


Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Capcut* dalam Materi Cahaya pada Siswa Kelas III SD Kartika XVII-1 Pontianak Kota

Tantri Arista^{1*}, Hairida², Asmayani Salimi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat
E-mail: tantriarista18@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3576>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25 September 2025

Revised: 20 October 2025

Accepted: 13 November 2025

Kata Kunci:

Aplikasi CapCut,
Pengembangan,
Pembelajaran IPA Sekolah
Dasar

Keywords:

CapCut Application,
Development, Elementary
School Science Learning

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut pada Materi Cahaya bagi siswa kelas III SD Kartika XVII-1 Kota Pontianak yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran IPA. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D. Narasumber penelitian ini adalah guru wali kelas, 22 siswa kelas III SD Kartika XVII-1 Kota Pontianak, dan 3 orang validator ahli yaitu dosen. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa angket/respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut telah melalui 4 langkah penelitian yaitu define, design, development, dan disseminate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Validitas media pembelajaran oleh validator ahli memperoleh nilai dari validator meliputi, aspek media 3,8 dengan kategori "valid", aspek bahasa 3,1 dengan kategori "valid" dan aspek desain dan materi 3,4 dengan kategori "valid". (2) Kelayakan media berdasarkan tanggapan siswa memperoleh skor 88,04 dengan kategori "sangat layak" dan tanggapan guru memperoleh skor 4,8 dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan penilaian kelayakan, media video pembelajaran memperoleh hasil yang baik dari guru dan siswa sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

This study aims to produce Learning Video Media Using the Capcut Application on Light Material for grade III students of SD Kartika XVII-1 Pontianak City which can be used to help science learning activities. the model used in this study is the 4D model. The sources of this study were homeroom teachers, 22 grade III students of SD Kartika XVII-1 Pontianak City, and 3 expert validators, namely lecturers. The data collection technique for this study was in the form of student questionnaires/responses. The results of the study showed that the development of Learning Video Media Using the CapCut Application had gone through 4 research steps, namely define, design, development, and disseminate. The results of the study showed that: (1) The validity of the learning media by expert validators obtained a value from the validator including, media aspects 3.8 with the category "valid", language aspects 3.1 with the category "valid" and design and material aspects 3.4 with the category "valid". (2) The feasibility of the media based on student responses obtained a score of 88.04 with the category "very feasible" and teacher responses obtained a score of 4.8 with the category "very feasible". Based on the feasibility assessment, the learning video media obtained good results from teachers and students so that it is suitable for use as a learning medium.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Tantri Arista, et al (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Capcut* dalam Materi Cahaya pada Siswa Kelas III SD Kartika XVII-1 Pontianak Kota, 4 (2) 9847-9850. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3576>

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aspek esensial dalam kehidupan manusia dan berlangsung sepanjang hayat. Dalam ranah Pendidikan formal, pembelajaran dimaknai sebagai suatu proses terencana yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, serta 2 nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi maupun sosial mereka. Salah satu kebijakan pendidikan terbaru, yaitu kurikulum merdeka, menekankan pembelajaran intrakurikuler yang lebih bervariasi dengan penekanan pada pendalaman konsep dan penguatan kompetensi peserta didik. Dalam kurikulum ini, guru diberikan kebebasan untuk memilih perangkat ajar yang sesuai, sehingga poses pembelajaran bisa di sesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa.

Pengembangan media video pembelajaran telah terbukti berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Nanda, Tegeh, & Sudarma (2017) menunjukkan bahwa video berbasis pendekatan kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar IPA. Namun demikian, pendekatan kontekstual dalam video tersebut belum sepenuhnya relevan dengan konteks local di wilayah Manggarai. Sementara itu, Mutia, Adlim, & Halim (2017) menekankan pentingnya desain visual yang menarik dalam pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik siswa. Oleh karena itu, aspek visual, audio, serta kesesuaian konten dengan konteks lokal menjadi faktor penting yang harus diperhatikan agar pengalaman belajar siswa dapat ditingkatkan secara maksimal.

