

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN
APLIKASI CAPCUT BERBASIS MODEL *DISCOVERY LEARNING*
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Dina Lestari Sitompul¹, Yeni Erita², Arwin³, Masniladevi⁴

^{1,2,3,4} FIP Universitas Negeri Padang

¹dinalestarstp@gmail.com, ²yenierita@fip.unp.ac.id, ³arwinrasyid62@gmail.com,

⁴masniladevi@yahoo.com

ABSTRACT

Education is one of the important factors in improving the quality of human resources. To achieve educational goals, an innovative learning process supported by technology as an engaging and innovative learning medium is required. However, based on the results of the preliminary observation, the utilization of technology in the learning process of fifth-grade elementary school students has not been optimized. As a result, the learning process is still dominated by conventional teaching methods and does not actively engage students. Therefore, this study aimed to develop interactive learning video media using the Capcut application based on the Discovery Learning model for IPAS learning in Grade V of elementary school that is valid, practical, and effective. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The developed product was validated by material experts, media experts, and language experts using validation questionnaires. The practicality of the media was assessed through teacher and student response questionnaires, while its effectiveness was measured based on students' learning outcomes. The product was tested at SDN 01 Indarung as the pilot school and implemented at SDN 11 Indarung and SDN 20 Indarung. The results showed that the developed interactive learning video media achieved a validity score of 83%, categorized as very valid. The practicality score was 94.44% based on teachers' responses and 95.53% based on students' responses, both categorized as very practical. In addition, the effectiveness score reached 79.36%, categorized as effective. Therefore, the interactive learning video media using the Capcut application based on the Discovery Learning model for IPAS learning in Grade V of elementary school was declared valid, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords: *interactive learning video, Capcut, Discovery Learning, IPAS, elementary school.*

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan, diperlukan proses pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar belum dilakukan secara optimal sehingga pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* berbasis model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan angket validasi. Praktikalitas media dinilai melalui angket respons guru dan peserta didik, sedangkan efektivitas media diukur melalui hasil evaluasi peserta didik. Uji coba produk dilaksanakan di SDN 01 Indarung sebagai sekolah uji coba dan SDN 11 Indarung, SDN 20 Indarung, sebagai sekolah penerapan. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 83% dengan kategori sangat valid, tingkat praktikalitas dari guru sebesar 94,44% dengan kategori sangat praktis dan peserta didik sebesar 95,53% dengan kategori sangat praktis, serta tingkat efektivitas sebesar 79,36% dengan kategori efektif. Dengan demikian, media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* berbasis model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *ADDIE*, Video Interaktif, *Capcut*, *Discovery Learning*, IPAS.

A. Pendahuluan

Dalam bidang pendidikan, peranan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran memiliki peran cukup penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala

sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dalam proses belajar siswa mendapatkan informasi baru sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik Hamid,dkk. (dalam Deswita & Amini, 2022).

Pada masa sekarang telah banyak guru yang menggunakan lebih dari satu jenis media pembelajaran, memperoleh sumber media dari internet, menciptakan media sendiri untuk membuat siswa lebih kreatif dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, bisa diterima siswa dengan baik, serta guru telah menerapkan media yang digunakan dengan baik (Setiono and Rami 2017).

Perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi juga sangat berkembang dengan pesat, sehingga menjadikan media tersebut sebagai suatu kebutuhan dan tuntutan yang harus dikuasai oleh pendidik maupun peserta didik, akan tetapi dalam penerapannya penggunaan media berbasis teknologi dan informasi ini bukan sesuatu yang mudah untuk dipelajari dan diterapkan. Dalam penerapannya penggunaan media berbasis teknologi membutuhkan beberapa teknik sehingga media tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin, serta penggunaan media ini dapat berfungsi dengan baik dan tepat (Feriska Achlikul Zahwa1, 2022).

Suryaman and Suryanti (2022) mengatakan banyak sekali jenis

media pembelajaran yang menarik dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu video interaktif.

