

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
MENGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA MUATAN IPS DI KELAS V SDN
44/VIII TELUK SINGKAWANG KABUPATEN TEBO**

Yulia Darniyanti¹, Muhammad Subhan², Vinni³,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia.
vinni12345vn@gmail.com

ABSTRACT

The problems in this study were caused by monotonous and passive learning activities that made students feel bored and less interested. Teachers also often use the old way of learning, such as only using worksheets in learning activities. Based on the problems above, there is still a need for improvement in the learning process for students to improve learning outcomes, namely by using an animation video media using the CapCut application in teaching. The purpose of this study was to develop animated video learning media using the CapCut application for social studies content in class V. This type of research used for this type of research is Research and Development (R&D). The ADDIE model has 5 parts that are interconnected with the others, namely: Analyze (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), Evaluation (Evaluation). The type of data used in this research is quantitative and qualitative data. The instruments used are validity, practicality and effectiveness. Data collection techniques used interviews, observation and documentation. The analysis technique used is validity, practicality and effectiveness analysis. Based on that the learning outcomes of students have reached KKM 70 Completeness, the learning outcomes of students with an average of 85.5% are categorized as very effective because the animated video has provided results that are in accordance with the learning objectives based on the results of student learning tests. Meanwhile, the incompleteness of students with an average of 12.5% is categorized as ineffective because the test results during the trial showed that students did not meet the minimum completeness. So that animated videos can be applied in the learning process.

Keywords: ADDIE, CapCut, IPS.

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini disebabkan karena kegiatan belajar yang monoton dan pasif sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Guru pun masih sering menggunakan cara lama dalam belajar seperti hanya menggunakan LKS dalam kegiatan belajar. Berdasarkan permasalahan di atas masih perlu adanya suatu pembenahan dalam proses pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan suatu media video animasi menggunakan aplikasi CapCut dalam mengajar. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi CapCut pada muatan IPS di kelas V. Jenis penelitian ini yang digunakan untuk jenis penelitian adalah *Research and Development* (R&D) model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation*

(Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan yaitu validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan menggunakan analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas. Berdasarkan bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 85,5% dikategorikan sangat efektif karena video animasi tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik. Sedangkan ketidak tuntasan peserta didik dengan rata-rata 12,5% di kategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Sehingga video animasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: ADDIE, CapCut, IPS.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang penting sepanjang hidup manusia karena pendidikan dapat menghasilkan manusia yang handal dan bermartabat. Pendidikan juga menjadi penentu nasib dan masa depan suatu bangsa. Oleh sebab itu, sistem pendidikan harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Mengingat peran pendidikan sangat strategis, terlebih di era global sekarang. Pendidikan di Indonesia dibagi menjadi 3 yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan awal selama 9 tahun pertama masa sekolah anak-anak. Pendidikan dasar menjadi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah

(MI) atau bentuk lain yang sederajat, serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.

Kurikulum K-13 merupakan sebuah kurikulum yang diterapkan di Negara Indonesia saat ini. Kurikulum disahkan oleh pemerintah pada tahun 2013. Adapun tujuannya sebagai bentuk usaha untuk membentuk masyarakat yang mempunyai kemampuan dan agar bisa menjalani kehidupan serta sebagai warga negara yang beriman, dan kreatif (Andriani Safitri, Fannia Sulistiani Putri et al., 2021: 5297), desain dari pada kurikulum K-13 ini tidak lain untuk mempersiapkan para siswa dengan beragam kompetensi. Dengan adanya kompetensi mampu menjawab tantangan global saat ini, Pada kurikulum K-13, para guru dituntut

menyiapkan pembelajaran yang basisnya tematik integratif dengan pendekatan saintifik serta menerapkan sebuah model yang tepat dengan kurikulum berbasis tema merupakan pembelajaran tematik, adanya penghubung antara konsep mata pelajaran yang berbeda, sehingga para siswa diberi kemudahan untuk memahami konsep yang didasarkan pada satu mata pelajaran (Aisyah & Astuti, 2021).

