

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPAS**

**Fenti Nur Aviani<sup>1</sup>, Darman<sup>2</sup>, Hendra Nelva Saputra<sup>3</sup>**

Universitas Muhammadiyah Kendari<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [22116055@umkendari.ac.id](mailto:22116055@umkendari.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan mengevaluasi kelayakan serta efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS untuk siswa kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (Research and Development) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video yang dibuat dengan aplikasi CapCut mendapatkan penilaian dari ahli materi sebesar 95,6% dan dari ahli media sebesar 92,6%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan. Dari segi efektivitas, media pembelajaran video ini dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS dengan persentase 71,2%. Oleh karena itu, berdasarkan pengujian kelayakan dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi CapCut sangat memadai dan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mengenai ekosistem yang harmonis. Selain itu, media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi CapCut memiliki keuntungan, yakni dapat disimpan untuk ditonton kembali oleh siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk memutar ulang bagian-bagian yang sulit dipahami atau mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Ini mendukung pembelajaran mandiri dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri.

**Kata Kunci:** *Media, CapCut, Video Pembelajaran*

**ABSTRACT**

This study aims to design and evaluate the feasibility and effectiveness of a learning media to enhance motivation in learning IPAS for fifth-grade students. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The findings reveal that the video-based learning media created using the CapCut application received an expert rating of 95.6% from subject matter experts and 92.6% from media experts, indicating a very high level of feasibility. In terms of effectiveness, the video media was able to improve learning motivation in IPAS by 71.2%. Therefore, based on the feasibility and effectiveness testing, it can be concluded that the design of video-based learning media using the CapCut application is highly suitable and effective in enhancing students' motivation to learn about a harmonious ecosystem. Furthermore, this video-based learning media offers the advantage of being stored and replayed by students. This allows learners to revisit difficult sections or review the material as needed, supporting self-directed learning and enabling students to learn at their own pace.

**Keywords:** *Media, CapCut, Educational Videos*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk memicu pergeseran perilaku positif pada individu, baik melalui pengalaman belajar maupun langkah-langkah yang mengarah pada kematangan pribadi. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, sasaran utama pendidikan

adalah membentuk individu yang berkualitas dan berkarakter, sehingga mereka mampu mengembangkan potensi diri, memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, serta keterampilan yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara (Muzakki et al., 2024). Proses ini merupakan upaya yang sengaja dilakukan untuk membimbing dan meningkatkan potensi fisik serta mental peserta didik agar mereka dapat mencapai kedewasaan dan menjalani hidup secara mandiri. Oleh karena itu, kualitas proses pendidikan menjadi fondasi utama dalam menentukan arah masa depan sebuah bangsa (Mustikaningrum et al., 2020).

Dalam mencapai tujuan luhur tersebut, guru memegang peranan yang sangat krusial. Guru tidak hanya bertugas mentransfer ilmu, tetapi juga bertanggung jawab dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung, yang pada gilirannya akan berkontribusi besar terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa. Kemampuan guru dalam mengelola proses belajar, memilih metode yang tepat, serta memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif menjadi kunci efektivitas kegiatan di dalam kelas. Di era digital saat ini, penguasaan teknologi oleh guru membuka akses terhadap sumber belajar yang lebih bervariasi dan menarik. Hal ini terbukti membawa dampak positif bagi minat dan motivasi belajar siswa, terutama ketika guru memiliki kompetensi profesional yang baik dan mampu menerapkan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Mulyosari & Khosiyono, 2023).

Secara ideal, proses pembelajaran di sekolah dasar seharusnya berlangsung secara dinamis, interaktif, dan mampu membangkitkan antusiasme siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video, misalnya, dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk mewujudkan pembelajaran kontekstual yang mampu meningkatkan tingkat pemahaman dan keaktifan siswa. Video pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengkoneksikan materi pelajaran dengan pengalaman mereka sehari-hari, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Diyana et al., 2024). Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa efektivitas video pembelajaran dinilai sangat baik, dengan tingkat validitas yang tinggi dan respons positif dari siswa. Media ini dianggap mampu membantu mereka dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar (Yulianto et al., 2022). Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran perlu terus dilakukan sebagai alternatif sumber belajar yang relevan (Aini et al., 2021).

