

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI CAPCUT BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV  
SD NEGERI 106843 JAHARUN B**

Deswita Sirait<sup>1</sup>, Tiflatul Husna<sup>2</sup>  
PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan  
Alamat e-mail : <sup>1</sup>[deswitasirait@umnaw.ac.id](mailto:deswitasirait@umnaw.ac.id), <sup>2</sup>[tiflatulhusna@umnaw.ac.id](mailto:tiflatulhusna@umnaw.ac.id)  
Correspondence author: [deswitasirait@umnaw.ac.id](mailto:deswitasirait@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*Education is an important aspect in human life. The progress of a country is influenced by education. Quality education determines the creation of a superior product or human being who can compete in the era of globalization. The researcher developed a CapCut Application Media with the Application producing an Animated learning Video that discusses the material My Indonesia is Rich in Culture in Class IV. The video would help teachers explain the material to class IV students more easily. According to the results of observations that had been carried out at SD Negeri 106843 Jaharun B, the results showed that learning media were very minimal because in the lower classes they only relied on textbooks. Likewise in the upper classes, teachers only provided learning through PPT and other printed books. When viewed, the printed books did not provide complete material containing examples from the area where the students currently live. Development research became the research design in this study. The process involves the Research and Development (R&D) cycle, which consists of the steps of studying research findings, field tests, and revisions.*

*Keywords: Capcut Application, Local Wisdom, Indonesiaku Kaya Budaya*

**ABSTRAK**

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Maju mundurnya sebuah negara dipengaruhi oleh pendidikan. Pendidikan yang berkualitas menentukan terciptanya suatu produk atau manusia yang unggul serta dapat berkompetisi pada era globalisasi. Peneliti mengembangkan sebuah Media Aplikasi CapCut dengan Aplikasi tersebut menghasilkan Video pembelajaran Animasi yang membahas materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV. Pada Video tersebut akan membantu guru lebih mudah menjelaskan materi kepada siswa kelas IV. Menurut hasil observasi yang sudah dilakukan di SD Negeri 106843 Jaharun B, mendapat hasil bahwa media pembelajaran sangat minim karena pada kelas rendah dengan mengandalkan buku paket saja. Begitu juga pada kelas tinggi guru hanya memberikan pembelajaran melalui PPT dan buku cetak lainnya. Jika dilihat, dalam buku cetak tersebut kurang melengkapi materi yang terdapat contoh dari daerah tempat tinggal siswa saat ini. Penelitian pengembangan menjadi desain penelitian dalam penelitian ini. Prosesnya

melibatkan siklus Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang terdiri dari langkah mempelajari temuan penelitian, uji lapangan, dan revisi.

Kata Kunci: Aplikasi Capcut, Kearifan Lokal, Indonesiaku Kaya Budaya

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan manusia. Maju mundurnya sebuah negara dipengaruhi oleh pendidikan. Pendidikan yang berkualitas menentukan terciptanya suatu produk atau manusia yang unggul serta dapat berkompetisi pada era globalisasi. Pendidikan memiliki peran signifikan untuk membentuk karakter seseorang yang nantinya akan menjadi manusia yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi yang baik pada lingkungannya.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih

berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu proses belajar mengajar di kelas dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Mengembangkan media pembelajaran yang menjadi salah satu kekurangan guru dalam menyampaikan materi secara menyeluruh dan totalitas. Di era pembelajaran saat sekarang ini,

seseorang mempunyai kebutuhan dalam bidang mengedit video terkhususnya untuk pengguna handphone tentunya sangat amat banyak seperti mulai dari kebutuhan memosting di *social* media facebook, tiktok instagram dan untuk kebutuhan *story*, untuk video *youtube* sampai untuk membuat tugas sekolah, jadi sangat banyak sekali orang mencari sebuah aplikasi untuk mempermudah mengedit video di *smarthphone* mereka. Mengedit video merupakan proses edit klip-klip video hasil dari sebuah proses *shooting*, yang dimana pada proses ini seorang editor menyunting dan memilih gambar dalam sebuah bentuk video tersebut dengan cara memotong klip klip video atau (*cut to cut*) dan selanjutnya menggabungkan sebuah potongan potongan video tersebut menjadi sebuah video yang utuh dan kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk di perlihatkan atau di

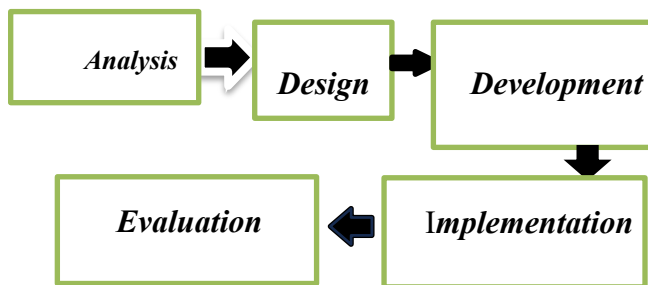
tonton. Dengan begitu banyaknya *template* dan fasilitas unggulan yang ditawarkan oleh *CapCut* yang membuat aplikasi ini dapat memudahkan mahasiswa membuat vidio pembelajaran dengan baik.