Video pembelajaran berperan sebagai salah satu media yang efektif dalam memperkaya wawasan siswa. Keberadaan berbagai media yang digunakan oleh guru dapat mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Zerri (2020) menyatakan bahwa media video mampu memfasilitasi proses pembelajaran secara lebih efektif.

CapCut adalah salah satu aplikasi pengolah video yang kini banyak digunakan. Aplikasi ini dikenal karena kelengkapan fitur dan kemampuannya yang andal dalam mengedit video. Hal ini dikarenakan CapCut sebagai pilihan utama bagi para konten kreator, termasuk dalam pembuatan video pembelajaran. Rahmawati & Atmojo (2021) menjelaskan bahwa CapCut sangat membantu penggunaan dalam memproduksi dan menyunting berbagai jenis video secara efisien dan kreatif.

Tantangan global seperti digitalisasi, dinamika social dan perubahan kebutuhan dunia kerja, sistem Pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi. Oleh karena itu, pembelajaran masa kini tidak hanya menekankan aspek kognitif melainkan juga pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi serta literasi digital.

Pelaksanaan penelitian ini ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas III SD Kartika XVII-1 Pontianak Kota, beberapa siswa menunjukkan kurangnya partisipasi dan antusiasme saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Motivasi belajar siswa cenderung tinggi di awal pembelajaran namun menurun di pertengahan proses belajar.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat diuji tingkat keefektifannya (Nasrul, 2018) berbeda dengan penelitian teoritis, pendekatan ini tidak diarahkan untuk membentuk teori baru melainkan fokus pada pembuatan produk yang nantinya akan dinilai dari sisi validitas dan kepraktisannya.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (Four-D). Model 4D merupakan pendekatan yang sering digunakan dalam pengembangan berbagai jenis media pembelajaran karena sifatnya yang umum dan fleksibel. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Irmand, 2019)

Terdapat empat tahapan utama dalam model ini, yaitu:

1. Define (Pendefinisian) – tahap untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pembelajaran.
2. Design (Perancangan) – proses merancang media berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan.
3. Develop (Pengembangan) – kegiatan mengembangkan produk sesuai rancangan dan melakukan uji coba.
4. Disseminate (Penyebaran) – tahap mendiseminasikan atau menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi capcut yang digunakan untuk menyampaikan materi IPA tentang cahaya di tingkat sekolah dasar. Video yang dikembangkan mencakup unsur teks, animasi gambar serta suara yang secara keseluruhan dirancang untuk menyampaikan materi mengenai perkembangan teknologi komunikasi secara menarik dan interaktif (Anna, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Define (Pendefinisian) Tahap pendefinisian merupakan Langkah awal dalam proses pengembangan. Pada tahap ini, produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi capcut. Peneliti melaksanakan studi pendahuluan yang meliputi analisis kurikulum, wawancara guru dan angket kepada peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran.

1. Analisis Kurikulum Hasil analisis kurikulum di SD Kartika XVII-1 kota Pontianak menunjukkan bahwa kelas III menggunakan kurikulum merdeka. Berdasarkan kurikulum tersebut, peneliti menetapkan kompetensi dasar yang relevan untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Materi yang dipilih adalah “cahaya” dalam mata pelajaran IPAS.
2. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Wawancara Guru Wawancara yang digunakan dengan guru kelas mengungkapkan bahwa peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam menjaga fokus dan konsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru menyarankan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik untuk menciptakan partisipasi siswa.
3. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Angket Peserta Didik Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa diketahui bahwa 88,04% siswa lebih antusias dan mudah memahami materi Ketika menggunakan media pembelajaran. Bentuk media yang paling disukai oleh siswa adalah media berbasis video.

