikan angket untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut. Adapun hasil penilaian ujicoba dari 10 orang peserta didik dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria Kemenarikan
		Σx_i			
1	Video Interaktif dapat digunakan dengan mudah melalui laptop dan smartphone	22	24	92%	Sangat Baik
2	Video Interaktif ini berhubungan dengan pembelajaran	21	24	88%	Sangat Baik
3	Tampilan Video Interaktif sangat menarik	20	24	83%	Sangat Baik
4	Video Interaktif membantu saya belajar secara mandiri	22	24	92%	Sangat Baik
5	Soal latihan yang disediakan dalam Video Interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran	21	24	88%	Sangat Baik
6	Soal latihan dalam video Interaktif sesuai dengan materi pembelajaran	23	24	96%	Sangat Baik
7	Bahasa yang digunakan dalam video Interaktif sangat mudah dipahami/komunikatif	21	24	88%	Sangat Baik
8	Kemenarikan gambar dan desain Video Interaktif	23	24	96%	Sangat Baik
9	Video Interaktif dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	21	24	88%	Sangat Baik
10	Video Interaktif dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	23	24	96%	Sangat Baik

11	Video interaktif dapat membentuk karakter saya	23	24	96%	Sangat Baik
Jumlah		240	264	91%	Sangat Baik

Pada uji coba kelompok kecil, media pembelajaran video interaktif memperoleh persentase nilai akhir dari sepuluh responden yakni sebesar 91%. Dengan mengacu pada konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka video interaktif ini masih ke dalam kategori “Sangat Baik”. Dalam hal ini, media pembelajaran yang dikembangkan sudah siap untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

D. Uji Lapangan

Pada tahap akhir dilakukanlah ujicoba lapangan. Adapun peserta didik yang diikutsertakan dalam tahap ujicoba lapangan adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 14 orang. Berdasarkan uji lapangan yang telah dilakukan, diperoleh data dari dari keduapuluh delapan peserta didik sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Pernyataan	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria Kemenarikan
		$\sum x_i$			
1	Video Interaktif dapat digunakan dengan mudah melalui laptop dan smartphone	56	56	100%	Sangat Baik
2	Video Interaktif ini berhubungan dengan pembelajaran	51	56	91%	Sangat Baik
3	Tampilan Video Interaktif sangat menarik	51	56	91%	Sangat Baik
4	Video Interaktif membantu saya belajar secara mandiri	56	56	100%	Sangat Baik
5	Soal latihan yang disediakan dalam Video Interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran	56	56	100%	Sangat Baik

6	Soal latihan dalam video Interaktif sesuai dengan materi pembelajaran	55	56	98%	Sangat Baik
7	Bahasa yang digunakan dalam video Interaktif sangat mudah dipahami/komunikatif	56	56	100%	Sangat Baik
8	Kemenarikan gambar dan desain Video Interaktif	54	56	96%	Sangat Baik
9	Video Interaktif dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	54	56	96%	Sangat Baik
10	Video Interaktif dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	56	56	100%	Sangat Baik
11	Video interaktif dapat membentuk karakter saya	53	56	95%	Sangat Baik
Jumlah		598	616	97%	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel di atas, persentase nilai akhir yang diperoleh dari hasil angket respon siswa pada uji lapangan adalah sebesar 97%. Dengan mengacu pada konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka video interaktif ini masih ke dalam kategori “Sangat Baik”.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran video interaktif tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 kelas IV berbasis CapCut telah selesai dilakukan dan dari hasil validasi oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan peserta didik. Memperoleh skor rata-rata dari isi mata pelajaran 88%, ahli desain pembelajaran 92%, ahli media pembelajaran 88%, respon peserta didik uji perorangan 96%, respon peserta didik uji kelompok kecil 91% dan respon peserta didik kelas besar 97% dengan diukur menggunakan skala kelayakan mendapatkan kriteria sangat layak. Hasil dari responden yaitu peserta didik terhadap produk berupa media pembelajaran video

interaktif berbasis CapCut pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 kelas IV diujikan pada 3 kelompok yaitu perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji dari perorangan 96% kelompok kecil memiliki rata-rata 91% dan kelompok besar 97%. dikategorikan lebih menarik sesuai dengan perhitungan angket pada respon peserta didik.

Hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran video interaktif tema 4 subtema 3 pembelajaran 2 kelas IV berbasis CapCut maka diajukan beberapa saran dari peneliti dengan adanya media pembelajaran video interaktif berbasis CapCut diharapkan peserta didik lebih semangat dan antusias dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran video interaktif berbasis CapCut diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai contoh atau perbedaan pada saat belajar mengajar agar peserta didik tidak bosan. Diharapkan dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan satu media atau bahan ajar, tetapi bisa menggunakan bahan ajar media pembelajaran video interaktif berbasis CapCut sebagai media atau bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti agar dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar serta membantu peserta didik lebih antusias dalam belajar. Saran kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media serupa dengan dapat diakses secara luas baik online maupun offline dan pada device yang beragam yang nantinya akan sangat mudah diakses.

DAFTAR REFERENSI

- Adam, Steffi, M. T. S. (2015). Berbasis, Pemanfaatan Media Pembelajaran Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2).
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 210–221. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12599>
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, A. Z. (2016). Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Jurnal Al Ibtida*, 3(1), 116-137.
- Dewi, Luh Made Indria, N. L. R. (2016). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Setting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Putra*, 1(1), 31-46.
- Dewi, R. K. (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381.

- Dearzita Pratiwi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi CapCut pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 01 Pamulutan Barat. Diakses pada tanggal 21 Desember 2022.
- Fitrianingsih, Y. E., & Wahjudi, E. (2014). Pengembangan media pembelajaran CD interaktif pada materi jurnal penyesuaian di kelas XI IPS SMAN Gedangan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(2), 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9422>.
- Fitrianingtyas, Anjar, dkk. (2021). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD. *MURHUM : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Kadir, Abd, H. A. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Raja Grafindo Persada
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Pramuaji*, A., & Munir, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan corel draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>. *Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41
- Nurseto, T. (2012). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65>.
- Permatasari, Iseu Synthia, Nana Hendracipta, A. S. Pamungkas. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Maple IPS. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 34–48.
- Qiftiyah, Maratul, Y. Yanti. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi Dengan Ayat-Ayat Al-Qur'an. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 275–286.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media.
- Ratnawati. (2018). Peranan guru sebagai model dalam pembentukan karakter peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1–11.
- Sinaga, B. (2008). Paradigma lama kontra paradigma baru pembelajaran di sekolah. *Generasi Kampus*, 1(2), 1–13.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara
- Wiarto, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Laksitas.
- Wardani, Ratri Kurnia dan Harlinda Syofyan. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4).