

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* DI KELAS V SD

Miftah Nur Kholifah^{1*}, Erwin Rahayu Saputra²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus
Tasikmalaya

Jl. Urip Sumohardjo KM.05 Makassar 90231

E-mail: miftahnurkholifah@upi.edu

ABSTRAK

Riwayat Artikel:

Diajukan: 09-11-2022

Diperbaiki: 11-12-2022

Diterima: 15-01-2023

Kata Kunci:

Pengembangan, Video
Pembelajaran, Aplikasi
Capcut.

Peneliti yang digunakan menggunakan pengembangan (Research and Development). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Wawancara, Data Dokumentasi, Angket. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pengembangan media Pembelajaran Sistem pencernaan tubuh dengan menggunakan Media Capcut Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Penulis menggunakan Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate.) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah diverifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validator pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 97%. Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan Capcut ini antara lain: 1) Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, 2) isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, 3) Perangkat lunak otak cerdas sederhana yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau online melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata.

ABSTRACT

Article History:

Received: 09-11-2022

Revised: 11-12-2022

Accepted: 15-01-2023

Keywords:

Development, Learning
Video, Capcut
Application.

Researchers who use development (Research and Development). The instruments used in this research are interviews, documentation data, and questionnaires. Based on research that has been conducted, the development of learning media for the body's digestive system using Capcut Media in Science Learning in Class V SD The author uses the 4D Development Model (Define, Design, Develop, and Disseminate.) where the results in the study are This interactive learning media has previously been verified by media validators, material validators, and learning validators, who have fulfilled the development stages. The results obtained from

student tests meet the excellent standard of 97%. From the end of this development product has advantages and disadvantages. The advantages of using this Capcut include: 1) Provides a variety of practical menus that can make quizzes more interesting and make it easier for students to interact directly and demonstrate research material, 2) content developed by Lectora Inspire can be uploaded anywhere, 3) Simple intelligent brain software that has interactive tutorial programs that can be published offline or online through templates, so that users can more easily use personal Web, CD, word processor.

Pendahuluan

Pendidikan ialah bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan. Menurut Oemar Hamalik (2015:1) Pendidikan adalah suatu keindahan proses belajar mengajar dengan pendekatan manusia, dan bukan sekedar memindahkan otak dari kepala atau mengalihkan mesin ke tangan, dan sebaliknya. Pendidikan lebih dari itu, yakni menjadikan manusia mampu melakukan masa depan dan menaklukkan dirinya sendiri dengan daya pikir, daya dzikir, dan daya ciptaannya. Adapula yang menjelaskan tentang pendidikan didalam buku Oemar Hamalik bahwasanya Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara memadai dalam kehidupan masyarakat.

Belajar berlangsung sepanjang hayat dan dapat dilakukan dimana saja, dirumah, di sekolah, di tempat kerja dan masyarakat dan dilaksanakan oleh anak-anak remaja maupun dewasa. Pendidikan juga merupakan kunci untuk semua kemajuan, perkembangan serta kemajuan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan segala potensi diri serta meningkatkan derajat baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Peningkatan pendidikan memang sangatlah penting dilakukan dalam pembentukan sumber daya manusia. Untuk mencapai tujuan diatas, pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah kepada kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh pendidikan, yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan intruksional yang diharapkan. Dalam hal ini guru berperan sangat besar dalam proses merancang kegiatan pelajaran yang menepatkan peserta didik sebagai pelaku subjek belajar.

Belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Belajar ialah proses untuk merubah prilaku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru memang merupakan wujud dari interaksi antar guru dan murid. Akan tetapi belajar dengan hanya mendengarkan saja patut diragukan efektifitasnya.

Berhubung dengan adanya masa pandemi untuk saat ini maka tidak memungkinkan peserta didik untuk belajar secara tatap muka, melainkan belajar secara *daring* atau

belajar *online* dari rumah. Pembelajaran *online* biasa disebut *e-learning*, berasal dari kata *electronic* dan *learning* yang berarti pembelajaran menggunakan peralatan elektronik. Menurut Stockley dalam buku Chaeruman mendefinisikan *e-learning* (2010:11) sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam untuk memberikan pelatihan atau pendidikan. Pembelajaran secara *online* dapat menggunakan berbagai aplikasi ataupun media lainnya. Seperti menggunakan media berbasis animasi.

