PENGEMBANGAN MEDIA CAPCUT BERBASIS VIDEO PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA DI MIS GAMPONG MEUTIA LANGSA

SKRIPSI

Oleh:

Maghfirah

NIM 1052021050

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

2025/ 1447

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Diajukan Oleh:

Maghfirah

NIM. 1052021050

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Program Strata Satu (S-1)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Chery Julida Panjaitan, M.Pd	**Febriyantika Wulandari, M.Pd**
NIP. 19830724 201503 2 001	**NIP. 19920214 202203 2 002**

PENGESAHAN PENGUJI

PENERAPAN MEDIA ANIMASI *POWTOON* PADA KETERAMPILAN BERBICARA DI SDN LANGSA LAMA

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari / Tanggal :

Kamis, 14 Juli 2025 M
19 Muharram 1447 H

Dewan Penguji :

Ketua,

(Chery Julida Panjaitan, M.Pd)
NIDN. 2024078301

Sekretaris,

(Febriyantika Wulandari, M.Pd)
NIDN. 2014029204

Anggota,

(Dr. Jelita, M.Pd)
NIDN. 2005066903

Anggota,

(Muhammad Iqbal, M.Pd M.Pd.I)
NIDN. 2030078701

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut
Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Dr. Amiruddin, MA
NIP. 197509092008011013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Maghfirah**

Nim : **1052021050**

Fakultas / Prodi : **FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Alamat : **Blang Seunibong, Kec. Langsa Kota, Kab. Kota langsa**

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "***Pengembangan Media Capcut berbasis Video pada Materi Kekayaan Budaya Di Mis Gampong Meutia Langsa)***" adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, tidak merupakan hasil pengambilan tulisan orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan atas perbuatan saya tersebut.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 23 Juni 2025
Yang membuat pernyataan



Maghfirah
NIM. 1052021050

ABSTRAK

Maghfirah NIM 1052021050, Pengembangan Media Capcut berbasis Video Pada Materi Kekayaan Budaya Di MIS Gampong Meutia Langsa
Pembimbing 1. Chery Julida Panjaitan, M.Pd 2. Febriyantika Wulandari, M.Pd

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya antusiasme belajar siswa akibat metode pembelajaran konvensional yang masih mendominasi, serta keterbatasan media visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media Capcut berbasis video Pada Materi Kekayaan Budaya dan respon guru dan siswa MIS Gampong Meutia Langsa. Kurangnya efisiensi dalam proses pembelajaran berdampak pada menurunnya efektivitas kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis video melalui aplikasi Capcut pada materi Kekayaan Budaya untuk siswa kelas IV di MIS Gampong Meutia Langsa. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima langkah utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Subjek pada penelitian ini ialah siswa kelas IVA dan satu guru wali kelas IVA di Mis Gampong Meutia Langsa. Instrumen penelitian berupa angket ke tiga validator dan respon guru dan siswa. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba terbatas di kelas IV A, respon guru terhadap media menunjukkan hasil 100% “Sangat Layak” dan respon siswa mencapai 91% “Sangat Layak”. Media video animasi ini dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media ini juga dianggap efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada materi Kekayaan Budaya.
Kata Kunci*: Media Capcut, Kekayaan Budaya, Pengembangan Media Pembelajaran.*

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Allah Swt, atas segala rahmat, nikmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN Langsa). Shalawat dan salam penulis sanjung sajikan kepada Nabi Muhammad Saw yang telah membawa kita dari zaman kebodohan hingga ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini. Penulis menyadari bahwasanya penulisan skripsi ini tidak akan mungkin terwujud tanpa adanya bantuan, saran dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ayah dan mamak tercinta, Bapak Yusman dan Rosmawati , dua orang yang sangat berjasa dalah hidup penulis. Terimakasih atas doa, ridha, ilmu, cinta, kepercayaan dan segala bentuk pengorbanan yang telah diberikan, sehingga penulis merasa terdukung di segala pilihan dan keputusan yang diambil, serta tanpa lelah mendengar keluh kesah penulis hingga di titik ini. Semoga Allah SWT memberikan keberkahan di dunia serta tempat terbaik di akhirat kelak, karena telah menjadi figur orangtua terbaik bagi penulis.

2. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa
3. Bapak Dr. Amiruddin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
4. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa sekaligus sebagai Pembimbing I, serta kepada Ibu Febriyantika Wulandari, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran, perhatian, dan bimbingan telah memberikan arahan serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Tak lupa penulis sampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada kakak tercinta, Nezatul Kamal, dan abang tercinta, Muhazir, yang senantiasa mengingatkan penulis agar tidak lalai dalam mengerjakan skripsi ini. Ucapan terima kasih khusus juga penulis persembahkan kepada kakak yang tidak hanya setia mengingatkan, tetapi juga membantu penulis memahami cara penyusunan karya ilmiah ini, serta dengan telaten mengoreksi setiap kekeliruan yang muncul. Terima kasih atas inspirasi, motivasi, dan dukungan tulus yang telah diberikan sepanjang perjalanan perkuliahan ini, sehingga penulis mampu menapaki tahap demi tahap hingga mencapai titik ini. Semoga kebaikan mereka senantiasa mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.

6. Bapak Amrizal, S.Pd selaku Guru kelas IV A di MIS Gampong Meutia Langsa yang telah memberikan izin dan arahan nya selama melaksanakan penelitian.
7. Teruntuk sahabat yang selama ini mendoakan secara nyata maupun diam (Fitta Fajrianti, Tia saifanidar, Fazzahra Dwi Cia, dan teman seperjuangan Unit B) penulis haturkan terima kasih yang tak terhingga. Terima kasih telah menjadi sahabat dan partner bertumbuh di segala kondisi, termasuk saat menghadapi keadaan yang kerap tak terduga. Kehadiran kalian sungguh menjadi anugerah tak ternilai, dan penulis bersyukur dikelilingi oleh jiwa-jiwa baik seperti kalian. Semoga Allah SWT selalu menjaga, meridhai, dan melapangkan jalan hidup kalian ke depannya.
8. Tak lupa saya persembahkan untuk diri sendiri yang sudah mampu, kuat, dan tak gampang menyerah dalam berjuang di dunia pendidikan dan mau untuk belajar dan meng-upgrade diri menjadi lebih baik dari hari sebelumnya.

Penulis menyadari bahwa, karya ilmiah dalam bentuk skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Disebabkan karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Dengan demikian, penulis berharap bagi para pembaca dapat memberikan kritik dan saran guna menyempurnakan skripsi ini. Dengan mengucapkan kalimat tahmid penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca.

Langsa, 17 Juni
2025 Penulis

Maghfirah
NIM.105202105
0

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**

DAFTAR ISI..... ..... **iv**

DAFTAR TABEL ..... **vii**

DAFTAR GAMBAR ..... **viii**

ABSTRAK .... **x**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Fokus Masalah..... 3

C. Rumusan Masalah 4

D. Tujuan Penelitian..... 4

E. Definisi Operasional 6

BAB II TINJAUAN TEORITIS **8**

A. Media Pembelajaran 8

B. Media Capcut 11

C. Pembelajaran Kekayaan Budaya (IPS) 18

D. Penelitian Relevan..... 24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN **30**

A. Jenis Penelitian..... 30

B. Populasi dan Sampel 32

C. Tempat dan Waktu Penelitian 33

D. Subjek Penelitian 33

E. Sumber Data..... 33

F. Teknik Pengumpulan Data..... 33

BAB IV HASIL PENELITIAN 41

A. HASIL PENELITIAN 41

B. PEMBAHASAN 99

BAB V PENUTUP 106

A. KESIMPULAN 106

B. KETERBATASAN PENELITIAN 107

C. SARAN 107

DAFTAR PUSTAKA 109

LAMPIRAN .....

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor penilaian Skala Likert 34
Tabel 3.2 Kriteria kelayakan Media Pembelajaran 34
Tabel 3.3 Lembar Penilaian Respon Guru 36
Tabel 3.4 Lembar Penilaian Respon Siswa 37
Tabel 3.5 Lembar Kisi- Kisi Instrumen Ahli Media 38
Tabel 3.6 Lembar Kisi-Kisi Instrument Ahli Bahasa 39
Tabel 3.7 Lembar Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi 40
Tabel 4.1 Instrument Penilaian Ahli Materi 77
Tabel 4.2 Instrument Penilaian Ahli Media 79
Tabel 4.3 Instrument Penilaian Ahli Bahasa 81
Tabel 4.4 Jadwal uji Coba Media Capcut Berbasis Video 86
Tabel 4.5 Hasil Instrument Penilaian respon Guru 87
Tabel 4.6 Hasil Instrument Penilaian respon Siswa 92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mendwload dari web 13

Gambar 2.2 Membuat akun di Aplikasi Capcut 13

Gambar 2.3 Halaman Beranda Aplikasi Capcut 14

Gambar 2.4 Memilih Video yang Akan di edit di Hp 14

Gambar 2.5 Setelah Membuat video kita tekan Ekspor 15

Gambar 2.6 Beranda di Aplikasi Zappeto 16

Gambar l 4.1 Bagian Opening 53

Gambar 4.2 Memperkenalkan bahwa Indonesia mempunyai Banyak Suku 54

Gambar 4.3 Memperkenalkan Pulau terbesar yang ada di Indonesia 56

Gambar 4.4 Memperkenalkan Jenis Keberagaman Budaya 57

Gambar 4.5 Memperkenalkan nama dari setiap Provinsi 58

Gambar 4.6 Memperkenalkan nama suku dari setiap provinsi 60

Gambar 4.7 Memperkenalkan rumah Adat di setiap provinsi 62

Gambar 4.8 Memperkenalkan Baju Adat di setiap Provinsi 63

Gambar 4.9 Menjelaskan Tarian Tradisional di setiap Provinsi 65

Gambar 4.10 Memperkenalkan senjata Tradisional di setiap Provinsi 67

Gambar 4.11 Memperkenalkan Makanan Tradisional di setiap Provinsi 68

Gambar 4.12 Bagian Penutup 70

Gambar 4.13 Tampilan Aplikasi Zapeto 75

Gambar 4.14 Materi yang Harus direvisikan 79

Gambar 4.15 Materi yang sudah direvisikan 79

Gambar 4.16 Warna yang belum bervariasi..... 81

Gambar 4.17 Warna yang sudah direvisikan dan bervariasi..... 81

Gambar 4.18 Penulisan huruf yang harus direvisi 82

Gambar 4.19 Penulisan huruf sudah Benar..... 83

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang. Pendidikan khususnya di sekolah memiliki peranan yang penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, pelaksanaannya tidak dapat dianggap sebagai hal yang mudah.[1] Sebagaimana dijelaskan pada Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Pendidikan sangatlah berperan penting mengembangkan potensi peserta didik, kepribadian terutama terkait generasi penerus bangsa, sebagaimana yang telah dicantumkan dalam UUD N0. 2 Tahun 1989, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan peranannya dimasa yang akan datang.[2]

Oleh karena itu perlu adanya kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik Proses pencapaian kompetensi dapat tercapai melalui proses pembelajaran

[1] Nurhuda, *Landasan Pendidikan Nurhuda*, 2022.

[2] E Estuhono, M R Mahmudi, and Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Ipas Untuk Mendukung *Jurnal Tunas Pendidikan* 6, no. 1 (2023): 319–30.

yang baik dan efektif. Beberapa faktor di bawah ini dapat menjadi acuan penilaian proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan efektif, yakni 1) minat dan antusias peserta didik terhadap materi yang diajarkan, 2) suasana kelas yang interaktif, 3) peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan, 4) peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan cara penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peseta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Salahsatunya Penggunaan media pembelajaran capcut dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.[3]

Namun kenyataannya di lapangan berdasarkan hasil observasi awal saya pada salah satu sekolah bahwa siswa masih merasa bosan pada proses pembelajaran, dan juga permasalahan pada diri peserta didik yang merasa jenuh dengan belajar yang hanya dalam ruangan saja, Apalagi dengan pembelajaran IPS ini dilakukan pada jam pertama yang murid masih ingin tidur di kamar mereka sendiri, jadi kita sebagai guru harus lebih pandai dalam meningkatkan fokus peserta didik dan juga minat peserta didik dalam pembelajaran IPS ini terutama pada materi Kekayaan Budaya. Pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah atau kongfesional.

[3]Ahmad Tohir Arimbi Pamungkas1, "Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Apresiasi Lingkungan Di TK Tunas Bangsa: Studi Eksplorasi Kebutuhan," *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability* 4, no. 1 (2022): 1–12.

Salah satu pembelajaran yang sering membuat siswa merasa bosan adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimana pelajaran ini sering dituntut hanya mencatat, menulis, dan menjawab latihan. Padahal pelajaran ini sangat penting yaitu bertujuan untuk mengembangkan kompetesi peserta didik untuk peduli terhadap masalah sosial yang terjadi di kalangan masyarakat, menumbuhkan sikap toleran serta keterampilan peserta didik menjadi pribadi yang bermoral. Oleh karena itu perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang Kreatif, Inovatif, agar pembelajaran tidak merasa bosan dan termotivasi minat belajar peserta didik dan juga Fokus belajara Peserta didik.