Dalam upaya memperkuat kualitas pengajaran di era digital, pengembangan media pembelajaran video interaktif menawarkan kontribusi praktis yang signifikan bagi guru dan pendidik. Dengan menggunakan media ini, guru dapat memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital yang membutuhkan pendekatan pengajaran yang lebih dinamis dan menarik. Penggunaan video pembelajaran interaktif, khususnya melalui pemanfaatan Aplikasi *Capcut*, memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang materi ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga memikat dan interaktif. Ini memungkinkan pengajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses oleh peserta didik dari mana saja, termasuk di rumah, sehingga mendukung proses belajar mandiri (Ulumi et al. 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 01 Bandar Buat pada tanggal 19 Februari 2025, diketahui guru belum

menggunakan media pembelajaran berbasis *Capcut* dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman yang interaktif dan menarik.

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi di SDN 11 Indarung pada tanggal 24 Februari 2025, diketahui bahwa guru telah mulai menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Namun aplikasi *Capcut* belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Capcut* memiliki potensi besar dalam menyajikan materi secara lebih visual, dinamis dan menarik melalui video animasi edukatif.

Observasi juga dilakukan di SDN 20 Indarung untuk melihat bagaimana guru memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa guru di sekolah ini menggunakan berbagai aplikasi digital untuk mendukung proses belajar mengajar. Namun

meskipun guru sudah memanfaatkan beberapa aplikasi digital, penggunaan aplikasi *Capcut* dalam pembuatan media pembelajaran belum ditemukan sedangkan *Capcut* memiliki potensi besar dalam menciptakan media pembelajaran berbasis video animasi yang lebih menarik dan interaktif.

Video pembelajaran yang dibuat menggunakan *Capcut* dapat membantu guru menyajikan materi dengan tampilan yang lebih visual dan dinamis, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.

Ketiga sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang lengkap seperti tersedianya jaringan Wi-Fi, Proyektor, layar proyektor dan komputer. Namun guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran peserta didik cukup aktif namun ada sebagian besar merasa kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam belajar khususnya pembelajaran IPAS. Pada pembelajaran metode yang digunakan umumnya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.

Maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut. sehingga memberikan kemudahan

kepada siswa untuk memahami konsep pembelajaran dan menstimulasi siswa untuk lebih semangat belajar. Berdasarkan hal di atas, maka solusi yang dapat ditawarkan dari permasalahan yang ditemui pada peserta didik kelas V yaitu perlunya media pembelajaran yang variatif dan menarik serta (berbasis digital) untuk dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam membuat media pembelajaran yaitu *Capcut*. Aplikasi *Capcut* adalah aplikasi untuk mengedit video yang diunduh di *playstore* dengan menggunakan *mobile* (Aprilliana and Efendi, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Capcut* yang dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *Capcut*, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi, aktif, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Selain itu, pengenalan *Capcut* kepada guru juga diharapkan dapat memperkaya pilihan media pembelajaran digital yang

dapat mereka manfaatkan dalam kegiatan mengajar sehari-hari.

B. Metode Penelitian

1. Model Pengembangan

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah serangkaian tahapan yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian *Research and Development* bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu.

Penelitian pengembangan memiliki beberapa model namun dalam penelitian ini model yang peneliti gunakan adalah model *ADDIE*.

ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Konsep model *ADDIE* ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. *ADDIE* merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka

panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.

2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan rangkaian tahapan yang dilakukan dalam proses pengembangan berdasarkan model yang digunakan. Penelitian ini menerapkan model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda sebagai pedoman dalam merancang dan mengembangkan Model *ADDIE* terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan, kurikulum, tujuan pembelajaran, materi, dan media pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka, namun penggunaan media pembelajaran video interaktif berbasis *CapCut* belum diterapkan sehingga diperlukan media yang lebih menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap merancang, peneliti menyusun rancangan media,

menentukan materi, tujuan pembelajaran, alur penyajian video, gambar, animasi, audio, Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media dibuat menggunakan aplikasi *CapCut* sesuai rancangan yang telah disusun, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai dasar revisi produk. Tahap penerapan dilakukan melalui uji coba media di SDN 01 Bandar Buat sebagai sekolah uji coba serta SDN 20 Indarung dan SDN 11 Indarung sebagai sekolah penerapan. Pada tahap ini media digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat kepraktisan dengan menggunakan angket respons guru dan angket respons peserta didik. Pada tahap Evaluasi berdasarkan hasil analisis angket respon guru, peserta didik, *pre-test* dan *post-test*. Data yang diperoleh bertujuan untuk menilai pengembangan media pembelajaran video intraktif menggunakan aplikasi *CapCut* dan mengukur efektivitas video interaktif menggunakan aplikasi *CapCut* dalam proses mendukung pembelajaran.

3. Uji Coba Produk

a. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba media pembelajaran video interaktif

menggunakan aplikasi CapCut pada pembelajaran IPAS adalah 22 peserta didik kelas V SD Negeri 01 Bandar Buat. Sekolah ini dipilih karena memiliki sarana dan prasarana yang mendukung, seperti proyektor, laptop, dan jaringan internet yang memadai, mudah dijangkau, terbuka terhadap pembaruan, serta belum pernah mengembangkan media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi CapCut.

b. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini meliputi data primer yang diperoleh langsung melalui wawancara, angket validasi oleh validator, serta angket respons guru dan peserta didik, dan data sekunder yang diperoleh dari berbagai informasi yang telah tersedia. Data praktikalitas dikumpulkan di kelas V SDN 01 Bandar Buat, SDN 11 Indarung, dan SDN 20 Indarung Kota Padang.

c. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen untuk pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi instrument validasi, instrument praktikalitas dan instrument efektivitas

1) Instrumen Validasi

Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan masing-masing

instrument lembar validasi yang disusun berdasarkan kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan tampilan media.

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan nilai akhir hasil validasi menggunakan rumus dari Purwanto (2013:102) dalam (Maulita and Erita 2021) yaitu sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP= Nilai persen yang dicari

R= Skor mentah yang diperoleh

SM= Skor maksimum

Tabel 1. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
0%-20%	Sangat Tidak Valid
21%-40%	Kurang Valid
41%-60%	Cukup Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

Sumber : (Vawanda and Zainil 2020)

2) Instrumen Praktikalitas

Teknik analisis praktikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respons guru dan peserta didik. Menghitung tingkat persentase praktikalitas berdasarkan angket respons guru

dan peserta didik dengan menggunakan rumus oleh (Maulita & Erita, 2021) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP= Nilai persen yang dicari

R= Skor mentah yang diperoleh

SM= Skor maksimum

Data tentang respons guru dan respons peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel berikut :

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
86-100%	Sangat Praktis
76%-85%	Praktis
60%-75%	Cukup praktis
55%-59%	Kurang Praktis
0%-54%	Tidak Praktis

Sumber : (Sari and Amrozi 2020)

3) Instrumen Efektivitas

Efektivitas diukur melalui hasil tes yang dilakukan dengan pretest dan post test terhadap penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk menentukan pada nilai efektivitas dan kriteria dapat digunakan rumus Farida and Fuadiah (2022) sebagai berikut:

$$g = \frac{Spre - Spost}{Smaks (100) - Spre} \times 100\%$$

Keterangan:

g= Nilai N-Gain

S_{pre}= Skor Pretest

S_{post}= Skor Posttest

S_{maks}= Skor Maksimum (100)

Adapun analisis data dalam mencapai keefektifan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Aplikasi *CapCut* yaitu :

Tabel 3. Kategori Keefektifan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
0%-20%	Sangat Tidak Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
61%-80%	Efektif
81%-100%	Sangat Efektif

Sumber : (Sari and Amrozi 2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi

Capcut berbasis model *Discovery Learning* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.

Tahapan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model ADDIE.yang terdiri dari Anlyze (Analisis), Design (Merancang), Development (Mengembangkan),Implementation (Menerapkan) dan Evaluation (Mengevaluasi) Rachma et al., (2023). Setiap tahapan memiliki peran penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *CapCut* berbasis model *Discovery Learning* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Tingkat validitas sebesar 83% menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan berdasarkan penilaian para ahli. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator semakin menyempurnakan kualitas media sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hasil uji

praktikalitas secara keseluruhan diketiga sekolah yang diperoleh peserta didik menunjukkan nilai 95,53%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis untuk diterapkan dan nilai yang diperoleh oleh guru menunjukkan nilai 94,44% dengan kategori sangat praktis.

Hasil efektivitas memperoleh persentase sebesar 79,36%, jadi media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *CapCut* berbasis model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah dasar efektif dan dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Efektivitas Media Pembelajaran

Nama Sekolah	Persentase		N-Gain %	Kategori
	Pre Test	Post Test		
SDN 01 Bandar Buat	56	89	75,39%	Efektif
SDN 20 Indarung	58	93	78,2%	Efektif
SDN 11 Indarung	55	93	84,5%	Efektif
Jumlah Nilai	169	275	238,9	
Rata -rata	56,3	91,6	79,36%	Efektif

Sumber: Data Primer (2026)

Pada data tersebut terjadi peningkatan nilai sebesar 79,36% peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *CapCut*. Hal ini

ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest serta nilai N-Gain yang diperoleh.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi CapCut berbasis model Discovery Learning dinyatakan sudah siap digunakan. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*) merupakan tahapan perbaikan dari media pembelajaran yang dikembangkan Layaliya et al., (2021).

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara di SD Negeri 01 Bandar Buat sebagai sekolah uji coba dan SD

Negeri 11 Indarung dan 20 Indarung sebagai sekolah penelitian bersama guru kelas V serta wawancara dan pengisian angket oleh peserta didik.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *CapCut* yang menghasilkan media pembelajaran video interaktif sesuai perkembangan teknologi. Media pembelajaran dirancang untuk dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran, serta memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam menyerap materi yang diajarkan guru dengan penyajian materi yang dilengkapi video dan latihan soal. Berikut media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *CapCut* :

https://youtu.be/ckA1DM_fHog?si=hJD8KHcRWDsMtEES



Gambar 1. Media Pembelajaran
Video Interaktif.

**c. Tahap Mengembangkan
(Development)**

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi CapCut pada materi daerahku kebanggaanku yang telah dirancang diajukan untuk dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari tiga orang validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan cara memberikan angket validasi dan memperlihatkan bahan ajar yang sudah dibuat untuk bisa dinilai.

**d. Tahap Menerapkan
(Implementation)**

Tahap penerapan dilakukan setelah produk divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran perbaikan dari masing-masing validator, kemudian dapat diujicobakan di lapangan. Uji coba tersebut dilakukan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 01 Bandar Buat dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Uji coba penelitian dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2025. Tujuan dilakukan uji coba media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *CapCut* adalah

untuk mengetahui kepraktisan produk. Setelah media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *CapCut* dinyatakan valid dan praktis di sekolah uji coba. Maka dilakukan penelitian produk pada peserta didik kelas V SD Negeri 20 Indarung dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 13 orang perempuan dan peserta didik kelas V SD Negeri 11 Indarung dengan jumlah peserta didik sebanyak 12 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Penelitian dilakukan pada tanggal 14 Agustus dan 15 Agustus. Setelah dilakukan penerapan produk di lapangan, guru dan peserta didik diberikan angket kepraktisan dari media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi *CapCut* yang telah digunakan.

**e. Tahap Mengevaluasi
(Evaluation)**

Tahap akhir dari penelitian yang dilaksanakan adalah evaluasi. Pada tahap ini, evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari angket respons guru dan peserta didik serta hasil uji coba soal *pre test – post test* terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *CapCut*

yang telah dikembangkan. Hasil dari *test* tersebut dijadikan sebagai acuan untuk melihat apakah penerapan media pembelajaran ini efektif dan dapat digunakan atau tidak dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi CapCut berbasis Model Discovery Learning pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada zaman sekarang dengan memanfaatkan teknologi. Hasil uji validitas media pembelajaran dinyatakan “sangat valid” dengan persentase sebesar 78% dengan kategori “valid”, validasi bahasa memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori “sangat valid”, dan validasi media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori “sangat valid”. Rata-Rata keseluruhan validasi adalah 83% yang termasuk kategori “sangat valid”, sehingga layak untuk di uji cobakan.

Media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi CapCut berbasis Model Discovery Learning pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar yang peneliti kembangkan telah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang dilakukan di tiga sekolah. Pada sekolah uji coba di SDN 01 Bandar Buat dengan respons kepraktisan sebesar 95% dengan kategori “sangat praktis” dan hasil praktikalitas peserta didik diperoleh 94,90% dengan kategori “sangat praktis”. Sementara itu pada sekolah penerapan di SDN 20 Indarung guru memberikan respons kepraktisan sebesar 93,33% dengan kategori “sangat praktis” dan peserta didik diperoleh persentase 95,36% dengan kategori “sangat praktis”, dan SDN 11 Indarung guru memberikan respons kepraktisan sebesar 95% dengan kategori “sangat praktis”, dan peserta didik diperoleh persentase 96,33% dengan kategori “sangat praktis”. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi CapCut berbasis Discovery Learning pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar sangat mudah dan praktis

digunakan oleh guru dan peserta didik dalam mendukung pembelajaran.

Media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi CapCut berbasis Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan telah dinyatakan efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui pengerjaan soal pre test dan post test yang menunjukkan rata-rata yang meningkat. Pada sekolah uji coba SDN 01 Bandar Buat diperoleh persentase 75,39% dengan kategori "Efektif". Selanjutnya disekolah penelitian SDN 20 Indarung diperoleh persentase 78,2% dengan kategori "Efektif" dan SDN 11 Indarung diperoleh persentase 84,5% dengan kategori "Sangat Efektif". Hasil rata-rata dari ketiga sekolah ini sebesar 79,36% dengan kategori "Efektif" ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi CapCut berbasis Model Discovery Learning pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilliana, Gina, and Roy Efendi. 2022. "Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampang Tengah Kabupaten Sukabumi." *Jurnal Pendidikan : Kebahasaan, Kesastraan Dan Pembelajaran* 02(02):48–53.
- Deswita, Elmi, and Risda Amini. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 5(1):950–61.
- Farida, Cici, and Nyaiyu Fahriza Fuadiah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data." 2:53–66.
- Feriska Achlikul Zahwa¹, Imam Syafi'i². 2022. "PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI." *Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19(01).
- Layaliya, Fina Nabilah, Haryadi Haryadi, and Nas Haryati Setyaningsih. 2021. "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka)." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 6(2):81–84. doi: 10.21107/metalingua.v6i2.12392.
- Maulita, Sukma Anisa, and Yeni Erita. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD." *Journal of Basic Education Studies* 4(1):3650–65.

- Rachma, Alvina Fadia, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. 2023. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement." 01(08):506–16.
- Sari, Dewi Ratna, and Fairuza Amrozi. 2020. "Analisis Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di Politeknik Penerbangan Surabaya (Studi Kasus Saat Terjadi Wabah Covid-19)." 5(2):1–10.
- Setiono, Panut, and Intan Rami. 2017. "Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2(2):219–36. doi: 10.22437/gentala.v2i2.6808.
- Suryaman, Suryaman, and Yani Suryanti. 2022. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(3):841–50. doi: 10.31949/jcp.v8i3.2575.
- Ulumi, Desepta Isna, Herry Sujaini, Anggi Perwitasari, and Haried Novriando. 2023. "Peningkatan Kualitas Pengajaran Di Era Digital Melalui Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif." *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4(2):198–205. doi: 10.29408/ab.v4i2.24251.
- Vawanda, Excel Juni, and Melva Zainil. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis QR Code Untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD." *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 8(7):124. doi: 10.24036/e-jipsd.v10i1.10332.