Pembelajaran dengan menggunakan animasi komputer memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara edukatif dan interaktif. Untuk itu dalam pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran animasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menjadikan sebuah aplikasi pembelajaran semakin menarik. Software- software untuk menambahkan animasi telah banyak tersedia. Pemanfaatannya merupakan suatu hal yang harus digunakan secara tepat. Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Pentingnya media hadir dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk memunculkan rangsangan, keaktifan, keterampilan yang baru bagi siswa dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran.

Namun di samping itu guru harus benar- benar memilih aplikasi yang dapat membuat animasi seperti nyata yang dapat membuat peserta didik semakin semangat, tidak bosan dan seolah-olah pembelajaran itu akan dunia nyata. Contohnya seperti menggunakan aplikasi *Capcut*. *Capcut* merupakan salah satu *software* pengolah *video* yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah *video*, menjadikan software ini banyak dipakai oleh para youtuber, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam *video* atau pun *video* pembelajaran. Pada umumnya *Capcut* memang sering digunakan untuk mengedit suatu *movie*, tetapi dapat pula menggunakan perangkat lunak ini untuk membuat suatu animasi digital untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran secara *online*. Namun pada saat ini di sekolah SD Negeri 101900 Lubuk Pakam belum menerapkan dan menggunakan media tersebut terutama pada mata pelajaran IPA yang dianggap peserta didik membosankan.

Menurut P.Rahayu (2016:65) Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang kehidupan dan sains tentang dunia fisik. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami fenomena-fenomena alam. Berdasarkan karakteristiknya, pembelajaran IPA dapat dipandang dari dua sisi, yaitu pembelajaran IPA sebagai suatu produk hasil kerja ilmuwan dan pembelajaran IPA sebagai suatu proses sebagaimana ilmuwan bekerja agar menghasilkan ilmu pengetahuan. Pandangan IPA sebagai produk hasil kerja ilmuwan, dalam proses pembelajarannya dilakukan dengan memberitahukan kepada siswa tentang konsep, hukum, teori dan fakta tentang ilmu pengetahuan alam, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan dan mengkonstruksi konsep sendiri. Proses pembelajaran tersebut biasanya dilakukan dengan ceramah.

Pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah, membuat siswa sebagai objek pasif yang menerima pengetahuan saja. Pandangan IPA sebagai ilmuwan bekerja untuk menemukan ilmu pengetahuan, dalam proses pembelajarannya menempatkan siswa

sebagai seseorang yang mencari, mengolah dan menemukan sendiri bagaimana ilmu pengetahuan yang dihasilkan. Siswa dilatih untuk dapat mengenali fakta, mengetahui perbedaan dan persamaan fakta, mencari hubungan antar fakta sehingga siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Siswa dapat mengetahui bagaimana suatu ilmu pengetahuan ditemukan sehingga dapat dengan mudah untuk menerapkan ilmu pengetahuan dalam mengambil keputusan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, model pengajaran IPA yang diterapkan sejak awal hingga sekarang masih bersifat konvensional atau *each centered*, dimana sistem penyampaiannya lebih banyak didominasi oleh guru, serta proses komunikasinya satu arah. Guru yang memegang kendali memainkan peran aktif, sementara siswa duduk menerima secara pasif informasi pengetahuan dan keterampilan. Siswa-siswa cenderung diam dan kurang berani menyatakan gagasannya. Kreativitas dan kemandirian mengalami hambatan dan bahkan tidak berkembang. Disamping itu, pengalaman yang didapat anak dalam proses pembelajaran sangat terbatas sehingga mereka tidak dapat mengembangkan keterampilan proses yang dimiliki oleh peserta didik. Ditambah lagi dengan keadaan saat ini yaitu munculnya virus baru yang disebut dengan virus corona atau yang disebut dengan COVID-19.