Hal ini tidak terlepas dari kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kehadiran media pembelajaran berperan penting untuk mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta membantu proses belajar agar berjalan lebih optimal. Salah satu contoh media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi CapCut. Penggunaan CapCut dinilai mampu mempermudah sekaligus menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini mendukung guru dalam menjelaskan materi secara lebih menarik karena mampu menyajikan kombinasi visual, teks, dan animasi dalam satu rangkaian video.

Alasan peneliti memilih CapCut adalah karena aplikasi ini relatif mudah digunakan, bahkan bagi pemula yang belum memiliki pengalaman dalam mengedit video. Dengan antarmuka yang sederhana dan fitur-fitur yang cukup

lengkap, CapCut memungkinkan guru menyusun video animasi yang kreatif sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih variatif, interaktif, dan tidak monoton. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan materi dari buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV dengan cara yang lebih inovatif, yaitu melalui pembuatan video animasi yang tidak hanya menjelaskan materi, tetapi juga menampilkan poin-poin penting secara visual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

Namun demikian, penggunaan CapCut juga memiliki keterbatasan. Terdapat beberapa fitur khusus yang hanya dapat digunakan jika pengguna berlangganan versi berbayar. Misalnya, untuk menghasilkan video dengan kualitas HD, pengguna harus melakukan pembayaran atau berlangganan terlebih dahulu. Begitu pula dengan penggunaan beberapa efek suara tertentu yang menarik, fitur tersebut juga termasuk dalam kategori premium. Keterbatasan ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru atau pengguna yang ingin memanfaatkan CapCut secara maksimal tanpa mengeluarkan biaya tambahan.

Jika dibandingkan dengan aplikasi desain grafis dan video lainnya, seperti Canva, CapCut memiliki keunggulan tersendiri dalam kemudahan pembuatan video animasi yang lebih dinamis. Canva juga menyediakan fitur pembuatan video, namun bagi pemula yang berfokus pada penyuntingan video pembelajaran, CapCut dinilai lebih sederhana dan lebih cepat dipelajari. Meskipun Canva menawarkan banyak template menarik, proses pembuatan video dengan CapCut cenderung lebih praktis karena fiturnya memang dirancang khusus untuk

penyuntingan video, sehingga guru dapat lebih leluasa berkreasi. Dengan demikian, meskipun memiliki keterbatasan fitur berbayar, CapCut tetap menjadi salah satu pilihan yang efektif dan mudah diakses oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Dengan menggunakan media ini pengembang akan membuat sebuah produk yang berbentuk sebuah video animasi tentang Materi Kekayaan Budaya berharapa peserta didik mendapatkan kembali minat belajar dan fokus belajar peserta didik.

B. Fokus Masalah

Agar penelitian tidak terlalu luas, maka peneliti mengatur fokus penelitian hanya pada:

1. Produk yang dikembangkan hanya diuji coba Implementasi di Mis Gampong Meutia langsa di kelas IVA.
2. Penelitian ini hanya fokus pada materi Kekayaan Budaya.
3. Penelitian ini hanya fokus pada Minat Belajar pada materi Kekayaan Budaya.

C. Rumusan Masalah

Bedasarkan Latar belakang yang sudah peneliti paparkan diatas, maka lahirlah rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan media Capcut berbasis Video Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Mis Gampong Mutia Langsa?
2. Bagaimana respon guru dan siswa Mis Gampong Mutia Langsa terhadap media Capcut berbasis Video pada Materi Kekayaan Budaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini berguna untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan media Capcut berbasis Vidio Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Mis Gampong Meutia Langsa
2. Untuk mengetahui respon guru dan siswa Mis Gampong Meutia pada terhadapa media Capcut berbasis video pada Materi kekayaan Budaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat untuk pengembangan ilmu Tarbiyah dan keguruan.

b. Penelitian ini dapat menjadi wawasan serta pengetahuan dalam pendidikan khusunya pada Pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia.

c. Hasil penelitian ini di harapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan motivasi pendidik dalam pembelajaran dengan menggunakan media Capcut berbasis Vidio khususnya pada pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia.

d. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan refenresi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik, penggunaan media Capcut berbasis Vidio dapat membantu siswa kelas IV, dalam memahami pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia secara lebih menarik dan menyenangkan.

b. Bagi guru dengan menggunakan media Capcut berbasis Vidio ini, dapat membantu meningkatkan peserta didik memahami pembelajaran dengan cepat dan membuat peserta didik tidak jenuh dalam prose pembelajaran berlangsung.

c. Bagi peneliti, peneliti mampu merancang dan menggunakan media pembelajaran Capcut berbasis Vidio untuk meningkatkan pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV Ini.

F. Definisi Operasional

Permasalahan yang hendak diteliti dan dibahas sesuai dengan definisi di bawah ini:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses atau tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan, memperbaiki, atau memajukan sesuatu agar menjadi lebih baik atau mencapai potensi maksimalnya. Pengembangan bisa terjadi dalam berbagai konteks.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan

pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih muudah mnerima materi yang disampaikan oleh guru.[4]

3. Media Capcut

Selain Kinemaster dan Inshot yang populer, CapCut ialah aplikasi Android bisa dipakai sebagai aplikasi pembuatan materi pendidikan Untuk membuat video panjang ataupun pendek, aplikasi ini mempunyai banyak fitur menarik misalnya trimming, penambahan teks, foto dan animasi, insert overlay, penambahan musik, stiker dan lain-lain. Bytedance Pte. Ltd. ialah pencipta aplikasi CapCut yang pertama kali dirilis pada 21 April 2020. Aplikasi CapCut sangat populer sebab kemudahannya dalam membuat video. Penggemar TikTok juga sering memakainya.[5] Selanjutnya ada aplikasi media zapeto disini ada banyak desain karakter animasi yang sangat cocok untuk ditampikan sebagai media pembelajaran dikelas.

[4] I Putu Sugiantara, Ni Made Listarni, and Krisnanda Pratama, "Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Literasi Digital* 4, no. 1 (2024): 73–80, https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448.

[5] Evi Rizkita Dewi, "Pengembangan Materi Teks Fabel Berbantuan Media Capcut Video Editing Di Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan" 2, no. 2 (2024).

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Hasil dari Penelitian ini berupa Media Capcut berbasis video mengenai Kekayaan Budaya di kelas IVA. Media ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Capcut dan Zapeto. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas IVA pada salah satu sekolah dasar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama beberapa pertemuan, ditemukan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan potensi teknologi yang tersedia dan juga kurangnya teknologi disekolah. Guru dalam kegiatan pembelajarannya masih sangat bergantung pada buku paket sebagai sumber utama materi ajar. Meskipun sesekali mencari referensi tambahan dari internet, penggunaan sumber tersebut bersifat selektif dan tidak terintegrasi secara sistematis dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan materi ajar yang disampaikan menjadi monoton dan kurang mampu menarik fokus siswa pada materi.

Di samping itu, media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas. Guru terkadang memanfaatkan media presentasi berupa slide PowerPoint yang ditayangkan melalui infokus. Akan tetapi, konten dalam slide tersebut sebagian besar hanya terdiri atas teks, dan penyampaiannya dilakukan dengan cara dibacakan oleh guru, kemudian dijelaskan secara verbal. Metode ini menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran (teacher-centered learning) dan cenderung mengabaikan peran aktif siswa. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Hal ini diperparah oleh karakteristik siswa kelas IVA

yang seluruhnya merupakan siswa laki-laki, di mana berdasarkan hasil observasi, siswa laki-laki pada umumnya lebih aktif secara fisik dan cepat merasa bosan terhadap kegiatan yang bersifat monoton.

Kondisi di atas menyebabkan menurunnya fokus dan motivasi belajar siswa. Banyak ditemukan siswa yang menunjukkan perilaku tidak fokus selama kegiatan belajar berlangsung, seperti sering mencari alasan untuk keluar kelas, tidak membawa perlengkapan belajar, atau mengalihkan perhatian ke hal-hal lain yang tidak relevan dengan pembelajaran. Situasi ini tentu sangat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya inovasi dalam media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan siswa, serta mampu membangkitkan kembali semangat belajar mereka.

Menjawab permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut. CapCut dipilih karena memiliki fitur-fitur pengeditan video yang mudah diakses dan digunakan, namun mampu menghasilkan konten yang menarik dan interaktif. Video interaktif ini dirancang dengan memadukan elemen visual, audio, teks, animasi, dan narasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta karakteristik siswa. Media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, bermakna bagi siswa dan dapat menarik kembali fokus siswa belajar walaupun hanya dikelas.

Dalam proses pengembangannya, media ini disusun dengan memperhatikan beberapa aspek penting, yaitu:

1. Kesesuaian dengan Perangkat Ajar Media video interaktif yang dikembangkan ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, khususnya capaian pembelajaran dan kompetensi dasar pada mata pelajaran yang menjadi fokus. Setiap segmen dalam video telah dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan demikian, penggunaan media ini tidak hanya bersifat pelengkap, tetapi juga menjadi bagian pegabungan dari proses pembelajaran.
2. Karakteristik Siswa Media ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas IVA yang cenderung aktif, menyukai hal-hal visual, serta cepat merasa bosan jika hanya mendengarkan penjelasan guru secara verbal. Oleh karena itu, dalam video disisipkan elemen-elemen yang mampu menarik perhatian siswa seperti animasi, musik latar yang menyenangkan, serta narasi yang komunikatif dan mudah dipahami. Selain itu, video ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, karena dapat dijeda atau diulang sesuai kebutuhan.
3. Nilai-nilai Pendidikan Tidak hanya fokus pada penyampaian materi akademik, media ini juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan rasa ingin tahu. Nilai-nilai ini disisipkan secara langsung dalam cerita atau narasi dalam video, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai-nilai positif yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

4. Tujuan utama dari pengembangan media, Tujuan dengan adanya media Capcut berbasis Video ini adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dari segi pencapaian hasil belajar maupun dari aspek keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menghadirkan video interaktif yang menarik, siswa diharapkan dapat lebih fokus, termotivasi, dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga memiliki alternatif media ajar yang mendukung proses pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton. Dengan mendengarkan dan melihat Media Capcut berbasis Video, Peserta didik dapat menjelaskan Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Budaya masing-masing, Bangga menjadi anak Indonesia, dan juga peserta didik dapat menyebutkan cara yang baik untuk memanfaatkan kekayaan Budaya yang ada di daerah tempat tingalnya.
5. Manfaat Media Pembelajaran Penggunaan video interaktif berbasis CapCut ini memberikan banyak manfaat, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, media ini dapat menjadi alat bantu mengajar yang efektif dan efisien, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Bagi siswa, media ini tidak hanya membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga meningkatkan rasa ingin tahu, melatih konsentrasi, serta memperkuat keterampilan mendengarkan dan fokus pada pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan mengikuti model ADDIE, yang menghasilkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

a) Analysis

Pada fase analisis melakukan wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas IV di Min Gampong Kota Langsa untuk mengidentifikasi hambatan yang sering dihadapi siswa selama proses pembelajaran. Beberapa kendala yang muncul meliputi : peserta didik merasa bosan pada proses pembelajaran, Pembelajaran yang dilakukan masih dengan menggunakan metode ceramah, peserta didik yang jenuh dengan belajar dalam ruangan saja. Guru dalam kegiatan pembelajarannya masih sangat bergantung pada buku paket sebagai sumber utama materi ajar. Meskipun sesekali mencari referensi tambahan dari internet, penggunaan sumber tersebut bersifat rangkuman yang penting saja dan tidak terintegrasi secara sistematis dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan materi ajar yang disampaikan menjadi monoton dan kurang mampu menarik fokus siswa pada materi. Informasi yang diperoleh dari data tersebut adalah sebagai berikut :

1). Silabus dan RPP

Langkah yang diambil oleh Peneliti dalam Mengevaluasi kebutuhan siswa adalah Penyusunan Silabus. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk memudahkan identifikasi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD),

Indikator, dan tujuan Pembelajaran, sehigga Media Pembelajaran Cacpcut berbasis video dapat disusun sesuai dengan kebutuhan siswa.

2). Kompetensi Inti

(KI) KI-1: Menerima, Mempraktikan, dan Menghormati ajaran agama yang diyakininya.

KI-2 : Menunjukkan Perilaku yang mencerminkan kejujuran, disiplin, Tanggung Jawab, Kesopanan, Kepedulian, dan keyakinan diri saat berinteraksi dengan keluarga,teman, guru, dan tetangga.

KI-3: Memahami informasi faktual melalui observasi (Pendengaran, Penglihatan, Membaca) dan mengajukan pertanyaan berdasrkan rasa ingin tahu tentang dirinya sendiri, Makhluk ciptaan Tuhan, aktivitas, serta objek yang dijumpainya di Lingkungan rumah dan sekolah.

KI-4: Menyampaikan informasi faktual dengan bahasa yang clear, sitematik, dan logis dalam sebuah karya yang estetis. Melibatkan gerakan yang mencerminkan kesehatan anak yang beriman dan berakhlak baik.

3). Kompetensi Dasar (KD)

3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman dirumah, sekolah dan masyarakat.

4.4 Mengelompokkan kesamaan indetitas suku bangsa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar.

4). Indikator.

3.4.2 Menjelaskan keberagaman budaya dan bangsa yang ada di Indonesia.

3.4.3 Menyebutkan contoh sikap bangga menjadi anak Indoesia.

Langkah awal yang diambil oleh peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran adalah melakukan analisis terhadap kurikulum, yang meliputi penyusunan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penyusunan ini bertujuan untuk mengidentifikasi secara tepat arah dan muatan pembelajaran, agar pengembangan media video berbasis aplikasi CapCut benar-benar sesuai dengan tuntutan kurikulum, kebutuhan materi, serta karakteristik siswa di kelas IV MIN Gampong Kota Langsa.

Dalam proses ini, peneliti mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013 (K-13) untuk jenjang Sekolah Dasar. Kompetensi Inti yang menjadi rujukan mencakup empat ranah penting, yaitu spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. KI-1 dan KI-2 berorientasi pada pembentukan sikap dan karakter siswa dalam ranah afektif, sedangkan KI-3 dan KI-4 mencerminkan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa dalam memahami serta menyampaikan informasi secara faktual dan estetis.

Berdasarkan kurikulum yang berlaku, peneliti memilih KD 3.4 dan KD 4.4 sebagai dasar materi pengembangan media. KD 3.4 mengarahkan siswa untuk memahami arti penting persatuan dalam keberagaman, sedangkan KD 4.4 menuntut siswa untuk mampu mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa

yang ada di lingkungan sekitar. Dari KD ini, peneliti merumuskan indikator pembelajaran seperti kemampuan siswa dalam menjelaskan keberagaman budaya di Indonesia serta menumbuhkan rasa bangga sebagai anak bangsa. Indikator-indikator ini menjadi pedoman dalam menyusun tujuan pembelajaran, materi, dan jenis media yang dikembangkan.

Namun dalam realitas pelaksanaan pembelajaran di kelas, ditemukan adanya ketimpangan antara muatan kurikulum yang diharapkan dengan praktik di lapangan. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa seluruh siswa di kelas IVA merupakan laki-laki yang memiliki karakter sangat aktif, ekspresif, dan cenderung cepat merasa bosan apabila pembelajaran berlangsung terlalu pasif atau monoton. Sementara itu, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung bersifat tradisional, dengan pendekatan ceramah yang dominan, dan bergantung sepenuhnya pada buku paket sebagai sumber utama pembelajaran, walaupun terkadang juga ada dari Internet tapi sangat jarang.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan belum mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik yang sesungguhnya. Para siswa mengungkapkan rasa jenuh dan kurangnya minat terhadap proses belajar karena kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Mereka merasa kurang tertarik dengan penjelasan lisan yang tidak disertai dengan visualisasi atau pengalaman langsung. Akibatnya, perhatian siswa mudah teralihkan, interaksi dalam pembelajaran menjadi minim, dan suasana kelas tidak kondusif untuk belajar.

Guru sendiri mengakui bahwa ia sering merasa kesulitan dalam menjaga fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam banyak kasus, siswa terlihat tidak menyimak penjelasan, sibuk sendiri, atau bahkan saling mengganggu teman sekelas. Ketika siswa tidak merespons pembelajaran dengan baik, guru menjadi frustrasi dan menyimpulkan bahwa siswa tidak memiliki minat belajar. Padahal permasalahan utama bukan pada kurangnya kemampuan atau kemauan siswa, melainkan karena metode penyampaian materi yang tidak sesuai dengan gaya belajar siswa yang aktif dan visual.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang sangat mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan gaya belajar siswa, yaitu media yang bersifat interaktif, visual, dan kontekstual. Penggunaan media berbasis video menjadi pilihan yang relevan karena mampu menyampaikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi elemen visual, audio, teks, serta animasi. Media ini mampu menghidupkan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, terutama dalam konteks materi tentang keberagaman budaya di Indonesia.

Media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi CapCut tidak hanya disusun berdasarkan silabus dan RPP yang mengacu pada kurikulum nasional, tetapi juga mempertimbangkan secara serius karakteristik siswa yang menjadi target pengguna media. Dalam video yang dirancang, materi disampaikan secara naratif dengan ilustrasi gambar dan suara yang menarik, disertai dengan

contoh-contoh konkret dari berbagai suku bangsa di Indonesia. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat mengalami secara visual dan emosional keberagaman budaya yang dibahas.

Oleh karena itu, analisis kurikulum yang dilakukan peneliti tidak hanya bersifat administratif, melainkan berfungsi sebagai langkah strategis dalam merancang pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Penyusunan silabus dan RPP tidak hanya dimaknai sebagai kewajiban formal, tetapi sebagai pijakan untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan zaman, responsif terhadap kebutuhan siswa, dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis video melalui CapCut merupakan bentuk implementasi dari kurikulum yang telah dianalisis secara komprehensif, yang menjembatani antara tuntutan kompetensi yang harus dicapai siswa dengan kondisi nyata dan kebutuhan belajar mereka di dalam kelas.

5). Sumber Belajar

Dalam proses pembelajaran di kelas, guru umumnya mengacu pada buku tematik sebagai sumber utama, serta memanfaatkan berbagai media digital seperti internet untuk mendukung penyampaian materi. Penggunaan sumber belajar yang beragam ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi saat ini. Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan sumber belajar berbasis digital belum dapat berjalan secara optimal. Dikarena guru hanya

menampilkan PPT saja dan guru mengajarkan secara monoton yang membut siswa jenuh di dalam kelas. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah masalah konektivitas jaringan WiFi di lingkungan sekolah yang seringkali lambat atau tidak stabil. Kondisi ini menyulitkan guru dalam mengakses materi pembelajaran secara daring, sehingga proses belajar-mengajar terkadang menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan Uraian tersebut, maka perlu adanya media interaktif seperti Pengembangan Media Capcut berbasis Video pada Materi Kekayaan Budaya digunakan sebagai pendamping buku paket supaya peserta didik lebih cepat memahami pembelajaran dan juga semangat dengan adanya media ini. Agar Pembelajaran lebih Kreatif, Inovatif dan mempermudah Peserta didik dalam belajar secara mandiri karena Media Capcut berbasis Video ini dirancang sesuai KI, KD, Idikator, tujuan pembelajaran, dan respon siswa terhadap Media Pembelajaran ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif berbasis CapCut yang dikembangkan mampu menjawab tantangan pembelajaran yang selama ini terjadi di kelas IVA. Guru merasa terbantu karena memiliki media ajar yang menarik dan mudah digunakan, sementara siswa menunjukkan respon positif terhadap video yang ditampilkan. Hal ini tercermin dari meningkatnya partisipasi siswa, perhatian yang lebih terfokus selama pembelajaran, serta antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan

demikian, media ini dinilai layak untuk digunakan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

b. Design

Dalam Medesaign video, Peneliti menggunakan aplikasi Capcut yang diunduh dari Play Store. Penggunaan aplikasi Capcut dapat memudahkan peneliti dalam mebuat video. Dengan Tampilan opening, isi Materi, ilustrasi, efek dan sound musik yang banyak pilihan yang menarik.

1) Bagian Opening

Dalam Fase Perencangan ini, Peneliti merancang Media Capcut berbasis Video yang dimulai dengan segmen Pembukaan yang berjudul "Kekayaan Budaya", dengan diatasnya peneliti menampilkan bendera Indonesia yang untuk bermakna membahas Kekayaan Budaya yang ada di Indonesia, di tampilkan dengan cover background Biru Muda di ibaratkan sebagai Indonesia memiliki banyak pulau. Media yang dikembangkan ini juga dilengkapi dengan tokoh animasi sebagai pemandu materi. okoh ini digambarkan sebagai seorang anak Perempuan yang memakai seragam sekolah dasar. Kehadiran tokoh animasi ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka memahami isi materi dengan cara yang lebih dekat dan menyenangkan. Tokoh tersebut menjelaskan materi dengan gaya yang komunikatif, sehingga siswa merasa seperti sedang diajak belajar oleh teman sebaya.

Pada bagian awal video, terdapat sebuah kotak berwarna kuning yang digunakan sebagai latar untuk menampilkan judul materi. Di dalam kotak tersebut terdapat tulisan besar bertuliskan "Kekayaan Budaya", yang ditampilkan secara

mencolok agar langsung menarik perhatian siswa. Di bawah judul tersebut, terdapat teks berukuran lebih kecil yang berisi inti dari materi yang akan dibahas, “Mengenali Kekayaan Budaya Indonesia”. Walaupun ukuran teks lebih kecil, namun tetap jelas dan mudah dibaca. Penggunaan warna kuning dipilih karena memberikan kesan ceria dan mampu menarik fokus siswa terhadap bagian penting dalam video.

Di atas kotak judul tersebut, terdapat kotak kecil berwarna coklat yang berisi nama atau Pembuat media, yaitu “Di Buat Oleh Maghfirah”. Tulisan ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa video pembelajaran yang digunakan merupakan hasil pengembangan media oleh peneliti, dengan menggunakan aplikasi CapCut sebagai alat bantu utama. Penempatan informasi ini juga memberikan identitas pada media, sehingga mudah dikenali sebagai produk pembelajaran yang inovatif.

1) Bagian opening



Gambar 4.1 Opening

2) Bagian Isi

Pada slide kedua, peneliti menyajikan visual berupa gambar animasi yang merepresentasikan berbagai animasi pakaian tradisional dari beberapa daerah.

Penjelasan mengenai animasi tersebut disampaikan secara auditif melalui rekaman suara, tanpa adanya narasi tertulis yang menyertai tampilan visual.



Gambar 4.2 Memperkenalkan bahwa indonesia mempunyai banyak suku

Pada tampilan slide ketiga dalam media pembelajaran yang dikembangkan, ditampilkan gambar peta kepulauan Indonesia secara keseluruhan. Visualisasi ini disusun dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada peserta didik bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan yang sangat luas, dengan ribuan pulau yang tersebar dari ujung barat hingga timur nusantara. Penyajian peta ini menjadi penting karena memberikan gambaran awal mengenai kondisi geografis Indonesia yang unik dan kompleks, serta menjadi latar belakang bagi pembahasan materi yang lebih mendalam terkait kekayaan alam dan budaya dari berbagai wilayah di Indonesia.

Melalui gambar tersebut, peserta didik diperlihatkan bahwa Indonesia memiliki lebih dari 17.000 pulau, baik yang berukuran besar maupun kecil. Peta ini juga menyoroti lima pulau utama terbesar di Indonesia, yaitu Pulau Jawa,

Pulau Kalimantan, Pulau Sumatra, Pulau Sulawesi, dan Pulau Papua. Kelima pulau ini dipilih karena memiliki kontribusi besar terhadap kekayaan sumber daya alam, keanekaragaman hayati, dan warisan budaya yang berbeda-beda. Penekanan terhadap kelima pulau utama ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami bahwa setiap pulau memiliki karakteristik geografis dan budaya yang khas, sehingga membentuk mozaik keragaman yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia.

Slide ini dirancang sebagai pengantar untuk materi inti yang akan disampaikan dalam sesi pembelajaran selanjutnya. Setelah peserta didik memahami posisi geografis dan struktur kepulauan Indonesia, mereka akan diarahkan untuk mengeksplorasi kekayaan yang dimiliki masing-masing pulau, baik dari segi sumber daya alam maupun kekayaan budaya. Materi selanjutnya akan disajikan secara bertahap, dimulai dari pembahasan mengenai, rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, serta bentuk kesenian khas yang berkembang di setiap wilayah. Dengan demikian, siswa tidak hanya diajak untuk mengenali kekayaan budaya secara visual, tetapi juga memahami keterkaitan antara kondisi geografis suatu wilayah dengan budaya yang tumbuh di dalamnya.

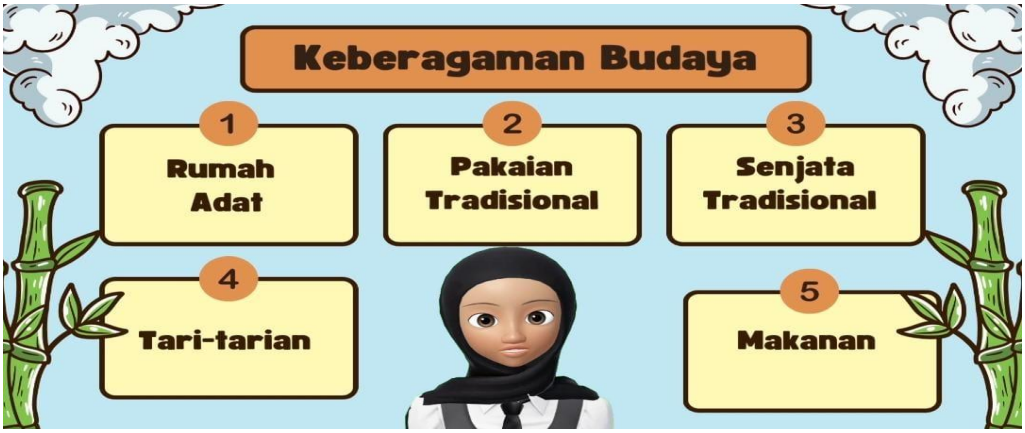
Penggunaan gambar peta dalam slide ini sekaligus menjadi media bantu visual untuk membangun konsep spasial siswa mengenai letak pulau-pulau di Indonesia. Hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap konteks keberagaman budaya Indonesia yang dibentuk oleh kondisi geografis. Dengan demikian, slide ketiga ini tidak hanya berfungsi sebagai

informasi pembuka, melainkan juga sebagai landasan awal bagi peserta didik dalam membangun pemahaman tematik secara holistik terhadap keseluruhan materi pembelajaran yang akan dipelajari.



Gambar 4.3 Memperkenalkan Pulau terbesar yang ada di indonesia

Pada bagian selanjutnya, disampaikan gambaran umum mengenai materi yang akan dijelaskan dalam video. Penjelasan tersebut didukung oleh animasi yang tampil secara dinamis di dalam video. Untuk meningkatkan daya tarik visual dan menghindari tampilan yang monoton, peneliti menambahkan elemen dekoratif berupa ilustrasi bambu berwarna hijau di sisi kiri dan kanan media video. Kehadiran elemen ini tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga memberikan variasi warna agar siswa tidak merasa bosan dan dapat kembali fokus saat menonton. Selain itu, animasi yang digunakan untuk menjelaskan materi juga dibuat berpindah-pindah posisi, tidak terpaku pada satu tempat saja, sehingga tampilan menjadi lebih hidup dan menarik bagi siswa.



Gambar 4.4 Memperkenalkan jenis kebaragaman Budaya yang ada di Indonesia

Pada bagian selanjutnya, media video menampilkan judul materi dengan desain yang menonjol, yakni menggunakan ukuran huruf besar (sekitar 115 pt), berwarna hitam tebal, dan ditempatkan dalam kotak berwarna putih. Tujuan dari desain ini adalah untuk menarik perhatian peserta didik serta menandai dengan jelas perubahan topik pembelajaran yang sedang berlangsung. Materi pertama dimulai dari pembahasan mengenai Daerah Istimewa Aceh. Pemilihan Aceh sebagai daerah awal yang dijelaskan dilatarbelakangi oleh fakta bahwa peneliti dan peserta didik yang menjadi subjek penelitian sama-sama berdomisili di Provinsi Aceh. Selain itu, pemilihan ini juga merujuk pada isi buku paket yang digunakan dalam pembelajaran serta kesesuaian dengan Kompetensi Dasar (KD), di mana tema yang diangkat adalah *"Mengenali Tempat Tinggal Diri Sendiri."* Dengan demikian, penyampaian materi dimulai dari daerah yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik agar tercipta keterkaitan kontekstual yang lebih kuat. Pada bagian judul media, peneliti menambahkan unsur visual yang merepresentasikan kesan khas dari Provinsi Aceh guna memperkuat identitas lokal dalam materi yang disampaikan. Selain itu, setiap kali terjadi pergantian pembahasan antardaerah, ditampilkan pula judul besar yang berfungsi sebagai penanda visual bahwa materi telah beralih ke topik daerah selanjutnya.

Penambahan judul ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengikuti alur pembelajaran dengan lebih baik, meminimalkan kebingungan, serta meningkatkan minat dan keterlibatan mereka selama menonton.

Setiap daerah dalam video pembelajaran disajikan dengan nuansa yang berbeda-beda, baik dari segi warna dominan, gaya penulisan, maupun pergerakan animasi pemateri yang berpindah tempat. Untuk materi mengenai Provinsi Aceh, peneliti memilih nuansa warna biru. Meskipun banyak daerah di Indonesia memiliki wilayah laut, peneliti mempertimbangkan bahwa warna biru secara visual memberikan kesan segar dan menenangkan, serta relevan dengan citra Aceh yang dikenal memiliki kekayaan bahari yang menawan, seperti Pulau Weh di Sabang yang menjadi salah satu destinasi wisata terkenal. Oleh karena itu, pemilihan nuansa biru pada materi Aceh dinilai mampu merepresentasikan karakteristik geografis daerah tersebut dan sekaligus menjaga perhatian serta antusiasme peserta didik terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 4.5 Memperkenalkan nama dari setiap Provinsi

Setelah peneliti menjelaskan mengenai Provinsi Aceh secara umum, termasuk letak geografis dan pembagian wilayah daerah di dalamnya, tahap selanjutnya dalam media video adalah penyampaian materi mengenai suku-suku yang terdapat di Aceh. Pada bagian ini, peneliti menampilkan animasi tokoh yang merepresentasikan salah satu suku di Aceh, yaitu suku Gayo. Visualisasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran konkret kepada peserta didik agar mereka dapat lebih mudah mengenali keragaman budaya yang ada di daerahnya. Dengan menampilkan tokoh suku dalam bentuk animasi, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual.

Dari segi tampilan visual, peneliti menggunakan kombinasi warna biru dan kuning untuk mendukung penyampaian materi pada bagian ini. Warna biru tetap digunakan sebagai warna dominan yang merepresentasikan karakteristik Provinsi Aceh, terutama dari sisi geografis yang dikenal dengan kekayaan laut dan pantainya. Sementara itu, warna kuning digunakan sebagai latar kotak isi materi untuk memberikan kontras terhadap tulisan yang berwarna hitam. Pemilihan warna kuning ini bertujuan agar informasi yang disampaikan dalam kotak materi lebih jelas terbaca serta memberikan variasi warna yang menarik, sehingga tampilan media tidak monoton dengan latar putih secara keseluruhan.

Selain pada bagian suku di Aceh, penyajian suku-suku di daerah lainnya juga dirancang dengan pendekatan visual yang serupa, namun dengan penyesuaian warna dan elemen desain yang relevan dengan karakteristik masing-masing daerah. Warna-warna yang digunakan dipilih berdasarkan nuansa khas

dari setiap daerah yang dibahas, sehingga peserta didik dapat merasakan perbedaan suasana visual setiap kali materi berpindah ke daerah baru. Dengan demikian, setiap pembahasan mengenai suku di masing-masing provinsi tidak hanya memberikan informasi substansial, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bervariasi secara visual.

Selain itu, animasi tokoh yang digunakan sebagai pemateri juga diposisikan secara dinamis dan tidak terpaku pada satu titik tertentu di layar. Perpindahan posisi tokoh pemateri dalam setiap sesi materi dimaksudkan untuk menghindari kejenuhan visual serta menjaga perhatian peserta didik tetap terfokus pada tampilan video. Strategi visual ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti alur pembelajaran sekaligus memperkuat pemahaman terhadap keberagaman budaya yang ada di Indonesia.



Gambar 4.6 Memperkenalkan nama suku dari setiap Provinsi

Selanjutnya, peneliti menyajikan materi mengenai rumah tradisional yang terdapat di setiap daerah. Penyajian ini bertujuan untuk memperkenalkan keragaman arsitektur tradisional Indonesia kepada peserta didik, yang merupakan bagian penting dari kebudayaan setiap suku dan daerah. Setiap rumah adat

diperkenalkan melalui gambar dan animasi visual yang menampilkan ciri khas bentuk dan struktur rumah tersebut secara jelas.

Salah satu rumah tradisional yang dijelaskan dalam video pembelajaran adalah rumah adat dari daerah Kalimantan. Dalam bagian ini, peneliti menggunakan ilustrasi rumah adat yang didominasi warna abu-abu dengan sentuhan warna biru pada bagian bawah tampilan. Pemilihan warna abu-abu didasarkan pada karakteristik visual rumah tradisional Kalimantan yang umumnya terbuat dari kayu dengan nuansa warna alami dan netral. Sementara itu, tambahan warna biru digunakan untuk memberikan aksen visual agar tampilan tidak terlihat monoton, sekaligus menambah daya tarik bagi peserta didik.

Penggunaan kombinasi warna tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai strategi untuk menjaga fokus dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang ditampilkan. Dengan menciptakan variasi visual berdasarkan karakteristik masing-masing daerah, peserta didik dapat lebih mudah membedakan setiap jenis rumah adat yang diperkenalkan. Hal ini mendukung proses belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya bangsa.

Penerapan prinsip visual yang konsisten, namun disesuaikan dengan ciri khas daerah yang dibahas, menjadi salah satu pendekatan yang digunakan peneliti dalam merancang media pembelajaran ini. Diharapkan, melalui penyajian yang menarik secara visual dan informatif secara substansi, peserta didik dapat mengenali dan menghargai keberagaman budaya Indonesia dengan lebih baik.



Gambar 4.7 Memperkenalkan rumah adat setiap Provinsi

Selanjutnya, peneliti memberikan penjelasan mengenai pakaian adat tradisional dari berbagai daerah yang disebutkan di awal. Salah satu pakaian adat yang diperkenalkan adalah pakaian adat dari daerah Jawa, yaitu kebaya dan jarik. Pada bagian penjelasan mengenai pakaian adat daerah Jawa ini, peneliti secara khusus merancang tampilan visual dengan menambahkan latar belakang berwarna hijau yang dipadukan dengan aksen nuansa cokelat berupa tiga titik di bagian pojok kanan atas. Penambahan unsur visual ini bertujuan tidak hanya untuk memperindah tampilan, tetapi juga sebagai strategi untuk menarik perhatian siswa agar lebih fokus terhadap materi yang sedang disampaikan.

Di sisi kiri tampilan, peneliti menambahkan ilustrasi atau gambar pakaian adat tradisional Jawa berupa kebaya dan jarik. Tujuan dari penambahan elemen visual konkret ini adalah agar siswa dapat mengenali secara langsung wujud dari pakaian adat tersebut, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya bersifat teoritis. Dengan adanya contoh visual yang jelas dan menarik,

siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami serta mengingat karakteristik pakaian adat Jawa secara utuh.

Pemilihan warna hijau sebagai latar belakang pada bagian ini bukanlah tanpa alasan. Peneliti secara sadar memilih warna hijau karena didasarkan pada kondisi nyata di beberapa wilayah di Pulau Jawa, khususnya kawasan perkotaan, yang kini mulai mengalami penurunan kualitas lingkungan, termasuk berkurangnya area penghijauan. Oleh karena itu, penggunaan warna hijau dimaksudkan sebagai simbol harapan agar masyarakat, khususnya generasi muda seperti siswa, memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan hidup, termasuk dalam aspek penghijauan.



Gambar 4.8 memperkenalkan baju adat setiap provinsi

Setelah menjelaskan mengenai pakaian adat tradisional, peneliti melanjutkan penyampaian materi dengan memperkenalkan tarian tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Salah satu contoh yang diambil oleh peneliti adalah tarian tradisional dari daerah Papua, yaitu Tari Sajojo. Tarian ini dipilih karena

memiliki karakteristik gerakan yang ceria, energik, serta populer dan mudah dikenali oleh siswa sekolah dasar, sehingga memudahkan proses pengenalan budaya secara menyenangkan dan interaktif.

Dalam penyampaian materi tentang Tari Sajojo, peneliti menampilkan ilustrasi berupa gambar animasi konkret yang memperlihatkan seseorang sedang menarikan Tari Sajojo. Berbeda dengan tampilan visual sebelumnya, yang menempatkan gambar di sisi kiri atau kanan layar, pada bagian ini peneliti memutuskan untuk menempatkan gambar animasi di bagian atas materi. Strategi ini dilakukan untuk memberikan variasi dalam penyajian tampilan, dengan tujuan menghindari kebosanan siswa akibat tata letak yang monoton. Sementara itu, elemen audio yang menjelaskan gerakan dan makna tarian masih tetap dipertahankan di sisi kiri dan kanan untuk menjaga konsistensi dan kenyamanan dalam penyimakan. Perubahan letak elemen gambar animasi tersebut dirancang agar siswa tetap merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penempatan gambar di bagian atas juga dimaksudkan agar perhatian siswa dapat langsung tertuju pada ilustrasi utama sebelum membaca atau mendengarkan penjelasan materi, sehingga menciptakan alur visual yang lebih dinamis dan efektif dalam proses belajar.

Dari sisi desain latar belakang, peneliti memilih warna dasar cokelat dengan sentuhan nuansa merah muda (pink) yang halus. Kombinasi warna ini disesuaikan dengan warna dominan yang terdapat pada gambar animasi Tari Sajojo yang ditampilkan di bagian atas. Peneliti juga mempertimbangkan estetika visual

keseluruhan, di mana bagian atas kanan dari tampilan gambar memiliki efek gradasi yang cenderung kecokelatan, sehingga latar belakang sengaja dibuat lebih lembut atau dipudarkan agar harmonis dan tidak kontras berlebihan. Warna cokelat yang digunakan juga memiliki kedekatan dengan warna material alami yang sering ditemukan dalam rumah adat tradisional Papua, seperti kayu dan tanah, sehingga memperkuat kesan kontekstual dan representatif dari daerah tersebut.



Gambar 4.9 Menjelaskan tarian tradisional di setiap Provinsi

Setelah menyampaikan materi mengenai pakaian adat dan tarian tradisional, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan memperkenalkan senjata tradisional dan makanan khas dari daerah-daerah yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada bagian ini, peneliti secara khusus mengambil contoh dari daerah Sulawesi, dengan tujuan memperluas wawasan siswa mengenai keragaman budaya Indonesia, tidak hanya terbatas pada aspek pakaian dan tari, tetapi juga meliputi unsur kebudayaan lain seperti alat pertahanan tradisional dan kuliner lokal.

Dalam penyampaian materi mengenai senjata tradisional dan makanan khas dari Sulawesi, peneliti kembali melakukan inovasi dalam desain tampilan media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut terletak pada gaya penulisan materi yang digunakan. Jika pada bagian-bagian sebelumnya gaya penulisan cenderung seragam, maka pada bagian ini peneliti menerapkan perpaduan gaya penulisan "halus-kasar", yaitu dengan mengombinasikan gaya narasi yang santai namun tetap informatif, untuk memberikan nuansa berbeda dari penyajian materi sebelumnya. Tujuannya adalah agar siswa tidak merasa monoton dan dapat lebih tertarik serta terlibat dalam memahami isi materi.

Dari segi tampilan visual, peneliti memilih latar belakang berwarna kuning dengan bentuk menyerupai buku terbuka. Pemilihan warna kuning bukan tanpa alasan; warna ini dipilih karena memiliki keterkaitan dengan warna yang sering digunakan dalam pakaian adat dari Sulawesi, seperti pada aksen atau motif-motif kain tradisional. Warna kuning juga memiliki makna simbolis yang erat dengan keceriaan dan semangat, yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh antusiasme. Sementara itu, bentuk latar belakang yang menyerupai buku bertujuan untuk memberikan kesan edukatif sekaligus menarik bagi siswa sekolah dasar. Desain ini diharapkan dapat menstimulasi minat baca dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan. Dengan visualisasi yang menyerupai buku, siswa dapat merasakan pengalaman belajar seolah-olah mereka sedang membuka dan membaca sebuah buku budaya, bukan sekadar menonton tampilan digital biasa.

Kombinasi antara warna kuning, bentuk latar yang menyerupai buku, serta gaya penulisan yang variatif ini dirancang agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Peneliti menyadari bahwa keberagaman dalam penyajian materi sangat penting untuk menjaga atensi siswa, terlebih pada jenjang sekolah dasar yang memiliki karakteristik belajar visual dan mudah bosan apabila tidak diberikan stimulus yang bervariasi.

Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mengenal senjata tradisional seperti badik, maupun makanan khas seperti coto Makassar dari Sulawesi, tetapi juga dapat mengingatnya melalui pengalaman visual dan naratif yang berbeda dari bagian materi sebelumnya. Keberagaman bentuk penyampaian ini menjadi bagian dari strategi desain media pembelajaran yang mengedepankan pendekatan kontekstual dan estetika, sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pemahaman sekaligus menjaga minat belajar siswa secara berkelanjutan.



Gambar 4.10 Memperkenalkan Senjata Tradisional di setiap Provinsi



Gambar 4.11 Memperkenalkan Makanan Tradisional di setiap Provinsi

Penggunaan elemen warna dan penempatan visual ini tidak hanya bertujuan untuk mempercantik tampilan, tetapi juga memiliki fungsi edukatif. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengenali serta menandai ciri khas dari masing-masing daerah yang diperkenalkan, termasuk Papua. Setiap perbedaan warna dan tata letak materi disesuaikan dengan konten budaya yang sedang dibahas agar siswa tidak merasa bingung, dan justru terbantu dalam mengingat informasi berdasarkan elemen visual yang konsisten dan menarik.

3) Bagian Penutup

Pada bagian penutup media pembelajaran, peneliti merancang tampilan visual yang memiliki pesan simbolik kuat untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai persatuan dalam keberagaman. Peneliti memilih latar belakang berwarna biru gelap, berbeda dengan tampilan-tampilan sebelumnya yang menggunakan warna lebih terang. Pemilihan warna biru gelap ini dimaksudkan untuk memberikan kesan penutup yang tegas dan bermakna, sekaligus menandai perbedaan antara bagian penutup dan bagian-bagian materi sebelumnya. Warna biru juga melambangkan kedamaian, ketenangan, serta keluasan, yang relevan

dengan pesan utama yang ingin disampaikan pada bagian akhir, yaitu pentingnya menghargai keberagaman dalam satu kesatuan bangsa Indonesia.

Sebagai penguat konteks, pada tampilan penutup ini ditambahkan gambar peta Indonesia dan ilustrasi bumi, yang menggambarkan posisi Indonesia sebagai negara kepulauan yang kaya akan budaya, bahasa, dan suku bangsa. Peneliti juga menambahkan gambar animasi yang menampilkan sekelompok orang dari berbagai suku bangsa yang sedang bergandengan tangan membentuk lingkaran. Gambar ini memiliki makna simbolis yang dalam, yaitu sebagai representasi semangat persatuan dalam keberagaman. Meskipun berasal dari latar belakang suku, agama, bahasa, dan warna kulit yang berbeda, seluruh warga negara Indonesia diharapkan tetap menjunjung tinggi nilai saling menghormati, sejalan dengan semboyan bangsa "Bhinneka Tunggal Ika".

Selain elemen visual, pada bagian penutup ini peneliti juga menyisipkan animasi berbicara yang disertai dengan narasi audio berisi kesimpulan dari seluruh materi yang telah disampaikan. Narasi ini merangkum berbagai elemen budaya yang telah diperkenalkan sebelumnya, mulai dari pakaian adat, tarian, senjata tradisional, hingga makanan khas dari berbagai daerah. Tujuannya adalah untuk memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa, serta mengajak mereka merefleksikan kembali kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

Peneliti meyakini bahwa penggunaan visual yang kuat dan narasi yang menyentuh secara emosional dapat meningkatkan daya ingat serta menumbuhkan rasa cinta tanah air dalam diri siswa. Pesan yang ingin ditekankan pada bagian penutup ini adalah bahwa Indonesia merupakan bangsa yang besar dan kaya, tidak

hanya dari segi sumber daya alam, tetapi juga dari keragaman budaya yang dimiliki. Oleh karena itu, setiap warga negara, termasuk generasi muda, perlu merasa bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia dan memiliki tanggung jawab untuk menjaga serta melestarikan warisan budayanya.

Dengan strategi penyampaian yang terstruktur dan penggunaan media visual yang representatif serta bermakna, peneliti berharap bahwa media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer informasi, tetapi juga sebagai media yang menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan memperkuat identitas siswa sebagai generasi penerus bangsa yang menghargai perbedaan dan menjunjung tinggi persatuan.



Gambar 4.12 Bagian Penutup

Penggunaan elemen warna dan penempatan visual ini tidak hanya bertujuan untuk mempercantik tampilan, tetapi juga memiliki fungsi edukatif. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengenali serta menandai ciri khas dari masing-masing daerah yang diperkenalkan, termasuk Papua. Setiap perbedaan warna dan tata letak materi disesuaikan dengan konten budaya yang

sedang dibahas agar siswa tidak merasa bingung, dan justru terbantu dalam mengingat informasi berdasarkan elemen visual yang konsisten dan menarik.

Secara keseluruhan, strategi desain pada bagian ini menjadi bagian integral dari upaya peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang variatif, menarik, dan efektif. Dengan menggabungkan unsur animasi, tata letak yang dinamis, serta warna-warna kontekstual yang representatif, peneliti berupaya menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami keberagaman budaya Indonesia melalui media pembelajaran yang dikembangkan.

4) Zapeto

Dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, pemilihan sumber konten visual menjadi hal yang sangat penting untuk menunjang efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah Zepeto, sebuah platform animasi virtual yang berasal dari Korea Selatan. Aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan teknologi bernama Naver Z Corporation, anak perusahaan dari Naver Corporation yang juga merupakan salah satu perusahaan teknologi ternama di Korea.

Zepeto merupakan aplikasi berbasis teknologi augmented reality (AR) dan artificial intelligence (AI) yang memungkinkan penggunanya untuk menciptakan avatar tiga dimensi (3D) yang menyerupai diri mereka sendiri. Aplikasi ini diluncurkan pertama kali pada tahun 2018 dan sejak saat itu telah berkembang pesat, dengan pengguna dari berbagai negara, termasuk

Indonesia. Pengguna dapat membuat karakter animasi secara kustom sesuai dengan keinginan, mulai dari bentuk wajah, warna kulit, model rambut, pakaian, hingga aksesori lainnya. Bahkan, Zepeto juga menyediakan berbagai latar belakang (background) serta gerakan karakter (pose) yang dapat digunakan untuk membuat adegan animasi yang komunikatif dan ekspresif.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Zepeto, peneliti menghadapi beberapa tantangan dalam hal penyesuaian karakter animasi dengan nilai-nilai kultural dan religius peserta didik di lingkungan sekolah Islam. Hal ini menjadi penting mengingat media pembelajaran yang akan dikembangkan dan diimplementasikan dirancang untuk digunakan di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) yang notabenenya memiliki karakteristik pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman.

Sebagai pengembang, peneliti berupaya untuk menampilkan karakter animasi yang sesuai dengan norma dan budaya berpakaian masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat muslim. Oleh karena itu, dalam tahap desain karakter, peneliti secara khusus memilih pakaian yang menutup aurat sesuai dengan syariat Islam, seperti penggunaan busana panjang serta jilbab bagi karakter perempuan. Namun demikian, dalam proses eksplorasi fitur di dalam aplikasi Zepeto, peneliti menemui keterbatasan dalam hal variasi pakaian tradisional Indonesia maupun pakaian muslimah yang sesuai dengan konteks pembelajaran yang akan dikembangkan.

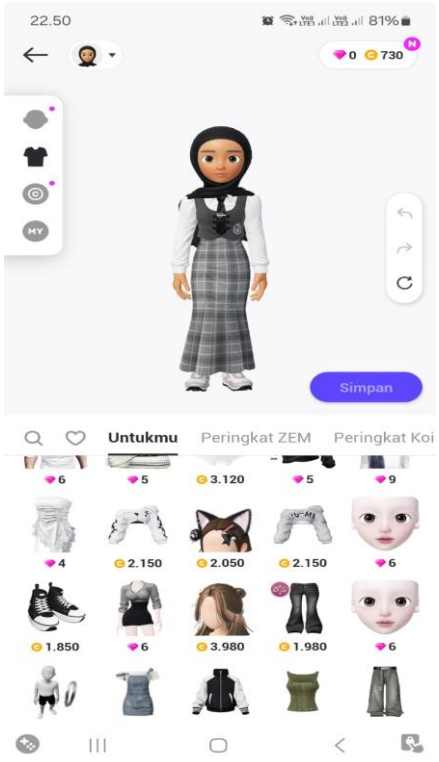
Zepeto sebagai platform yang berasal dari Korea Selatan, secara umum lebih banyak menyediakan koleksi pakaian yang disesuaikan dengan budaya

populer Korea atau desain global yang cenderung modern dan tidak sepenuhnya mencerminkan identitas budaya maupun nilai-nilai berpakaian masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam. Hal ini berdampak pada terbatasnya pilihan desain pakaian yang dapat digunakan untuk merepresentasikan karakter siswa madrasah di Indonesia.

Peneliti hanya dapat menemukan kombinasi pakaian yang relatif mendekati standar berpakaian siswa madrasah, yaitu berupa jilbab berwarna hitam, atasan berwarna putih, serta rok berwarna abu-abu tua. Desain ini dipilih karena dinilai paling mendekati kesesuaian dengan seragam sekolah siswa MIS Gampong Meutia Kota Langsa, tempat dilakukannya implementasi media. Meskipun demikian, peneliti menyadari bahwa tampilan ini belum sepenuhnya ideal dan masih perlu disesuaikan secara lebih mendalam apabila aplikasi Zepeto kelak menyediakan fitur tambahan terkait pakaian muslimah yang lebih variatif.

Selain keterbatasan pada variasi pakaian, kendala lain yang dihadapi adalah sistem pembelian item tambahan dalam aplikasi Zepeto yang sebagian besar bersifat berbayar. Fitur-fitur premium seperti kostum budaya tertentu, aksesori tambahan, maupun latar belakang (background) tertentu hanya dapat diakses dengan menggunakan mata uang virtual Zepeto yang diperoleh melalui transaksi dengan uang nyata. Hal ini menjadi pertimbangan penting mengingat keterbatasan anggaran dalam pengembangan media pendidikan berbasis non-komersial. Oleh sebab itu, peneliti memanfaatkan fitur gratis yang tersedia secara maksimal untuk menghasilkan tampilan visual yang tetap menarik namun tetap relevan secara konteks sosial dan religius.

Kondisi tersebut tidak mengurangi semangat pengembang dalam menciptakan media pembelajaran yang bermakna dan representatif. Justru dengan keterbatasan tersebut, peneliti menjadi lebih kreatif dalam mengombinasikan berbagai elemen visual yang tersedia agar dapat menghasilkan media pembelajaran video animasi yang mampu menggambarkan suasana pembelajaran khas madrasah, mencerminkan karakter peserta didik, serta tetap memenuhi prinsip-prinsip estetika dan pedagogis. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Zepeto dalam pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya ditinjau dari segi teknologi dan visualisasi, tetapi juga dari aspek nilai-nilai lokal dan religius yang menjadi bagian penting dalam pendidikan karakter di sekolah Islam. Ke depannya, pengembang berharap akan semakin banyak platform pembuat animasi yang mampu mengakomodasi keragaman budaya dan kebutuhan pendidikan berbasis nilai-nilai keagamaan, sehingga pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan secara lebih maksimal dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik dan satuan pendidikan.



Gambar 4.13 Tampilan Aplikasi Zapeto

5) Penerapan Penyajian Materi

Penyampaian materi disusun sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah di tetapkan di Sekolah. Materi diperoleh dari buku paket Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang dikeluarkan oleh Pemerintah. Selain dari buku paket, peneliti juga melakukan penelusuran informasi melalui sumber-sumber lain yang tersedia di internet, seperti situs pendidikan resmi, jurnal pembelajaran dasar, artikel edukatif, serta materi visual yang tersedia di platform berbagi video. Tujuan dari penggunaan berbagai sumber ini adalah untuk memperkaya isi materi dengan informasi yang aktual, kontekstual, dan menarik secara visual. Namun, seluruh informasi dari internet yang digunakan telah melalui proses seleksi dan validasi terlebih dahulu, agar tetap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar serta tidak keluar dari kerangka KI dan KD. Materi dari internet hanya digunakan sebagai penunjang dan

penguat penjelasan dalam video, dengan tetap menjadikan buku paket sebagai sumber utama.

c. Development

Setelah Mendesain, selanjutnya melakukan pengembangan terhadap video animasi yang telah didesain. Adapun tahapannya Sebagai berikut:

1) Perancangan Instrument

Membuat Sebuah alat Penelitian bertujuan untuk mengukur kecocokan Media Pembelajaran Berbasis Video yang telah direncanakan menggunakan Skala Likert, yang terdiri dari lima pilihan, yaitu SB (Sangat Baik), B(Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang), dengan Peringkat masing-masing 5,4,3,2,1.Instrumen Evaluasi oleh Ahli Materi melibatkan aspek keterkaitan dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Pembelajaran. Instrumen oleh Ahli Media Melibatkan aspek Konten, dimensi Video, dan elemen Presentasi. Instrumen Ahli Bahasa mencakup aspek penilaian Struktur Kalimat, Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), dan tampilan Video.

Dalam mengembangkan video, Peneliti menggunakaan aplikasi Capcut yang diunduh dari Play Store. Penggunaan aplikasi Capcut dapat memudahkan peneliti dalam membuat Video. Dengan tampilan opening, ilustrasi, efek dan sound musik yang banyak pilihan yang menarik.

Setelah merancang Media Pembelajaran berbasis video, dilakukan pemeriksaan sebelum berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Konsultasi dengan pembimbing dilakukan untuk mendapatkan persetujuan. Tindak lanjutnya adalah penilaian Media Pembelajaran berbasis video oleh Ahli Materi, Ahli

Media, dan Ahli Bahasa. Setelah penilaian, Media Pembelajaran berbasis Video akan direvisi dengan Mempertimbangkan saran dari para Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa.

2) Tahapan Pengembangan Instrumen

Instrumen penilaian didasarkan pada kisi-kisi yang telah dirancang, kemudian disusun dan dikonsultasikan dengan dosen Pembimbing. Instrumen Penilaian terkait materi,Media, dan Bahasa, Respon guru, dan respon siswa yang telah dibuat, selanjutnya divalidasikan untuk memastikan kevalidannya. Dengan demikian, Media Pembelajaran berbasis Video yang dikembangkan dapat dianggap layak untuk digunakan. Hasil Validasi dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa.

a) Hasil Validasi Ahli Materi.

Dibawah ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap Media Pembelajaran berbasis Video mengenai Materi Kekayaan Budaya. Oleh Ahli Materi, Yaitu Ibu Rika Restella, M.Pd.

Tabel 4.1 Instrumen Penilaian Ahli materi

No.	Indikator	Jumlah
1.	Kelengkapan materi yang disajikan dalam Video sesuai dengan Indikator Pembelajaran.	4
2.	Mencapai cakupan capaian pembelajaran.	5
3.	Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.	4
4.	Mampu meningkatkan pengetahuan siswa.	5
5.	Penyajian Materi dalam video dijelaskan secara Mendetail.	5
6.	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana.	5

7.	Materi yang di jelaskan dengan contoh yang Relevan.	4
	Jumlah	32
	Rata-rata	91
	Kategori	Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

Evaluasi terhadap Media Pembelajaran berbasis Video dilakukan oleh Ahli Materi, Menghasilkan skor keseluruhan sebesar 32 dari skor maksimal 5, dengan rata-rata 91 %, yang termasuk ke dalam kategori "Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran". Saran dan komentar yang diterima oleh peneliti dari Ahli Materi adalah Untuk meningkatkan kualitas isi materi dalam media pembelajaran, Ahli Materi menilai perlu adanya penambahan materi yang lebih akurat dan relevan sesuai dengan topik yang dibahas. Materi yang disajikan sebelumnya dianggap masih terlalu sedikit dan kurang mendalam, sehingga belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan informasi yang diperlukan oleh siswa. Selain itu, dalam penyampaian materi, sosok animator yang bertugas menjelaskan tidak ditampilkan secara visual, yang menyebabkan interaksi dan keterlibatan siswa menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, penambahan materi serta perbaikan pada tampilan visual, khususnya dengan menampilkan animator secara lebih jelas, dirasa penting guna meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dalam media pembelajaran tersebut.



Gambar 4.14 Materi yang harus direvisikan



Gambar 4.15 Materi yang sudah direvisikan

b) Hasil Validasi Ahli Media

Dibawah ini adalah Evaluasi yang dilakukan terhadap Media Pembelajaran berbasis Video. Oleh Ahli Media, yaitu Ibu Dr. Jelita, M.Pd.

Tabel 4.2 Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Jumlah
1.	Video yang ditampilkan sesuai dengan Materi Yang di ajarkan.	5
2.	Tampilan video Kreatif dan Inovatif.	5
3.	Durasi Video sesuai dengan Materi.	5
4.	Video membantu siswa memahami Materi.	4
5.	Tampilan Gambar yang Menarik.	4
6.	Backsound dalam video menggunakan volume yang jelas.	5
7.	Kontras Warna yang bervariasi.	5
Jumlah		33
Rata-rata		94
Kategori		Layak untuk diuji cobakan

Ahli Media melakukan penilaian terhadap Media Pembelajaran berbasis video, menghasilkan skor keseluruhan sebesar 33 dari skor maksimal 5, dengan rata-rata 94% yang termasuk ke dalam kategori “Layak untuk diuji cobakan”. Saran dan komentar yang di terima oleh peneliti dari Ahli Media adalah, Untuk meningkatkan variasi dan daya tarik visual pada media pembelajaran, peneliti harus mengubah dengan menambahkan pewarnaan pada setiap provinsi yang ditampilkan. Penambahan warna ini bertujuan agar tampilan menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam membedakan setiap wilayah. Selain itu, aspek audio juga mengalami perbaikan. Suara narasi sebelumnya dirasa kurang jelas dan kurang menarik bagi siswa, sehingga peneliti memutuskan untuk menggantinya dengan suara yang lebih jernih dan mudah dipahami. Proses pengubahan suara dilakukan melalui aplikasi TikTok, dengan memanfaatkan efek suara bernama "Sarah" yang dinilai memiliki intonasi yang jelas dan cocok digunakan untuk keperluan pembelajaran.

Ahli validasi media juga memberikan masukan yang membangun terkait isi materi yang digunakan. Menurut ahli, materi dalam media yang dikembangkan masih terbatas dan terlalu berfokus pada Provinsi Aceh, sementara pada buku ajar sebenarnya dijelaskan pula kekayaan budaya dari beberapa provinsi lain. Oleh karena itu, ahli media menyarankan agar isi materi dalam media yang dikembangkan direvisi dan disesuaikan dengan cakupan materi yang terdapat di buku, sehingga media pembelajaran menjadi lebih lengkap dan representatif.



Gambar 4.16 Warna yang belum bervariasi



Gambar 4.17 Warna yang sudah direvisikan dan bervariasi

c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Dibawah ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap Media Pembelajaran berbasis Video pada materi Kekayaan Budaya. Oleh Ahli bahasa, yaitu ibu Agustina, S.Pd.

Tabel 4.3 Instrumen Penilaian Ahli Bahasa

No.	Indikator	Jumlah
1.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
2.	Video menyajikan kata-kata yang sederhana terkait materi	5
3.	Gaya bahasa sesuai dengan karakteristik siswa.	4
4.	Bahasa sesuai dengan tingkat berfikir siswa.	4
5.	Struktur bahasa yang digunakan sudah benar	5
6.	Bahasa yang digunakan sudah efektif	4
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4
Jumlah		30
Rata-rata		85
Kategori		Layak untuk diuji cobakan

Ahli Bahasa melakukan Penilaian terhadap Media Pembelajaran berbasis Video, Menghasilkan skor keseluruhan sebesar 30 dari skor maksimal 5, dengan rata-rata 85% yang masuk ke dalam kategori “Layak untuk diuji cobakan”. Saran dan komentar yang diterima oleh peneliti dari Ahli Bahasa adalah Video sudah bagus dan bahasa yang di sampaikan sudah benar, hanya saja ada beberapa tempat huruf kapital ada di penempatan yang salah jadi harus di revisi sedikit saja.



Gambar 4.18 Penulisan huruf yang harus direvisi



Gambar 4.19 Penulisan huruf sudah benar

d Implementation

Setelah proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi CapCut selesai dilakukan, tahapan selanjutnya dalam penelitian ini adalah pelaksanaan uji coba terbatas. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta kelayakan awal media dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Uji coba terbatas ini menjadi bagian penting dari evaluasi formatif media, yang berfokus pada bagaimana media berfungsi ketika diterapkan langsung di lingkungan kelas dengan melibatkan

pengguna sebenarnya, dalam hal ini guru dan peserta didik. Dengan demikian, informasi yang diperoleh melalui tahap ini dapat dijadikan dasar untuk penyempurnaan media sebelum digunakan secara lebih luas.

Uji coba dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 26 Mei 2025 di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Gampong Meutia Kota Langsa. Adapun subjek uji coba terdiri atas satu orang guru kelas IV dan 21 orang siswa kelas IV A. Pemilihan subjek ini didasarkan atas kesesuaian karakteristik siswa dengan tujuan pengembangan media, serta pertimbangan kemudahan akses koordinasi antara peneliti dengan pihak sekolah. Kelas IV A dipilih karena karakteristik siswanya tergolong aktif, energik, dan memiliki kebutuhan akan pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis media video yang dikembangkan, sehingga diharapkan akan memberikan hasil yang representatif terhadap efektivitas dan kepraktisan media tersebut.

Sebelum penayangan media dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap koordinasi dengan guru kelas dan pengondisian suasana ruang belajar. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang kondusif, di mana peserta didik dapat fokus menerima materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Peneliti meminta kepada guru untuk membantu dalam menertibkan siswa serta memberi penjelasan singkat bahwa akan dilakukan penayangan media video sebagai bagian dari pembelajaran. Selanjutnya, peneliti memberikan pengarahan kepada siswa agar tidak bercakap-cakap selama penayangan berlangsung, serta diminta menyimak dengan baik isi tayangan video yang akan

ditampilkan. Tahap pengondisian ini dipandang penting karena efektivitas media sangat bergantung pada perhatian penuh dari siswa selama proses berlangsung.

Setelah kondisi kelas dianggap kondusif, peneliti melakukan pendekatan awal kepada siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun interaksi awal yang bersifat menyenangkan dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Interaksi awal dilakukan melalui komunikasi ringan, misalnya dengan menyapa siswa secara langsung dan mengajukan pertanyaan sederhana yang relevan dengan topik pembelajaran. Contoh pertanyaan yang digunakan antara lain adalah, “Siapa di sini yang tahu apa itu keberagaman?” atau “Apakah kalian pernah melihat rumah adat dari daerah lain?” Pertanyaan-pertanyaan tersebut berfungsi sebagai strategi aktivasi pengetahuan awal (activating prior knowledge), yang sangat penting dalam membantu siswa mengaitkan materi baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Setelah terlihat bahwa siswa antusias dan menunjukkan kesiapan untuk mengikuti pembelajaran, peneliti melanjutkan kegiatan dengan menayangkan media pembelajaran video animasi. Media ditayangkan menggunakan infokus (proyektor) dan speaker sekolah yang telah disediakan. Peneliti memastikan bahwa posisi duduk siswa memungkinkan mereka untuk melihat visual secara jelas dan mendengarkan suara narasi dengan baik. Media video yang ditayangkan berisi materi mengenai Kekayaan Budaya Indonesia yang dikemas dalam bentuk animasi yang menarik dan disertai dengan narasi suara yang telah dimodifikasi

sedemikian rupa untuk menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pemilihan visual, warna, ikon, serta suara dalam video telah dirancang agar sesuai dengan prinsip media pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar, yaitu menarik, tidak membosankan, dan mudah dipahami.