Namun, dalam realitasnya, terdapat kesenjangan yang signifikan antara potensi ideal media pembelajaran dengan praktik yang terjadi di lapangan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 83 Kendari, terungkap bahwa para guru di sekolah tersebut masih sangat bergantung pada pemanfaatan media pembelajaran konvensional, seperti buku paket dan presentasi *PowerPoint* sederhana. Keterbatasan variasi media ini membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan cenderung monoton, yang pada akhirnya menyebabkan siswa merasa bosan. Akibatnya, interaksi yang seharusnya terjadi antara guru dan siswa menjadi sangat minim, dan pembelajaran berlangsung secara satu arah. Rendahnya motivasi siswa terlihat jelas dari kurangnya perhatian mereka terhadap pelajaran, ketidakfokusan saat belajar, serta berbagai perilaku disruptif lainnya di dalam kelas.

Kesenjangan antara metode yang ada dengan kebutuhan siswa ini pada akhirnya memunculkan sebuah urgensi untuk melakukan inovasi. Kepala Sekolah SD Negeri 83 Kendari sendiri menyadari permasalahan ini dan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat menjadi solusi yang sangat membantu dalam memperlancar proses belajar. Video pembelajaran dianggap lebih ringkas, mampu mempermudah aktivitas belajar, dan memiliki tampilan visual yang menarik, yang diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam memahami materi. Mengingat belum adanya penerapan media pembelajaran berbasis video di sekolah tersebut, maka peneliti mengusulkan sebuah alternatif

solusi dengan merancang dan membuat video pembelajaran yang spesifik untuk mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Harmoni dalam Ekosistem.

Penelitian ini menawarkan sebuah nilai kebaruan dengan berfokus pada pengembangan dan implementasi media pembelajaran video yang dibuat menggunakan aplikasi *CapCut*. Jika banyak penelitian lain mengkaji video pembelajaran secara umum, maka inovasi utama dari penelitian ini terletak pada penggunaan sebuah platform yang sangat populer, mudah diakses, dan ramah pengguna bagi para guru, namun belum banyak dieksplorasi secara akademis dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Aplikasi *CapCut* memungkinkan pengguna untuk mengedit video dengan berbagai fitur dan efek menarik, sehingga dapat menghasilkan materi yang mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa. Pemanfaatan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan efek positif, menjadikan pembelajaran lebih fokus pada siswa, dan meningkatkan motivasi mereka secara signifikan.

Berdasarkan latar belakang, kesenjangan, dan inovasi yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media pembelajaran dalam bentuk video edukasi menggunakan aplikasi *CapCut*, serta untuk mengevaluasi respons dan tingkat motivasi siswa terhadap media yang telah dibuat. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis berupa sebuah model pengembangan media yang mudah direplikasi oleh para guru, bahkan dengan sumber daya yang terbatas. Pada akhirnya, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi yang tepat guna dan sesuai dengan tren masa kini dapat menjadi kunci untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam studi ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development/RandD). Secara umum, penelitian dan pengembangan mencakup penerapan pengetahuan dan kreativitas yang dilakukan secara sistematis dalam rangka memperkenalkan aplikasi baru untuk meningkatkan pengetahuan ilmiah dan teknis. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 83 Kendari, berlokasi di Kelurahan Anawai, Kecamatan Wu-Wua, Kota Kendari, Provinsi Sulawesi Tenggara. Subjek penelitian terdiri dari 1) ahli media, 2) ahli materi, dan 3) instrumen motivasi siswa kelas V di SD. Ahli materi adalah seorang guru yang mengajar di SD Negeri 83 Kendari. Ahli media ialah seorang dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi di Universitas Muhammadiyah Kendari dan juga mengajar di Jurusan Ilmu Komputer Universitas Haluoleo. Instrumen motivasi siswa terdiri dari 23 siswa kelas V di SD Negeri 83 Kendari yang mencakup siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Penelitian ini berlangsung selama 3 minggu. Model penelitian yang diadopsi adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap implementasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengukur pengetahuan serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode observasi merupakan cara untuk melakukan penilaian dengan cara langsung di lokasi penelitian secara terstruktur. Dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data tambahan mengenai siswa, daftar kehadiran, serta fasilitas dan prasarana yang tersedia. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dan Tes. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari analisis kritik dan saran yang diberikan oleh validator, sedangkan data kuantitatif berasal dari angket validasi, respon peserta didik, serta hasil dari penilaian pretest dan posttest. Kedua jenis data ini selanjutnya