Pada proses pembelajaran IPS guru merupakan seorang yang memiliki peranan penting dalam proses kesuksesan peserta didik, karena guru membentuk pola berpikir peserta didik, dengan menimbulkan sifat yang kreatif, mandiri maupun kritis hingga bisa dengan mudah menerapkan di kehidupan sehari-hari. Tugas utama guru profesional adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah. Cara-cara yang verbal atau tekstual juga harus dibantu dengan pembelajaran yang visual dan interaktif. Sehingga, dengan melihat secara konkrit hal-hal yang sedang dibahas dalam materi

pelajaran tersebut, para siswa yang notabene adalah anak dalam tahap operasional konkrit ini dapat mencerna dengan baik pesan-pesan yang terkandung dalam materi pelajaran yang sedang disampaikan oleh salah satu pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS (Havizul, 2020). Upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa telah banyak dilakukan guru, salah satunya dengan membuat perangkat pembelajaran yang baik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar (Ilham & Hardiyanti, 2020). Salah satu perangkat pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran IPS sekolah dasar (SD) adalah dengan menggunakan media video animasi.

Media video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar, ilmu pengetahuan sosial merupakan salah pembelajaran yang sulit dipahami.

Karna pembelajaran yang menggunakan media video animasi akan terkesan lebih menarik dan tidak monoton sehingga peserta didik tidak akan cepat merasa bosan dalam belajar (Hamidi & Jamaluddin, 2023). Dalam pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik salah satunya menggunakan aplikasi CapCut.

Aplikasi 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 (Deriyan, 2022). Pada mata pelajaran IPS banyak memiliki konsep-konsep teori, pengalaman dan peristiwa gejala masalah sosial yang

secara nyata terjadi di masyarakat dengan adanya media video dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah (Kurniawan et al., 2018). Jadi jika materi IPS tersebut dikemas menjadi sebuah video animasi menggunakan aplikasi CapCut maka dapat membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran (Permata & Hapsari, 2021).

Berdasarkan hasil observasi hasil dan wawancara pada guru kelas V SDN 44 teluk singkawang yaitu ibu N.yang dilakukan di SDN 44 teluk singkawang, pembelajaran yang terlalu monoton atau pasif dalam pembelajaran membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik sedangkan penggunaan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi CapCut ini khususnya pada muatan IPS belum pernah digunakan. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan menggunakan buku ajar atau LKS dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu

guru dalam menjelaskan materi yang lebih kongkrit. Pada muatan pembelajaran ini siswa masih belum banyak mencapai KKM (kriteria ketuntasan maksimal) yang telah ditentukan oleh sekolah. Pada kenyataannya peneliti menemui dilapangan bahwa guru hanya kurang menggunakan media pembelajaran pada saat poroses belajar mengajar. Oleh karena itu masih banyak siswa yang cendrung merasa bosan dan lambat menangkap pada saat pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan video animasi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas masih perlu adanya suatu pembenahan dalam proses pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan suatu media video aniamasi menggunakan aplikasi CapCut dalam mengajar. Karena aplikasi ini banyak di gunakan guru untuk membuat video pembelajaran karena, banyak memiliki gambar, templet, teks, dan juga bermacam jenis background yang bisa digunakan. Dengan menggunakan

aplikasi CapCut ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan minat belajar beserta didik. Sehingga membuat siswa aktif dan interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar mengajar dinilai cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran suatu materi yang kurang jelas dapat disampaikan oleh guru dengan menghadirkan media sebagai perantara.

KAJIAN LITERATUR

1. Pengertian Belajar

Secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kehidupnya (Kusumawati, 2017). Pada dasarnya belajar merupakan suatu kegiatan internal yang sangat kompleks. Belajar dilakukan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan informasi bermanfaat yang dilaksanakan secara formal maupun informal. Oleh karena itu, belajar harus mencapai sasaran yang dituju. Para ahli berbeda pendapat dalam

mendefinisikan tentang arti belajar itu sendiri. Perbedaan tersebut dikarenakan bentuk dalam belajar itu beraneka ragam. Seperti belajar menghafal lagu, menghitung, dan menyelesaikan soalsoal matematika merupakan suatu pembelajaran (Vandini, 2015). Belajar merupakan aktifitas penting dalam kehidupan manusia dan semua manusia mengalami hal tersebut. Setiap manusia mengalami proses kedewasaan, baik fisik maupun kejiwaan. Pendewasaan tersebut akan sempurna bila didukung oleh pengalaman melalui pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar. Jadi belajar merupakan proses penting untuk tumbuh menjadi dewasa (Nisa et al., 2015).

2. Pengertian media pembelajaran

Media pada hakekatnya adalah salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan

pembelajara, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Dwijayani, 2019). Media pembelajaran juga di defenisikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Nurseto, 2011). Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah di terima dan membuat siswa lebih termotifasi dan aktif dalam proses belajar (Ilham & Hardiyanti, 2020). Menurut (Sukiyasa, 2013) Media merupakan sarana yang memberikan pesan kepada siswa atau meng-hubungkan informasi dari guru kepada siswa.

3. Pengertian media pembelajaran

menggunakan aplikasi CapCut

Video animasi merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran karena video dapat menyajikan gambar bergerak dan suara yang menyertainya Daryanto (2016). Sedangkan pengertian animasi adalah rangkaian lukisan atau gambar yang bergerak Isan et al., (2017). 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. Video animasi adalah *Softwar* 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 (Deriyan, 2022). Pembelajaran menggunakan video aniamsi ini juga bisa merangsang kemampuan siswa dalam mengamati berbagai video yang disediakan. Selain video, media juga bisa memiliki unsur audio , gambar , teks dan animasi yang dapat membuat teks lebih menarik dan diharapkan dapat menumbuhkan antusias serta minat belajar siswa, salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media berbasis video animasi adalah CapCut. Aplikasi ini merupakan program aplikasi yang bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video, media ini menumbuhkan ketertarikan siswa, menumbuhkan minat belajar siswa, pemutaran media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi CapCut tersebut dapat menggunakan computer/ laptop.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan untuk jenis penelitian

adalah *Research and Development* (R&D) model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan yaitu validitas, praktikalitas dan efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan menggunakan analisis validitas, praktikalitas dan efektifitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan video animasi pada mata pelajaran IPS materi peristiwa pembacaan teks proklamasi kelas V yang telah dikembangkan, Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan

data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis Kebutuhan pada tahap analisis kebutuhan dilakukan wawancara dengan pendidik untuk mengetahui kebutuhan peserta didik di SDN 44 Teluk Singkawang bahwa kelas tersebut membutuhkan media yang menarik dan kreatif dalam bentuk video animasi pada mata pelajaran IPS materi peristiwa pembacaan teks proklamasi agar peserta didik dapat memahami materi dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Analisis Peserta Didik pada hasil penelitian, peserta didik sudah bisa memahami materi pembacaan teks proklamasi karena sudah adanya video animasi yang menarik perhatian peserta didik sehingga mereka semangat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pengisian angket dengan peserta didik kelas V, peserta didik membutuhkan video animasi yang kreatif dan menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi sifat-sifat bangun datar.

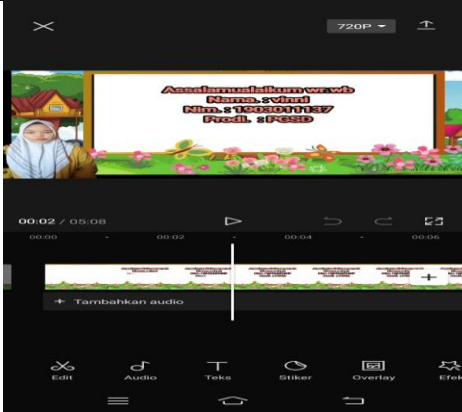
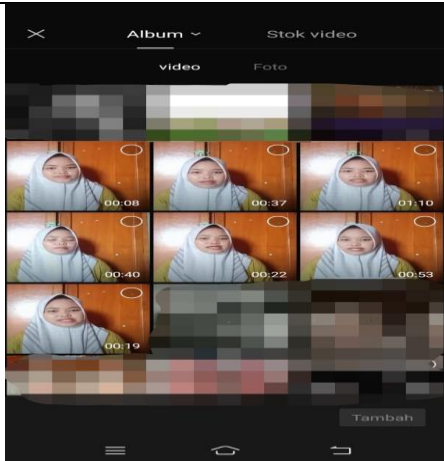
Analisis Materi berdasarkan wawancara dengan pendidik bahwa

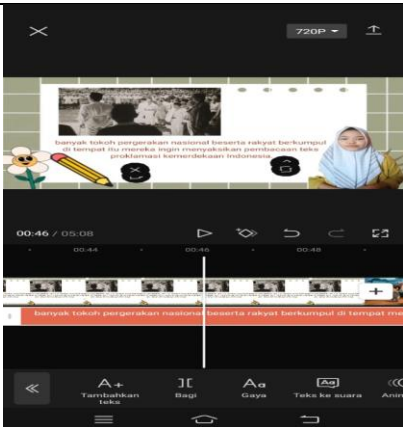
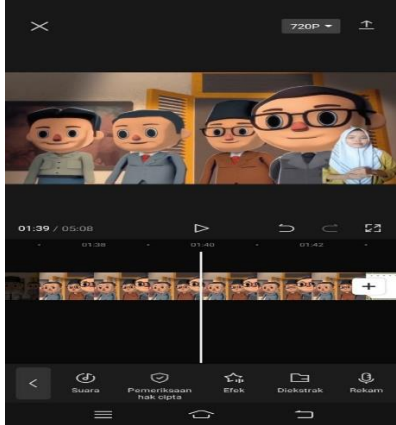
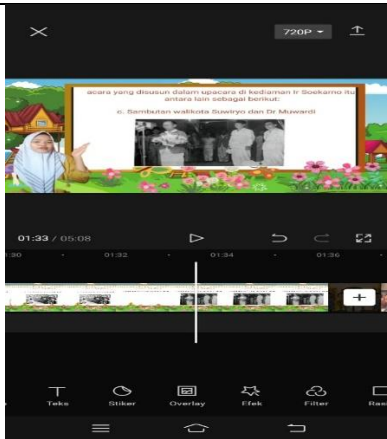
analisis materi yang dipilih yaitu materi yang dipilih pada pengembangan ini yaitu, materi pada muatan IPS materinya pembacaan teks proklamasi di kelas V SD.

Tahapan Perancangan (*Design*)

Hasil tahap rancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kerangka Video Animasi Pembelajaran IPS

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1		Pembuatan Cover 1. Nama 2. Judul video animasi “Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar” 3. Judul video animasi “Pembacaan teks proklamasi” 4. Aplikasi: CapCut dan pinterest, Sumber bahan: background dan gambar animasi
2		Klik <i>overlay</i> pada aplikasi untuk menambahkan media atau video pada beckground pada video anaimasi. Klik “memotong” pada bagian bawah aplikasi laku klik “hapus latar belakang” untuk menghilangkan latar yang tidak perlu.

3		Klik “teks” pada bagian bawah video lalu klik “tambahkan teks” dan masukkan kata-kata yang ingin digunakan klik “gaya, efek, animasi, atau gelombang”, untuk menyempurnakan tulisan pada video animasi.
4		Klik “audio” lalu “klik” (suara, pemeriksa hak cipta, efek, diekstrak, rekam) pilih sesuai kebutuhan pada video animasi jika ingin menambahkan suara asli dari pembuat video animasi pilih rekam, jika ingin menambahkan suara lainnya pilih diekstrak suara dari aplikasi atau nembahkan hanya suara dari video lainnya.
5		Klik tanda + pada bagian kanan bawah apabila ingin menggabung 2 atau 3 video lainnya untuk membuat satu video yang menarik.