Selama proses penayangan, peneliti memperhatikan ekspresi serta respons siswa terhadap media yang ditampilkan. Terlihat bahwa siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media, yang ditandai dengan perhatian penuh selama video berlangsung, serta beberapa siswa menunjukkan ekspresi antusias, seperti tersenyum, mengangguk, dan bahkan memberikan respons spontan terhadap isi tayangan. Hal ini menunjukkan bahwa media berhasil menarik perhatian siswa dan berpotensi besar dalam meningkatkan keterlibatan mereka selama pembelajaran.

Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan media, tetapi juga menjadi bagian penting dalam proses implementasi media pembelajaran yang dirancang. Evaluasi pada tahap ini berfokus pada seberapa baik media dapat digunakan secara praktis oleh guru dan diterima oleh siswa dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Umpan balik yang diperoleh dari siswa dan guru akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media memenuhi aspek kepraktisan, kemudahan penggunaan, daya tarik visual dan audio, serta kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Dengan pendekatan awal yang interaktif, didukung oleh media visual dan audio

yang menarik, pembelajaran diharapkan menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan efektif.

Tabel 4.4 Jadwal uji coba Media Capcut berbasis Video

Kelas	Hari/Tanggal	Materi	Lama Pertemuan
IV	Senin /26 Mei 2025	Menampilkan media Capcut berbasis Video Pada Materi Kekayaan Budaya	35 menit

2. Respon Guru dan Siswa

a. Hasil Analisis respon guru

Berikut adalah hasil analisis respon guru dan siswa terhadap Media Capcut berbasis Video pada Materi Kekayaan Budaya yang telah dikembangkan sebagai berikut, Hasil analisis data dari Bapak Amrijal, S.Pd selaku guru kelas IVA di Mis Gampong Meutia Kota langsa.

Tabel 4.5 Hasil Instrumen Penilaian respon Guru

Jumlah	Rata-rata	Kategori
40	100	Sangat layak

Guru kelas IV A di Mis Gampong Meutia Kota langsa menilai isi Materi yang terkait dengan Media Capcut berbasis video, dan memberikan rata-rata skor penilaian keseluruhan sebesar 100% dari skor maksimal 5, dengan kriteria produk

“Sangat Baik”. Ini menunjukkan bahwa Media Capcut berbasis Video dianggap sesuai dan layak digunakan sesuai dengan kebutuhan guru. Guru memberikan saran dan masukan berdasarkan hasil pengisian angket respon oleh guru kelas IV A MIS Gampong Meutia Kota Langsa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi CapCut, secara umum guru memberikan tanggapan yang positif. Guru menilai bahwa media yang ditampilkan cukup menarik, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta mampu membantu siswa dalam memahami materi *Kekayaan Budaya*. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa penggunaan media berbasis animasi dapat meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung Selain memberikan penilaian terhadap isi dan tampilan media, guru juga memberikan masukan teknis terkait pelaksanaan uji coba media di kelas.

Salah satu masukan yang disampaikan adalah pentingnya peneliti untuk melakukan persiapan teknis yang lebih matang sebelum proses penayangan media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena saat proses implementasi berlangsung, sempat terjadi kendala teknis, yaitu perangkat speaker (pengeras suara) yang digunakan tidak terhubung secara optimal dengan laptop. Kendala tersebut menyebabkan suara dari video tidak terdengar dengan jelas pada awal penayangan, meskipun kemudian dapat diatasi. Oleh karena itu, guru menyarankan agar peneliti lebih mempersiapkan perlengkapan pendukung secara menyeluruh sebelum pelaksanaan uji coba, termasuk memastikan konektivitas antarperangkat seperti infokus, laptop, dan speaker telah berfungsi dengan baik. Persiapan teknis yang lebih matang akan membantu kelancaran proses

pembelajaran serta menghindari gangguan yang dapat mengurangi efektivitas penyampaian materi melalui media pembelajaran.

Masukan ini menjadi perhatian penting bagi peneliti dalam pelaksanaan uji coba berikutnya, agar kualitas implementasi media tidak hanya dilihat dari konten dan tampilan visual, tetapi juga dari segi kesiapan teknis selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

1. Penjelasan Setiap Angket Guru

Penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru kelas IV MIN Gampong Kota Langsa. Angket ini terdiri dari delapan butir pernyataan yang terbagi ke dalam dua aspek utama, yakni *aspek materi pembelajaran* dan *aspek kelayakan media*. Masing-masing Soal angket dirancang untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mampu mendukung proses pembelajaran, baik dari sisi isi materi maupun efektivitas penggunaan di kelas. Berikut adalah penjabaran dari masing-masing butir dalam angket tersebut:

a) Media memuat materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran
   Hal ini bertujuan untuk mengukur kesesuaian konten dalam media dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Guru memberikan penilaian sangat baik terhadap media ini karena materi yang ditampilkan telah mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pembelajaran yang relevan. Hal ini menunjukkan bahwa

media telah dirancang dengan memperhatikan keterkaitan terhadap capaian pembelajaran yang hendak dicapai.

b) Media pembelajaran mempermudah guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pernyataan ini mengevaluasi apakah media tersebut mampu membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil angket, guru menilai bahwa media ini berhasil mengurangi suasana monoton di kelas dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif.

c) Media memuat materi yang mampu melatih pemahaman siswa Aspek ini menilai sejauh mana media mampu membantu siswa dalam memahami materi secara mendalam. Guru menyatakan bahwa penggunaan media video ini tidak hanya menyampaikan informasi secara visual dan auditif, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir dan memahami makna dari materi yang disampaikan secara lebih kontekstual.

d) Media telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran Pernyataan ini menguji kelayakan media secara umum berdasarkan kriteria sebagai alat bantu pembelajaran. Guru memberikan respons sangat baik terhadap media ini, menandakan bahwa dari segi isi, desain, dan fungsinya, media telah memenuhi unsur-unsur dasar sebagai media pembelajaran yang layak digunakan di kelas.

e) Media mudah diakses atau digunakan siswa hal ini mengevaluasi kemudahan teknis dalam penggunaan media oleh siswa. Guru menilai bahwa media yang dikembangkan dapat diakses dengan mudah, baik dari segi format, tampilan, maupun alur penggunaannya. Hal ini sangat penting mengingat siswa pada jenjang sekolah dasar memerlukan media yang sederhana namun tetap komunikatif.

f) Media yang dikembangkan memudahkan siswa dalam mendalami materi pelajaran. Pernyataan ini mengukur efektivitas media dalam membantu siswa memahami materi secara lebih dalam. Guru menyampaikan bahwa media ini memberikan ilustrasi yang konkret dan relevan terhadap topik pembelajaran, khususnya mengenai keberagaman budaya, sehingga siswa dapat menangkap konsep secara lebih menyeluruh dan bermakna.

g) Media pembelajaran sangat berperan dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. Pernyataan ini bertujuan untuk menilai dampak media terhadap suasana kelas. Guru menilai bahwa penggunaan media berbasis video dengan animasi, suara, dan gambar menarik dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan. Hal ini sangat penting dalam menjaga fokus siswa dan mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

h) Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran. Aspek ini mengevaluasi pengaruh media terhadap motivasi belajar siswa. Guru memberikan respons sangat baik, yang

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Hal ini tampak dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran saat media digunakan, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebelumnya.

Berdasarkan hasil penilaian dari delapan indikator tersebut, seluruh pernyataan mendapatkan skor maksimal, yaitu "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa guru menilai media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga sangat efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas IV, khususnya dalam menyampaikan materi keberagaman budaya. Media ini dinilai berhasil menjawab kebutuhan siswa yang aktif dan visual, serta menjadi solusi atas kebosanan dan kejenuhan yang sebelumnya sering terjadi dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Hasil analisis respon siswa

Adapun respon siswa terhadap Media Capcut berbasis video Pada materi Kekayaan Budaya:

Tabel 4.6 Hasil Instrumen respon Siswa

Jumlah	**Rata-rata**	**Kriteria**
964	91	Sangat layak

Penilaian Media Capcut berbasis Video dilakukan oleh siswa kelas IV B Mis Gampong Meutia Kota Langsa terhadap Media Capcut berbasis Video dan menghasilkan 91.809% dan skor minimal 5 dengan kriteria produk “sangat Baik” artinya Media Capcut berbasis Video yang layak digunakan sesuai dengan

kebutuhan siswa. Adapun masukan dari siswa adalah “Selain kendala pada aspek audio, siswa juga memberikan masukan terkait aspek visual saat penayangan media berlangsung. Siswa menyampaikan bahwa tampilan video dari infokus terkadang kurang jelas terlihat, terutama bagi mereka yang duduk di bagian belakang kelas. Hal ini disebabkan oleh kondisi ruang kelas yang memiliki banyak jendela, sehingga cahaya dari luar memantul ke layar dan mengganggu kejernihan tampilan visual. Pantulan cahaya tersebut menyebabkan kontras dari video menurun, sehingga beberapa bagian gambar dan teks dalam media menjadi sulit dibaca.

Solusi sementara, beberapa siswa memilih untuk berpindah duduk ke bagian depan kelas agar dapat melihat tampilan video dengan lebih jelas. Meskipun langkah ini cukup membantu, kondisi tersebut menunjukkan perlunya penyesuaian lingkungan fisik saat penggunaan media berbasis proyektor atau infokus di ruang kelas. Dalam hal ini, peneliti mencatat bahwa pencahayaan ruangan dan penempatan layar presentasi menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan untuk mendukung keterbacaan dan kejelasan media visual yang ditampilkan. Dengan mempertimbangkan masukan dari siswa tersebut, peneliti menyarankan agar penggunaan infokus di ruang kelas perlu disertai dengan pengaturan cahaya yang memadai, seperti menutup sebagian jendela menggunakan tirai atau memilih waktu presentasi ketika intensitas cahaya dari luar tidak terlalu tinggi. Selain itu, pemilihan warna dan kontras dalam desain video juga dapat disesuaikan agar tetap terlihat jelas meskipun dalam kondisi pencahayaan yang kurang ideal.

Berdasarkan saran dan masukan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media yang dikembangkan sudah cukup layak untuk digunakan, namun tetap memerlukan beberapa penyempurnaan agar lebih optimal dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Masukan dari guru dan siwa akan menjadi acuan penting dalam proses revisi dan pengembangan media pada tahap selanjutnya.

1.Penjelasan Angket Siswa

Instrumen angket yang diberikan kepada siswa berfungsi untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis video CapCut yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta efektif. Terdapat sepuluh butir pernyataan yang masing-masing dijawab oleh siswa berdasarkan tingkat kesetujuannya menggunakan skala Likert. Penjelasan dari tiap butir pernyataan adalah sebagai berikut:

a) Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan dalam menggunakan media CapCut berbasis video pada materi kekayaan budaya. Butir ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa secara umum terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tingginya penilaian menunjukkan bahwa siswa merasa media tersebut mudah digunakan dan tidak menimbulkan kebingungan selama proses pembelajaran, serta dianggap sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

b) Media CapCut berbasis video ini mudah dipahami.

   Pernyataan ini menilai sejauh mana informasi atau materi yang disampaikan dalam media video dapat dimengerti oleh siswa. Penilaian yang tinggi mengindikasikan bahwa bahasa, visual, dan penjelasan dalam video disampaikan dengan cara yang sederhana, sistematis, dan sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif siswa sekolah dasar.

c) Saya dapat belajar dengan cepat menggunakan media CapCut berbasis video.

   Pernyataan ini mengukur efektivitas media dalam mempercepat pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Tingginya skor menunjukkan bahwa siswa merasa terbantu dalam mempercepat proses belajar karena penyajian yang visual, menarik, dan mudah diikuti.

d) Bentuk dan warna media CapCut berbasis video ini menarik.

   Butir ini berkaitan dengan daya tarik visual dari media yang digunakan. Tampilan yang menarik secara visual diyakini dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa selama proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan fokus dan pemahaman.

e) Kegiatan belajar menggunakan media CapCut berbasis video ini lebih menyenangkan.

   Pernyataan ini mengevaluasi aspek afektif, khususnya bagaimana perasaan siswa terhadap suasana pembelajaran yang diciptakan oleh media. Skor maksimal pada butir ini menunjukkan bahwa media mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

f) Media CapCut berbasis video dapat meningkatkan motivasi belajar. Pernyataan ini menguji apakah media tersebut mampu merangsang semangat dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Hasil penilaian yang tinggi mencerminkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran memberikan dorongan intrinsik bagi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar.

g) Informasi yang disediakan oleh media CapCut berbasis video ini jelas. Pernyataan ini mengacu pada aspek kejelasan isi materi. Skor yang tinggi mengindikasikan bahwa informasi dalam media disampaikan secara runtut, logis, dan mudah dipahami oleh siswa.

h) Bahasa yang digunakan pada media CapCut berbasis video ini mudah dipahami.

   Butir ini menilai kesesuaian tingkat kebahasaan yang digunakan dalam video dengan kemampuan siswa. Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif membantu siswa memahami materi tanpa mengalami kesulitan linguistik.

i) Identitas suara media CapCut berbasis video jelas. Pernyataan ini mengevaluasi kualitas audio dari video pembelajaran. Penilaian tinggi pada butir ini menunjukkan bahwa suara narasi atau penjelasan dalam video terdengar jelas, tidak terganggu oleh noise, dan mudah ditangkap oleh siswa.

j) Ukuran yang media CapCut berbasis video ini digunakan jelas. Pernyataan ini berkaitan dengan aspek teknis seperti ukuran teks, ikon,

atau elemen visual lainnya dalam video. Siswa menilai bahwa ukuran tampilan dalam media sudah sesuai dan tidak terlalu kecil atau terlalu besar, sehingga tidak mengganggu proses belajar.