Tahap Design (Perancangan) Pada tahap ini, peneliti merancang video pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar agar lebih menarik dan mendorong motivasi belajar. Proses perancangan meliputi beberapa langkah:

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran Penetapan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur bertujuan untuk mengarahkan proses pengembangan video sehingga hasil yang dicapai dapat sesuai dengan harapan. Dengan perencanaan yang tepat peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.
2. Menyusun Ringkasan Materi Materi yang akan disajikan dalam video mencakup pengertian dan sifat-sifat cahaya untuk mata pelajaran IPAS kelas III. Pada bagian awal ditampilkan visualisasi dari sifat cahaya, lalu dilanjutkan dengan penjelasan setiap sifat cahaya secara bertahap.
3. Menyiapkan Perangkat dan Aplikasi Pendukung Peneliti menyiapkan alat bantu an perangkat lunak untuk mendukung proses pengembangan. Canva digunakan untuk membuat animasi visual sementara Capcut dimanfaatkan untuk menyunting dan menggabungkan berbagai elemen dalam video pembelajaran.
4. Memilih gambar dan animasi yang Relevan Pemilihan gambar dan animasi disesuaikan dengan konten pembelajaran agar mendukung pemahaman siswa. Visual tersebut diperoleh dari berbagai sumber seperti Google dan Canva dan dipastikan kesesuaiannya dengan topik yang disajikan.
5. Merancang instrumen penelitian Peneliti Menyusun instrument berupa angket untuk mengevaluasi validitas produk. Validasi dilakukan oleh tiga ahli : ahli media, ahli Bahasa dan ahli desain serta materi guna memastikan kualitas dan kesesuaian isi video pembelajaran.

Tahap Development (Pengembangan) Tahap ini merupakan proses merealisasikan desain menjadi produk nyata. Beberapa Langkah penting dalam tahap ini adalah:

1. Pengembangan Produk 4 Produk dikembangkan berdasarkan storyboard yang telah disusun sebelumnya. Video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi capcut lalu diekspor dalam format 1080p. Video yang telah selesai kemudian diunggah ke platform Youtube dan Google Drive sebagai bagian dari dokumentasi dan penyebaran.
2. Validasi Produk Video yang telah dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli. Yaitu ahli media, bahasa, serta desain dan materi untuk menilai kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran dikelas. Para ahli memberikan masukan, komentar serta saran perbaikan terhadap produk.

3. Revisi Produk Berdasarkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi terhadap video pembelajaran dengan mempertimbangkan penilaian dan saran dari para validator. Revisi ini bertujuan untuk memastikan bahwa video yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan standar pembelajaran yang diharapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi capcut dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian ini diperoleh dari tiga validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi dan desain yang menyatakan bahwa video tersebut telah memenuhi standar kelayakan untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya pada materi cahaya untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Tanggapan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis audiovisual ini juga sangat sensitive. Guru menilai bahwa penggunaan media ini dapat mempermudah penyampaian materi, meningkatkan pemahaman siswa, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat proses pembelajaran berlangsung. Mereka menjadi lebih termotivasi, aktif dalam bertanya dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan penuh rasa syukur penulis menyampaikan apresiasi yang mendalam atas terselesainya skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi CapCut dalam Materi Cahaya pada Siswa Kelas III SD Kartika XVII-1 Pontianak Kota". Skripsi ini dapat diselesaikan berkat perlindungan, kelancaran dan kemudahan yang diberikan sepanjang proses penyusunan. Dalam perjalanannya, penulis menerima banyak dukungan dan arahan dari berbagai pihak.

Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Hairida, M.Pd. dan Dra. Asmayani, M.Si. selaku dosen pembimbing, atas segala bentuk bimbingan, saran serta motivasi yang sangat berarti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada ibu kepala sekolah SD Kartika XVII-1 Pontianak Kota, wali kelas III serta seluruh siswa kelas III yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan kontribusi dalam proses penelitian sehingga data yang diperlukan dapat diperoleh secara maksimal.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2020). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Chen, L. (2021). *A Guide to CapCut: Video Editing for Beginners*. New York: Media Press.
- Chen, L. (2021). *A Guide to CapCut: Video Editing for Beginners*. New York: Media Press.
- Miarso, Y. (2012). *Media Pendidikan: Memanfaatkan Teknologi untuk Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mulyono, D. (2021). *Fisika untuk SD: Buku Ajar Fisika Dasar untuk Kelas 3-6*. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Nuraeni, S. (2021). *Strategi Pembelajaran untuk Mengembangkan Karakter Mandiri pada Anak Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, B. (2020). *Pengembangan Karakter Mandiri dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Usman, S. (2022). *Inovasi Pembelajaran dengan Teknologi: Memanfaatkan Aplikasi Mobile untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Cendekia.