Permasalahan tersebut timbul dari proses pembelajaran IPA pada kelas V SD Negeri 101900 Lubuk Pakam yang selama ini kurang menggembirakan dan terasa membosankan bagi siswa. Peneliti menemukan berbagai permasalahan yang timbul dari guru maupun siswa. Dalam pembelajaran IPA guru hanya memberikan ceramah mengenai penjelasan-penjelasan tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia. Dan siswa juga kurang tertarik pada penjelasan dari guru karena metode pengajarannya hanya melalui ceramah. Hal itu terasa membosankan bagi siswa.

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan pada bulan juli, hasil evaluasi siswa di kelas V SD Negeri 101900 Lubuk Pakam khususnya pada materi Sistem Pencernaan Pada Manusia di bawah rata-rata yaitu 60 sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 75. Hal tersebut disebabkan karena kurang optimalnya model maupun media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menumbuh kembangkan potensi, aktivitas, kreativitas siswa, peneliti akan lebih memusatkan sistem pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik, dan tepat guna, dengan harapan siswa akan lebih aktif, kreatif serta pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga penguasaan konsep dan hasil belajar pun akan meningkat.

Berdasarkan paparan diatas peneliti memilih kelas V SD Negeri 101900 Lubuk Pakam karena masih banyak peserta didik yang masih malas untuk belajar IPA karena di anggap membosankan, apalagi di tambah dengan keadaan saat ini yang mengharuskan peserta didik belajar dari rumah dan guru hanya memberi tugas terus menerus sehingga membuat pesertadidik bosan. Dan keinginan untuk belajar sangatlah lemah, hal ini dapat di lihat dari siswa siapa yang paling cepat menggumpulkan atau mengirimkan tugas kepada gurunya, Guru belum pernah menerapkan pembelajaran secara daring dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Maka dari itu peneliti akan mencoba menerapkan metode pembelajaran secara daring dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi, yang mana guru memberikan *link* kepada semua peserta didik. Dengan begitu peserta didik akan lebih bersemangat dan aktif karena tidak hanya menulis dan mengerjakan tugas saja.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Sugiyono: 2009). Berdasarkan penelitian bahan ajar yang telah dikembangkan dengan segala upaya juga diharapkan dapat mencapai hasil yang maksimal. Proses pengembangan bahan ajar mengacu pada proses penelitian dan pengembangan, termasuk langkah-langkah yang harus dilakukan penulis untuk mencapai tujuan penelitian.

Metode *research and development* untuk mengembangkan bahan ajar berupa video Capcut pembelajaran yang berisi pembelajaran IPA kelas V. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sumber data penelitian ini adalah 1 orang guru yang terdiri dari guru kelas di SD Negeri 101900 Lubuk Pakam.

Analisis data yang diperoleh, teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pendapat, saran dan tanggapan seluruh validator yang diperoleh dari tabel kritik dan saran. Data dari angket bersifat kualitatif dan dapat dikuantifikasi menggunakan skala Linkert dengan empat standar, kemudian dianalisis dengan menghitung persentase skor item dari setiap jawaban untuk setiap pertanyaan dalam angket tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian awal bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran. Sistem pencernaan tubuh di kelas V, dan pengumpulan data terkait aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pengembangan video dengan menggunakan capcut. Hasil Penelitian awal melalui wawancara kepada guru kelas, siswa kelas V dan pengamatan pelaksanaan pembelajaran.

Hasil penelitian awal diketahui bahwa kurikulum yang digunakan untuk kelas V menggunakan kurikulum 2013. Sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang tersedia antara lain laboratorium komputer, perpustakaan dan laptop. Sumber belajar yang digunakan diantaranya buku pegangan siswa berupa buku Sistem pencernaan tubuh dan buku pendamping tentang Sistem pencernaan tubuh untuk guru dan alat peraga namun masih terbatas pada pembelajaran dan materi tertentu. Jadi guru membutuhkan media pembelajaran sebagai sumber belajar lain selain dari buku. Media pembelajaran yang diharapkan adalah media yang dapat mengikuti gaya belajar siswa visual dan auditori dalam memahami materi yang disampaikan ada kaitannya dengan lingkungan yang ada disekitar siswa.