dianalisis dan diproses menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kualitatif dianalisis dengan menggunakan deskripsi kualitatif dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Sedangkan data kuantitatif diolah dan dianalisis menggunakan deskripsi kuantitatif dalam format angka. Tujuan dari analisis data adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi CapCut yang memenuhi kriteria validitas, praktik, dan efektivitas. Persentase yang digunakan oleh peneliti untuk mengolah data adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Perancangan media pembelajaran didesain sesuai kebutuhan dan problem pembelajaran IPAS di kelas V. Media pembelajaran ini dirancang berbasis video dengan menggunakan aplikasi CapCut dan penyampaian materi di laksanakan secara langsung guna mengetahui motivasi peserta didik setelah menonton video pembelajaran tersebut.

### **Tahap Analisis**

Analisis terkait proses pembelajaran IPAS, karakteristik siswa serta sarana dan prasarana pendukung dilakukan melalui observasi. Penggunaan media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS masih minim serta fokus pada media cetak berupa buku paket dalam memberikan penjelasan/penyampaian materi kepada peserta didik mengandalkan papan tulis dan ada sebagian guru menggunakan media PowerPoint.

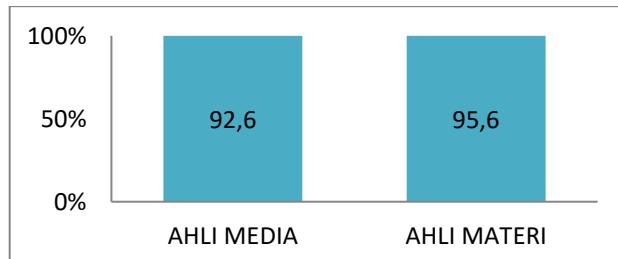
### **Tahap Desain**

Desain media berupa video pembelajaran ini dimulai dari membuat modul pembelajaran dan video pembelajaran serta menyusun soal untuk persiapan kuis, selain itu peneliti juga menyusun instrumen uji kelayakan dan uji coba. Instrumen penelitian berbentuk angket menggunakan skala 5 dengan teknik pengisian angket berupa check list.

### **Tahap Pengembangan**

Tahap ini menjadi salah satu langkah penting dalam penelitian, di mana video pembelajaran yang telah dibuat diuji kelayakannya melalui penilaian oleh para ahli di bidang media dan konten. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran berbasis video yang dirancang menggunakan aplikasi CapCut memenuhi standar kualitas yang dibutuhkan untuk digunakan dalam lingkungan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya untuk kelas lima. Peneliti melibatkan tiga ahli materi yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam pengajaran IPAS, untuk menilai konten materi yang ditampilkan dalam video. Lembar validasi materi yang diserahkan kepada mereka mencakup berbagai aspek, termasuk ketepatan konsep materi IPAS, kesesuaian dengan kurikulum, serta efektivitas penyampaian materi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Media yang telah didesain divalidasi oleh ahli media maupun ahli materi sebagaimana sajian pada Gambar 1 :



**Gambar 1. Hasil Uji Kelayakan Media**

Peneliti melibatkan para ahli media yang berpengalaman dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran untuk memastikan kevalidan media. Mereka menganalisis elemen-elemen seperti estetika visual, interaktivitas, serta keselarasan antara unsur audio dan visual dalam video pembelajaran yang dibuat. Evaluasi para ahli ini dilakukan secara terstruktur, dengan menggunakan instrumen yang dirancang untuk menilai berbagai aspek penting dari media pembelajaran. Hasil dari penilaian tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran IPAS yang dikembangkan mendapatkan tingkat kelayakan sebesar 92,6%, yang menempatkannya dalam kategori "sangat ibaik". Selain itu, dalam pengujian kepraktisan, hasil angket yang diisi oleh guru menunjukkan rata-rata sebesar 95,6%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori "sangat ipraktis". Hal ini menggambarkan bahwa video itu tidak hanya memenuhi standar dasar, tetapi juga memiliki mutu yang sangat tinggi, sehingga dapat digunakan tanpa perlu adanya perbaikan lebih lanjut. Oleh karena itu, video pembelajaran ini dinyatakan siap untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas V, dengan harapan dapat memberikan efek positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi ekosistem yang harmonis. Adapun tampilan video pembelajaran yang telah di rancang di sajikan pada Gambar 2:

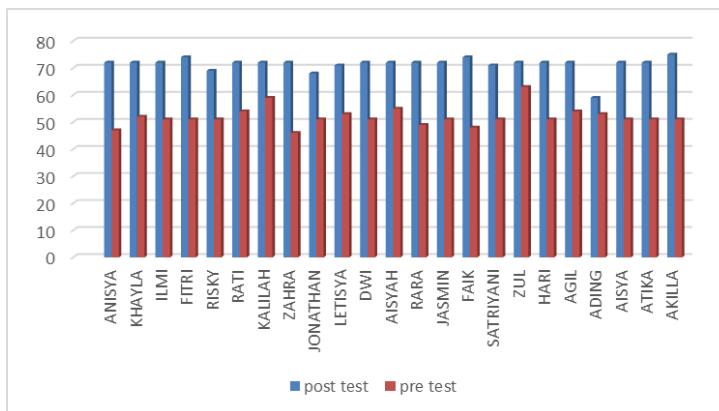


**Gambar 2. Tampilan Video yang Didesain**

Pada Gambar 2 terdiri dari “Logo Sekolah/Logo Tut Wuri Handayani”. Selanjutnya tampilan “Materi” yang akan di bahas pada pertemuan tersebut. Kemudian lanjut ke tampilan “Evaluasi/Kuis” untuk berlatih menyelesaikan soal-soal yang telah disediakan dan tampilan akhir video ”The End” sebagai penanda bahwa video pembelajaran telah selesai.

### Tahap Implementasi

Pada fase ini, peneliti menunjukkan video edukasi selama proses belajar mengajar dan memberikan ujian untuk menilai seberapa efektif produk yang telah dikembangkan. Selanjutnya, peneliti memberikan alat ukur berupa kuesioner kepada siswa untuk mengevaluasi efektivitas produk yang telah dibuat, yaitu media pembelajaran yang berbasis video dengan aplikasi CapCut. Media pembelajaran ini dianggap berhasil jika skor yang didapatkan memenuhi standar penilaian yang telah ditentukan. Uji efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS dapat dilihat pada Gambar 3 :

**Gambar 3. Grafik Hasil Belajar IPAS**

Hasil uji keefektifan melalui pretest dan posttest, didapatkan bahwa nilai posttest peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan nilai pretest di awal pembelajaran. Rata-rata hasil pretest peserta didik sebesar 52,0%, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 71,2%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan dan pemahaman peserta didik kelas V terhadap materi ekosistem yang harmonis meningkat setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi CapCut. Media pembelajaran berbasis video sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran.

Pembelajaran visual dan suara juga penting untuk struktur transportasi yang dapat digunakan untuk membantu kerangka pembelajaran, media campuran alami tergantung pada pemahaman tentang media pembelajaran ini akan terjadi dengan baik, benar, dan menyenangkan (Syahmewah, 2023). Dalam perkembangan teknologi saat ini video pembelajaran dapat memberikan penjelasan mengenai konsep pembelajaran beserta grafis, teks, dan warna, sehingga dapat digunakan sebagai sarana untuk menarik perhatian serta memberi pemahaman lebih kepada peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Efendi et al., 2020). Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, termasuk yang berbasis video menggunakan aplikasi CapCut, terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Media video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat mendorong peningkatan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Rifanti et al., 2023), (Lestari et al., 2024), (Motivasi et al., 2023).

### Pembahasan

Perancangan media pembelajaran berbasis video untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V harus menjawab permasalahan yang teridentifikasi melalui analisis awal. Observasi menunjukkan bahwa saat ini proses pembelajaran masih sangat bergantung pada media cetak seperti buku paket dan papan tulis, sedangkan penggunaan media digital, seperti PowerPoint, adalah terbatas. Hal ini menunjukkan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran supaya lebih dinamis dan menarik bagi siswa (Ichsan et al., 2018). Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut, yang memungkinkan pengintegrasian elemen audio, visual, dan teks secara kreatif (Muhammad et al., 2023). Video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan materi yang lebih hidup dan menarik dibandingkan metode tradisional. Penelitian oleh Afrilia et al. menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada peserta didik yang mungkin merasa kurang terlibat dalam



bentuk pembelajaran yang lebih konvensional (Afrilia et al., 2022). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian lainnya yang mengungkapkan bahwa video efektif dalam meningkatkan pencapaian dan keterlibatan siswa dalam kelas (Kamlin & Keong, 2020).

Penggunaan media video juga penting dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, desain video pembelajaran ini bertujuan untuk bertransformasi dari metode pembelajaran pasif menjadi interaktif, memberikan siswa kesempatan untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Wisada et al., 2019). Penelitian yang menggambarkan pemanfaatan video dalam pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi yang disampaikan ketika visual dan audio saling melengkapi, yang membuatnya lebih menarik dan efektif (Kamlin & Keong, 2020; Wisada et al., 2019). Akhirnya, penting untuk mengevaluasi dampak dari penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap motivasi belajar siswa. Dengan mengadopsi aplikasi seperti CapCut untuk produksi video, akan ada peningkatan tidak hanya dalam ketertarikan terhadap pembelajaran tetapi juga dalam hasil akademis secara keseluruhan, menciptakan suasana kelas yang lebih produktif (Fitrianingtyas et al., 2021).

Proses desain media pembelajaran berbasis video ini dimulai dengan langkah-langkah yang terstruktur, mulai dari pembuatan modul pembelajaran sebagai acuan konten, perancangan alur video, hingga penyusunan soal-soal untuk sesi kuis atau evaluasi. Selain itu, peneliti juga secara cermat menyusun instrumen penelitian yang komprehensif, mencakup lembar uji kelayakan untuk para ahli dan angket uji coba untuk guru serta siswa. Instrumen ini dirancang menggunakan skala lima poin dengan teknik pengisian berupa daftar periksa (*check list*) untuk memudahkan pengumpulan data yang objektif dan terukur. Tahap pengembangan menjadi langkah krusial di mana video pembelajaran yang telah selesai diproduksi kemudian diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh para ahli di bidang media dan konten materi. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas pedagogis dan teknis sebelum diimplementasikan di kelas.

Validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik. Peneliti melibatkan tiga ahli materi IPAS dan ahli media yang berpengalaman untuk melakukan evaluasi secara mendalam. Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa video pembelajaran ini memperoleh tingkat kelayakan sebesar 92,6%, yang menempatkannya dalam kategori "sangat baik". Ini mengindikasikan bahwa konten materi yang disajikan akurat, relevan dengan kurikulum, dan disampaikan dengan cara yang efektif. Selain itu, dalam aspek kepraktisan, angket yang diisi oleh guru memberikan skor rata-rata 95,6%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis". Tingginya skor ini menggambarkan bahwa media tidak hanya berkualitas secara konten dan teknis, tetapi juga mudah diimplementasikan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan siap digunakan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Pada tahap implementasi, video pembelajaran ditayangkan selama proses belajar mengajar di kelas V untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi ekosistem yang harmonis. Untuk mengukur dampak media, peneliti menggunakan desain *pretest* dan *posttest*. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa. Rata-rata nilai *pretest* peserta didik yang semula sebesar 52,0% mengalami kenaikan menjadi 71,2% pada saat *posttest*. Peningkatan ini menjadi bukti empiris bahwa kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran meningkat setelah mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media video berbasis aplikasi *CapCut*. Hasil ini mengonfirmasi bahwa intervensi yang dilakukan berhasil dan media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran berbasis video, sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran modern, memegang fungsi dan peran yang sangat vital. Media memiliki posisi strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran yang efektif. Sebagaimana dikemukakan oleh Syahmewah (2023), pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual dan suara dapat membantu membangun kerangka belajar yang lebih kokoh dan mudah dipahami oleh siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih baik, benar, dan menyenangkan ketika media digunakan secara tepat. Dalam perkembangan teknologi saat ini, video pembelajaran mampu memberikan penjelasan konsep yang kompleks disertai dengan grafis, teks, dan warna yang menarik. Hal ini sejalan dengan pandangan Efendi et al. (2020) yang menyatakan bahwa media semacam ini dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk menarik perhatian serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai temuan sebelumnya yang secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video, termasuk yang dibuat menggunakan aplikasi seperti *CapCut*, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Rifanti et al. (2023) dan Lestari et al. (2024) menemukan bahwa media video mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Suasana belajar yang positif ini pada gilirannya dapat mendorong peningkatan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran. Temuan serupa juga diungkapkan dalam penelitian oleh Motivasi et al. (2023), yang menegaskan bahwa media interaktif dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa. Keselarasan dengan penelitian-penelitian relevan ini semakin memperkuat validitas temuan bahwa media video merupakan alat pedagogis yang kuat di era digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video yang dirancang dengan aplikasi *CapCut* secara efektif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya bagi para pendidik untuk mulai mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi pembuatan video yang mudah diakses ke dalam praktik pengajaran mereka. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilakukan dalam lingkup satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas, sehingga perlu kehati-hatian dalam melakukan generalisasi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas media ini pada skala yang lebih luas, mencakup berbagai jenjang kelas dan mata pelajaran yang berbeda, serta membandingkannya dengan jenis media pembelajaran lainnya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampaknya.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *CapCut* untuk mata pelajaran IPAS kelas V, sebagai jawaban atas dominasi media cetak yang kurang dinamis. Proses perancangan yang terstruktur, mulai dari pembuatan modul hingga penyusunan instrumen, menghasilkan produk yang berkualitas tinggi. Hasil validasi dari para ahli materi dan media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92,6% (sangat baik), yang mengonfirmasi akurasi dan efektivitas penyajian konten. Selain itu, uji kepraktisan oleh guru memberikan skor 95,6% (sangat praktis), menandakan bahwa media ini tidak hanya berkualitas secara teknis dan pedagogis tetapi juga mudah diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, media video ini dinyatakan sangat layak dan siap digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

Implementasi media video dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata siswa dari 52,0% pada saat pretest menjadi 71,2% pada posttest. Peningkatan ini memberikan bukti Copyright (c) 2025 SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA

empiris bahwa penggunaan media video yang menarik secara visual dan auditori mampu membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami dan meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian relevan lainnya yang menegaskan bahwa video pembelajaran interaktif mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya bagi pendidik untuk mengadopsi teknologi pembuatan video yang mudah diakses guna memperkaya metode pengajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih produktif dan menyenangkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afrilia, L., et al. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Aini, Z. N., et al. (2021). Model media animasi berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran sistem pencernaan pada manusia bagi siswa sekolah dasar. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3), 515. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i3.718>
- Diyana, R., et al. (2024). Peningkatan hasil belajar materi iklan melalui media pembelajaran berbasis ICT. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 203–216.
- Efendi, Y., et al. (2020). Pengembangan media video animasi motion graphics pada mata pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEK (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Fitrianingtyas, A., et al. (2021). Efektivitas pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan smartphone bagi pendidik PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 28–37. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.48>
- Ichsan, I., et al. (2018). Pembelajaran IPA dan lingkungan: Analisis kebutuhan media pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Kamlin, M., & Keong, T. (2020). Adaptasi video dalam pengajaran dan pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105–112. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i10.508>
- Lestari, H., et al. (2024). Meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia menggunakan media berbasis teknologi Educaplay pada siswa kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866>
- Muhammad, A., & M., M. (2023). Analisis komparasi ketertarikan masyarakat Kota Batam dalam penggunaan video editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi dan Teknologi*, 5(3), 91–102. <https://doi.org/10.60083/jidt.v5i3.398>
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Mustikaningrum, G., et al. (2020). The implementation of character education integrated to curriculum and learning methods during Covid-19 pandemic. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 154–164.

- Muzakki, A. S., et al. (2024). Digitalisasi pendidikan agama Islam era society 5.0: Mendorong peningkatan daya saing pendidikan di Indonesia. *Mauriduna*, 5(2), 763–773. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1279>
- Rahman, M., et al. (2024). Analisis perspektif guru terhadap penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 375–380. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i2.585>
- Rifanti, D. N., et al. (2023). Dampak penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap respon pembelajaran matematika peserta didik kelas XI SMK. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(3), 261–268. <https://doi.org/10.31980/pme.v2i3.1428>
- Syahmewah, R. (2023). Pengaruh penggunaan template pada aplikasi Capcut yang memudahkan mahasiswa untuk mengedit video sebagai media pembelajaran. *Pascal (Journal of Physics and Science Learning)*, 7(1), 27–32. <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i1.7343>
- Wisada, P., et al. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yulianto, A., et al. (2022). Pembelajaran matematika berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 403–414. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.731>