Berdasarkan hasil tanggapan siswa terhadap sepuluh pernyataan dalam angket tersebut, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian pada kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video CapCut yang dikembangkan dinilai sangat layak dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini tidak hanya mudah digunakan dan menarik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi serta mempercepat pemahaman materi oleh siswa. Temuan ini memperkuat bahwa pendekatan berbasis teknologi visual seperti video sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran tematik kelas IV, khususnya dengan karakter siswa yang aktif dan visual-kinestetik.

e. Evaluation

Evaluasi merupakan fase terakhir setelah melewati analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi CapCut yang telah dilakukan di kelas IV MIS Gampong Meutia Kota Langsa, dapat disimpulkan bahwa media ini telah menunjukkan efektivitas yang cukup baik dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pada materi *Kekayaan Budaya*. Media mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan pemahaman materi melalui tampilan visual yang menarik dan narasi yang jelas. Namun demikian,

hasil observasi dan respon dari guru maupun siswa menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas dan kepraktisan media tersebut. Dari segi teknis, kendala yang muncul antara lain adalah gangguan pada perangkat audio, di mana speaker tidak langsung terhubung dengan baik ke laptop sehingga suara pada video kurang terdengar jelas pada awal penayangan. Hal ini menunjukkan bahwa persiapan alat dan kelengkapan teknis harus menjadi perhatian utama dalam implementasi media pembelajaran agar proses penyampaian materi tidak terganggu.

Aspek audio, beberapa siswa mengusulkan agar volume suara video diperbesar. Suara yang kurang keras menyebabkan beberapa siswa, khususnya yang duduk di bagian belakang kelas, mengalami kesulitan dalam memahami narasi. Masukan ini menunjukkan pentingnya penggunaan perangkat audio yang sesuai dan pengaturan volume yang optimal agar seluruh siswa dapat menerima informasi secara merata. Dari aspek visual, tampilan video melalui infokus kurang maksimal akibat banyaknya pantulan cahaya yang masuk ke dalam kelas melalui jendela. Hal ini berdampak pada penurunan kualitas gambar yang ditampilkan, sehingga beberapa siswa harus berpindah tempat duduk ke bagian depan untuk mendapatkan tampilan yang lebih jelas. Kondisi ini menandakan bahwa penempatan alat, pengaturan posisi layar, serta pencahayaan ruangan harus diperhatikan secara serius agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif.

Dari segi isi materi, guru memberikan masukan agar materi dalam video ditambahkan agar lebih lengkap dan mendalam sesuai dengan kompetensi dasar yang dibutuhkan. Guru juga menyarankan agar animator yang menjelaskan materi

ditampilkan lebih banyak gerak, agar siswa merasa lebih terhubung dan tertarik mengikuti isi pembelajaran. Dengan mempertimbangkan seluruh masukan tersebut, evaluasi ini menyimpulkan bahwa meskipun media pembelajaran video Capcut berbasis video yang dikembangkan telah memenuhi sebagian besar aspek kepraktisan, namun masih diperlukan beberapa penyempurnaan, baik dari sisi teknis maupun isi, agar media ini dapat digunakan secara lebih optimal dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian, dihasilkan satu produk berupa Media Capcut berbasis Video dalam Pembelajaran Kekayaan Budaya.

1. **Pengembangan Media Capcut Berbasis Video**

Dalam Pembuatan produk ini, peneliti menggunakan metode R&D dengan Model ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Tahapan Pelaksanaan model ADDIE melibatkan:

a) Analysis

Dalam fase analisis, peneliti melakukan evaluasi kebutuhan siswa dengan tujuan Media Capcut berbasis video yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu meningkatkan kualitas Pembelajaran siswa melalui analisis kebutuhan yang terkait dengan silabus dan RPP kelas IV semester dua kurikulum 2013.

b) Design

Pada tahap Design, Peneliti mendesain Media Capcut berbasis video dengan menggunakan Hp dan juga jaringan internet dan melibatkan aplikasi Canva dan Zapeto. Di unduh pada google play store. Aplikasi ini berfungsi untuk membantu peneliti dalam membuat materi lebih menarik, animasi yang berbicara, perekaman suara dan template yang lebih menarik yang ada di aplikasi di gunakan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian Media berbasis video Capcut di unduh di laptop dan di tampilkan di kelas dengan pada layar proyektor menggunakan infocus.

c) Development

Pada fase ini, peneliti melakukan pengembangan sesuai dengan kompetensi Dasar (KD), Kompetensi Inti (KI), Indikator, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Materi yang akan disajikan dalam Media Capcut berbasis video dijelaskan dengan sebaik mungkin dan diperkuat dengan gambar yang relevan sesuai dengan referensi. Media Capcut berbasis video ini dikembangkan dengan menjelaskan materi Kekayaan Budaya yang relevan, serta memberikan gambar reverensi yang sesuai dengan materi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Pada tahap ini, proses validasi dilakukan untuk menilai kelayakan Media Capcut berbasis video yang dikembangkan. Setelah itu, instrumen Media Capcut berbasis Video yang telah dikembangkan divalidasi sebelum diimplementasikan melalui

penialian dan revisi sesuai dengan masukan dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa.

d) Implementation

Setelah Media Capcut berbasis video dikembangkan dan dinyatakan layak berdasarkan hasil Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa, kemudian dilakukan uji coba kepada guru dan siswa kelas IVB Mis Gampong Meutia Kota Langsa guna untuk mengetahui respon guru dan siswa. Tahap ini, Peneliti Memberikan Angket kepada guru dan siswa untuk memperoleh data respon terhadap Media Capcut berbasis Video yang dikembangkan.

e) Evaluation

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir yang dilakukan oleh peneliti untuk menyempurnakan Media Capcut berbasis Video yang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi Media Capcut berbasis Video berdasarkan saran dan masukan yang diterima dari para Ahli, guru dan siswa.

Hasil Analisis data dari tahapan evaluasi dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Analisis Kelayakan Produk oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa: Pengembangan Media Capcut berbasis Video Pada Materi Kekayaan Budaya, telah diuji Kelayakannya oleh Ibu Rita Restella, M.Pd sebagai Ahli Materi, dengan nilai rata-rata 91, Kategori “Sangat Layak”; Dr. Jelita, M.Pd sebagai Ahli Media, dengan nilai rata-rata 95, kategori “Sangat Layak”; dan Ibu Agustina, S.Pd sebagai Ahli Bahasa

dengan nilai rata-rata 85, kategori “Sangat Layak”. Dengan hasil tersebut, Pengembangan Media Capcut berbasis Video Pada Materi Kekayaan Budaya ini dianggap Layak untuk digunakan.

2) Analisis Kelayakan Produk Berdasarkan Respon Guru dan Siswa: Respon dari guru dan siswa terhadap Media Capcut berbasis Video Pada Materi Kekayaan Budaya yang dikembangkan setelah uji coba pada tanggal 26 Mei 2025 di Mis Gampong Meutia Kota Langsa, dengan jumlah subjek 21 siswa kelas IVB, menunjukkan rata-rata sebesar 91.809%, dengan kategori “Sangat Baik”. Sementara itu, berdasarkan respon guru kelas, yaitu Bapak Amrijal, S.Pd. diperoleh nilai rata-rata sebesar 100%, dengan kategori “sangat layak.

2. Respon Guru dan Siswa

a) Respon Guru

Berdasarkan hasil angket yang disebarkan kepada guru kelas IV di MIS Gampong Mutia Langsa, diperoleh hasil bahwa guru memberikan skor 100% terhadap media pembelajaran Capcut berbasis video yang dikembangkan. Skor tersebut menunjukkan bahwa respon guru termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran ini sangat relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi *Kekayaan Budaya*, karena mampu menjembatani kebutuhan siswa terhadap penyampaian materi yang lebih konkret dan mudah dipahami. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan media berbasis video ini mampu menciptakan suasana

belajar yang lebih hidup dan interaktif di dalam kelas, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru menilai bahwa media ini tidak hanya menyajikan konten materi secara visual dan auditif, tetapi juga menyuguhkan informasi pembelajaran yang terstruktur dengan baik dan menarik secara tampilan. Dengan adanya video animasi, musik latar, serta narasi yang komunikatif, penyampaian materi menjadi tidak monoton dan mampu menjaga perhatian siswa lebih lama dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Guru juga menyampaikan bahwa media ini dapat menjadi alternatif solusi dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21, di mana peserta didik sudah terbiasa dengan konten digital dan visual.

Selain itu, media Capcut berbasis video dianggap mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya, yang mana sebelumnya cukup sulit dijelaskan hanya melalui buku teks. Visualisasi rumah adat, pakaian tradisional, alat musik daerah, hingga makanan khas dalam bentuk animasi dan video membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Guru juga merasa terbantu karena tidak perlu lagi membuat materi ajar dari awal, sehingga waktu yang dimiliki dapat dimanfaatkan secara lebih efektif untuk kegiatan belajar lainnya.

b) Respon Siswa

Dari hasil penyebaran angket yang dilakukan kepada 29 orang siswa kelas IV-A MIS Gampong Mutia Langsa, diperoleh rata-rata skor respon sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Persentase ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media Capcut berbasis video dalam pembelajaran. Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih senang dan antusias ketika pembelajaran menggunakan media video dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan buku paket dan penjelasan lisan dari guru.

Para siswa menyatakan bahwa video yang ditampilkan memiliki tampilan visual yang menarik, warna yang cerah, serta animasi tokoh yang lucu dan menyenangkan. Elemen-elemen tersebut membuat mereka lebih mudah untuk fokus dan memahami isi materi yang disampaikan. Selain itu, adanya narasi audio dan efek suara yang mendukung isi materi membantu siswa dalam menangkap informasi secara lebih efektif. Siswa juga merasa bahwa media ini memudahkan mereka dalam mengingat nama-nama suku bangsa, rumah adat, pakaian tradisional, dan budaya lainnya yang ada di Indonesia.

Lebih lanjut, sebagian besar siswa mengakui bahwa mereka lebih tertarik belajar menggunakan media video karena pembelajarannya terasa seperti sedang menonton film atau cerita, sehingga tidak terasa membosankan. Materi yang sebelumnya dianggap sulit dan

membingungkan menjadi lebih mudah dipahami berkat adanya visualisasi langsung. Mereka juga menyukai bahwa video dapat diputar ulang saat mereka belum memahami materi, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan tidak terbatas hanya pada satu waktu.

Secara umum, hasil respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan media Capcut berbasis video memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kekayaan budaya Indonesia. Media ini dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai visual dan audio interaktif.

BAB V
PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan Pembahasan mengenai pengembangan Media Capcut berbasis Video pada Materi Kekayaan Budaya, dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Pengembangan media Capcut ini dapat digunakan secara efektif, dan dapat digunakan dengan baik di sekolah. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian Validator dengan memperoleh skor 91% (ahli materi), 94% (ahli media), dan 85% (ahli bahasa) dengan kategori Sangat Layak, sehingga media ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar
2. Respon guru dan siswa menyatakan Pengembangan Media Capcut ini dapat digunakan sangat baik, dengan memperoleh nilai dari guru skor 100% dengan kategori “sangat baik” dan dari respon siswa memperoleh nilai 91% dengan kategori “sangat baik”.

B. KETERBATASAN PENELITIAN

Pengembangan Media Capcut Berbasis Video Pada Materi Kekayaan Budaya yang dilakukan oleh Peneliti memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya:

1. Materi budaya yang disajikan dalam media ini terbatas pada provinsi-provinsi yang telah tercakup dalam buku ajar. Cakupan pembahasannya spesifik pada makanan, rumah adat, tarian, pakaian,

dan senjata, dari provinsi-provinsi tersebut. Hal ini menjadikan media ini belum dapat menyajikan keragaman budaya Indonesia secara menyeluruh, karena hanya berpegang pada batasan kurikulum buku ajar yang ada.

2. Penelitian ini berfokus pada penggunaan aplikasi CapCut sebagai media pengembangan pembelajaran. Meskipun CapCut populer dan mudah diakses, fitur serta kemampuannya memiliki keterbatasan tertentu. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan untuk aplikasi penyuntingan video lain, seperti Kine Master atau Adobe Premiere Rush, karena perbedaan fitur dan karakteristik dapat memengaruhi efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan.

C. SARAN

Peneliti memeberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Capcut berbasis Video pada Materi Kekayaan Budaya ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta dapat diterapkan di berbagai sekolah tingkat SD/MI.
2. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat melanjutkan pengembangan Media Capcut berbasis Video dengan pendekatan yang lebih kreatif, inovatif, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini. Upaya pengembangan ini diharapkan mampu menghadirkan media pembelajaran yang lebih atraktif dan

menyenangkan, sehingga mampu mendorong peningkatan motivasi Peserta didik.

3. Kepada Pembaca diharapkan agar penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan bisa diambil sisi positifnya untuk tambahan pengetahuan.