Wawancara kepada siswa kelas V diantaranya mengenai pembelajaran IPA yaitu dengan materi sistem pencernaan tubuh. Siswa mengaku kesulitan dalam belajar IPA dengan beberapa alasan, yaitu kurang memahami pelajaran karena guru dalam mengajar sering menggunakan buku, dan guru kurang mencontohkan yang lain kecuali yang ada dibuku. Siswa lebih suka belajar dengan disajikan gambar-gambar yang menarik.

Berdasarkan hasil pengamatan dikelas diketahui bahwa proses pembelajaran Sistem pencernaan tubuh cara penyampainya guru sudah sesuai hanya saja sebagian siswa tidak konsentrasi saat guru mengajar menggunakan sumber belajar buku pelajaran dan penjelasan dari guru. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yaitu Capcut yang dapat membantu siswa dalam menjelaskan materi pembelajaran khususnya pembelajaran Sistem pencernaan tubuh karena multimedia

pembelajaran untuk pembelajaran Sistem pencernaan tubuh belum digunakan sebelumnya. Produk yang layak dan dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan yang ada tersebut. Hal ini dikarenakan pada multimedia pembelajaran Capcut mempunyai kelebihan yakni menampilkan gambar, video, animasi yang dapat membantu siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar. Ketersediaan komputer dan fasilitas penunjang yang lengkap sangat mendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan multimedia capcut. Dengan melihat kondisi tersebut peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran sistem pencernaan tubuh, sehingga proses pembelajaran khususnya pembelajaran Sistem pencernaan tubuh akan menjadi lebih mudah dengan menggunakan capcut. Hasil Perencanaan Pengembangan Multimedia sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan. Pada model lain, tahapan ini sering disebut analisis kebutuhan. Tentunya setiap produk membutuhkan analisis yang berbeda. Merumuskan isi produk multimedia pembelajaran dengan berkonsultasi dengan guru kelas V SD terkait dengan pembelajaran Sistem pencernaan tubuh. Pembuatan Garis Besar Isi Program Multimedia Pembelajaran (GBIPMP) multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan yang disesuaikan dengan Standar kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator pembelajaran Sistem pencernaan tubuh.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah mendapatkan masalah dari tahap definisi, lanjutkan ke tahap desain. Tahap desain ditujukan untuk mendesain peralatan pembelajaran. Membagi desain menjadi empat tahap yang harus dijalankan pada tahap ini, yaitu: Desain dari pengembangan multimedia pembelajaran sistem pencernaan tubuh terdiri dari pembuatan gambar tubuh manusia.

a. Pengumpulan Bahan

Peneliti mencari sumber bahan untuk produk multimedia yang akan dikembangkan sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Bahan-bahan tersebut berupa gambar, animasi, dan video sesuai dengan materi sistem pencernaan.

b. Pemasangan

Bahan yang dikumpulkan dirangkai dengan menggunakan program capcut. Tahap pemasangan berdasarkan prinsip desain pesan pembelajaran yaitu (1) prinsip kesiapan dan motivasi seperti memberitahukan judul multimedia, multimedia ditujukan untuk kelas berapa, dan tujuan belajar yang ingin dicapai. (2) Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian yaitu penggunaan warna, gambar, video, dan music. (3) Prinsip partisipasi aktif siswa tidak diterapkan pada multimedia (4) Prinsip umpan balik yaitu dengan memberikan soal latihan setelah siswa belajar materi yang disajikan dan nilai yang diperoleh siswa, setelah mengerjakan soal-soal yang ada didalam multimedia pembelajaran. (5) Prinsip perulangan tidak diterapkan di multimedia.

c. Pengujian

Langkah pengujian dilakukan dengan menjalankan multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan dan melihat apakah ada kesalahan dalam pengoperasian multimedia pembelajaran atau sudah sesuai dengan story board.

d. Penyaluran/pengemasan.

Tahap penyaluran adalah tahap untuk penyimpanan aplikasi produk multimedia pembelajaran dalam suatu media penyimpanan dengan menggunakan Cd.

e. Pemilihan Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran menggunakan semi formal hal tersebut disesuaikan dengan pengguna yaitu siswa SD kelas V agar dapat lebih bersahabat dengan siswa.

f. Evaluasi Media

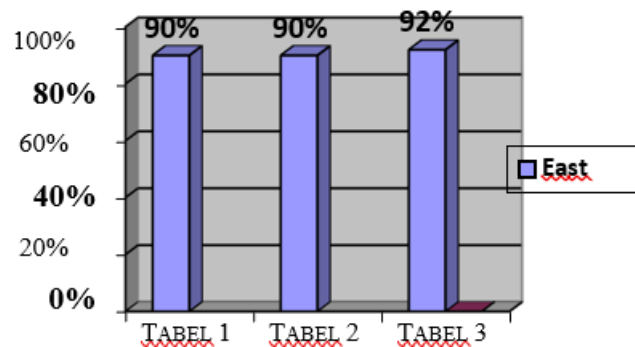
Setelah menyelesaikan pembuatan produk maka peneliti melakukan langkah selanjutnya, yaitu melakukan validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran IPA.

3. Develop (Pengembangan)

Dalam kegiatan ini penilai dilakukan oleh para ahli di bidangnya masing-masing. Saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi yang disusun dan desain pembelajaran. Dalam pengembangan ini peneliti membagikan lembar validasi materi dan validasi media. dosen Dr. Epi Supriyani Siregar, M.Pd untuk ahli materi dan untuk lembar validasi media oleh ahli Lia Afriyanti Nst, S.Pd., M.Pd. Dalam penelitian ini para ahli akan menilai bahwa multimedia layak untuk digunakan sekolah dasar kelas V.

Berdasarkan hasil Validasi Ahli Media, Media pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi capcut layak untuk dikembangkan dalam Pembelajaran tematik Tema 3 subtema 1 dengan persentase 92,65%, hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi. Berdasarkan grafik gambar diatas dapat ditarik kesimpulan dari tabel uji validitas bahwa uji validitas ahli pembelajaran memiliki nilai persentasi dengan hasil 92 %. dengan hasil uji video capcut layak untuk digunakan

Pengembangan media pembelajaran multimedia ini disimpan kedalam link gunanya untuk memudahkan siswa dalam menggunakan Capcut. Bahan Ajar interaktif ini berisi pembelajaran sistem pencernaan tubuh yang ditujukan untuk siswa kelas V SD. Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah di verifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 97%



Gambar 1. Diagram Keseluruhan

Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan Capcut ini antara lain: 1) Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, 2) isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, 3) Perangkat lunak otak cerdas sederhana, yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau

online melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata, dan sistem manajemen pembelajaran (LMS).

Multimedia Capcut ini juga memiliki kekurangan yaitu kekurangan dari harga izin untuk memiliki software itu sendiri. Media pembelajaran interaktif berbasis capcut dirancang untuk pembelajaran membuat video. Alangkah baiknya jika guru terus menjelaskan materi demi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mahir menggunakan teknologi. Penelitian dan pengembangan ini juga akan bermanfaat dan dapat membekali siswa dengan pengetahuan baru tentang materi Sistem Pencernaan Pada Manusia.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pengembangan media Pembelajaran Sistem pencernaan tubuh dengan menggunakan Media Capcut Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Penulis menggunakan Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate.) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah di verifikasi oleh Validator media, Validator materi, dan Validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan. Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 97%.

Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan Capcut ini antara lain: 1) Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, 2) isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, 3) Perangkat lunak otak cerdas sederhana yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau online melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata.

Daftar Pustaka

- [1] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2015).
- [2] Hamalik Oemar, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Akasara, 2015).
- [3] Chaeruman, Uwes A. 2010. Modul E-learning dalam Pendidikan Jarak Jauh.
- [4] Stockley, D., 2010. *e-Learning Definition and Explanation*. [Online] Available at: <http://www.derekstockley.com.au> [Diakses 19 February 2010].
- [5] Hartono, *Metodologi Penelitian*, (Pekanbaru Riau: Zanafa Publishing, 2019). H.187