Peneliti mengembangkan sebuah Media Aplikasi *CapCut* dengan Aplikasi tersebut menghasilkan Video pembelajaran Animasi yang membahas materi Indonesiaku Kaya Budaya Di Kelas IV, Pada Video tersebut akan membantu guru lebih mudah menjelaskan materi kepada siswa kelas IV.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. penelitian *Research and Development (R&D)* serangkaian langkah-langkah dalam proses mengembangkan produk yang sudah atau penyempurnaan produk yang

sudah ada sebelumnya untuk diperbaharui agar dapat eksis pada masanya. metode penelitian *Research and Development (R&D)* digunakan untuk menciptakan dan menguji keefektifitasan dari produk yang dikembangkan Sugiyono, (2017).



**Gambar 3.1 R&D**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 106843 Jaharun B yang terletak di Jalan Jaharun B, Dusun 4 Kec. Galang, Kab. Deli Serdang. Penelitian pengembangan produk berupa Media Pembelajaran berbasis kearifan lokal Sumatera Utara yang dilaksanakan pada Tanggal 15 Juni 2024 sampai dengan 9 Juli 2024.

Ada dua alasan mengapa peneliti memilih kelas ini sebagai tempat dan subjek penelitian ini. Pertama, sekolah ini tidak menggunakan media aplikasi *CapCut* berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Kemudian kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan mengimplementasikan aplikasi *CapCut*. Kedua, setelah mewawancarai guru kelas, peneliti menemukan beberapa kesulitan yang dialami siswa dalam mengembangkan media aplikasi *CapCut* berbasis kearifan lokal pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Validasi produk dilakukan oleh 2 validator yang terdiri dari 2 dosen. Validasi ahli media *capcut* dilakukan oleh bapak M Faisal Assna, M.Pd, validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Beta Rapita Silalahi, S.Pd.,M.Pd.

1) Validasi oleh ahli media

diperoleh persentase rata-rata 75,29% dengan kategori kategori sangat layak.

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

$$P = \frac{64}{85} 100\%$$

$$P = 75,29\%$$

Keterangan :

$\sum x$  = skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor persentase sebesar 75,29% artinya media yang dikembangkan sangat layak.

2) Validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi. Nilai maksimal dari sepuluh indikator adalah 50, maka hasil yang diperoleh uji validasi oleh ahli materi adalah 75% dengan keterangan layak dengan rata-rata 74,60% dengan kategori sangat layak

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

$$P = \frac{47}{63} 100\%$$

$$P = 74,60\%$$

$\sum x$  = skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor persentase sebesar 74,60% artinya media yang dikembangkan sangat layak.

3) Validasi oleh ahli Pembelajaran yaitu ibu Hutasoit, S.Pd. diperoleh persentase rata-rata 75,29% dengan kategori kategori sangat layak.

$$4) P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$5) P = \frac{68}{91} 100\%$$

$$6) P = 74,72\%$$

Keterangan :

$\sum x$  = skor ahli media dalam satu

item

$\sum x_i$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan skor persentase sebesar 77,27% artinya media yang dikembangkan sangat layak di terapkan kepada siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat di simpulkan bahwa peneliti dan pengembangan menggunakan langkah – langkah dengan model ADDIE dalam penelitian ini peneliti menggunakan hanya sampai 3 yakni 1. Analisis (Analisis), 2. Design (perancangan), 3. Development (pengembangan) telah menghasilkan suatu produk media *video* animasi pembelajaran dengan bantuan dari Aplikasi *CapCut* pada materi

Indonesiaku Kaya Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri 106843 Jaharun B. Di dalam media tersebut memiliki keunggulan yakni selain menarik dapat membuat siswa menumbuhkan wawasan pengetahuan dan bermotivasi bagi siswa dalam aktif pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kelayakan media dari masukkan para ahli materi yakni dosen, ahli media yakni dosen. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media aplikasi *CapCut* peneliti mendapatkan hasil skor dengan rata – rata validasi media 75,29%, validasi materi 74,60%, validasi pembelajaran 77,27% . Hasil skor tersebut masuk dalam kategori layak di gunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk siswa IV SD.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Deriyan, L. F. (2022).  
*PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN*

*IPADENGAN Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN Al-Washliyah Pendidikan adalah suatu keindahan proses belajar mengajar dengan pendekatan manusia , dan bukan sekedar memindahkan buku Oemar Hamalik bahwasanya. 07, 1–10*

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*

*Kuantitatif*. Bandung: CV

Sugiyono. (2020). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA