

ABSTRAK

FATIMAH ZAHRA. Pengembangan Media Berbasis Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *CapCut* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 050587 Selesai. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan 2025.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan konten video edukasi yang memenuhi syarat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dengan memanfaatkan program *CapCut* untuk mengajarkan kepada siswa kelas IV sekolah dasar tentang pentingnya untuk selalu berhemat energi. Pendekatan R&D (*Research and Development*) digunakan dalam penelitian pengembangan ini dengan menggunakan pendekatan ADDIE, yaitu singkatan dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Dalam penelitian ini, tes, wawancara, dan observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Dengan menggunakan program *CapCut*, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan konten video pembelajaran untuk tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 050587 Selesai. Hasil analisis menunjukkan bahwa ahli materi, ahli media, dan ahli kepraktisan telah memvalidkan video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *CapCut* ini. Yang mana pada validasi oleh ahli materi memperoleh nilai persentase senilai 86%, validasi oleh ahli media mendapatkan nilai persentase senilai 82%, serta validasi oleh ahli praktikalitas memperoleh nilai persentase senilai 80%. Dan dalam hal ini dapat termasuk dalam kualifikasi sangat valid, praktis dan sangat efektif.

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

ABSTRACT

FATIMAH ZAHRA. Development of Learning Video-Based Media Using the *CapCut* Application in Class IV Thematic Learning at SD Negeri 050587 Selesai. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan 2025.

Using the *CapCut* program, this research seeks to create and produce video-based learning materials that consistently save energy for grade IV elementary schools by meeting the requirements of validity, effectiveness, and practicality. By using R&D (Research and Development) techniques, this type of research is referred to as development research. The ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation) can be conducted. In this study, tests, interviews, and observations were used as data collection methods. By using the *CapCut* program, this research and development produced video-based learning materials on theme 2 subtheme 2 learning 1 grade IV SD Negeri 050587 Done. The analysis results show that material experts, media experts, and practicality experts have verified the learning videos made with the *CapCut* application. For example, the percentage value is 86% for validation by material experts, 82% for validation by media experts, and 80% for validation by practicality experts. This can then be added to the list of qualities that make it highly effective, useful and valid. Thus, the video-based learning materials produced by the *CapCut* program on theme 2 subtheme 2 learning 1 can be said to be feasible, useful, and efficient to be used as learning aids.

Keyword: Learning Media, Learning Videos, *CapCut* Application