Tahap Pengembangan (Development)

Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media video animasi dalam pembelajaran IPS yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan

dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk media video animasi ini yaitu dengan melihat penulisan isi sesuai dengan KD, KI yang dilengkapi dengan isi materi. Video animasi ini dikembangkan dikelas V karena permasalahan

pembelajaran pada pembelajaran IPS jumlah siswa 16 Orang.
 yang terdapat di kelas V dengan

Tabel 2. Data Validitas Media Video Animasi

No	Validator	Keterangan	Penilaian	Kategori
1.	Antik Estika Hader M. Si	Ahli Media	71,66%	Valid
2.	M. Anggarayni M. Pd	Ahli Isi	92,72%	Sangat Valid
3.	Aprimadedi, M.Pd	Ahli Bahasa	93,33%	Sangat Valid
	Rata-rata		85,90%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2. dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator terlihat: validator 1 dengan hasil 71,66% dikategorikan valid, validator 2 dengan hasil 92,72% dikategorikan sangat valid, validator 3 dengan hasil 93,33% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penelitian validasi video animasi yang telah dirancang

oleh peneliti mendapat rata-rata nilai 85,90% memiliki kategori sangat valid. Hasil data validitas yang diperoleh dari tiga validator yang dapat peneliti simpulkan bahwa video animasi ini berada dalam kategori sangat valid dengan memiliki rata-rata 85,90% dengan sehingga bisa diterapkan di Sekolah Dasar (SD).

Tabel 3. Data Hasil Validitas Soal Tes Peserta Didik

No	Validator	Jumlah	Skor MAX	Presentase	Kategori
1	Anggarayni, M.Pd	51	55	92,72%	Sangat Valid
	Rata-rata			92,72%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3. di atas dari Ibu Anggarayni, M.Pd didapatkan nilai 92,72% dikategorikan sangat valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa persentase hasil penelitian validitas

soal tes peserta didik dari validator menunjukkan skor rata-rata 92,72% dengan kategori sangat valid. Agar lebih jelasnya hasil Validitas soal tes peserta didik.

Tahapan (Implementation) Penyajian data efektifitas pada uji coba produk video animasi pada muatan IPS materi peristiwa pembacaan teks proklamasi di kelas V	Implementasi	SD yaitu berguna untuk mengetahui keefektifan video animasi yang dikembangkan oleh penulis, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tabel 4. di bawah ini.
--	---------------------	---

Tabel 4. Data Uji Efektifitas video animasi

No	Kriteria	Jumlah peserta didik	Persen
1	Tuntas	14 orang	85,5%
2	Tidak Tuntas	2 orang	12,5%

Dari tabel 4. dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 85,5% dikategorikan sangat efektif karena video animasi tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik. Sedangkan	ketidak tuntasan peserta didik dengan rata-rata 12,5% di kategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Sehingga video animasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
---	--

Tabel 5. Data Uji Praktikalitas video animasi

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1	Pendidik kelas V	92,5%	Sangat Praktis
2	Peserta didik kelas V	96,0%	Sangat Praktis
Rata-rata		94,2%	Sangat Praktis

Dari tabel 5. dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi pendidik kelas V dengan hasil 92,5% dikategorikan sangat praktis, praktisi peserta didik kelas V dengan hasil 96,0 %	dikategorikan sangat praktis, karena video animasi yang dikembangkan dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas video animasi
--	--

yang telah di rancang oleh penulis mendapat rata-rata nilai 94,2%. Sehingga video animasi ini tepat digunakan dan bisa diterapkan di SD.

Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan video animasi dengan menggunakan aplikasi CapCut pada muatan IPS materi peristiwa pembacaan teks proklamasi di kelas V SD dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian, kepraktisan dilihat dari angket respon pendidik kelas V dan peserta didik kelas V. Sedangkan analisis data hasil efektifitas dilihat pada tes hasil belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan video animasi yang diterapkan di SD Negeri 44 Teluk Singkawang. Pada penelitian ini yang perlu diperhatikan adalah produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran video animasi. Jadi sebelum melakukan penelitian media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan harus divalidasi oleh para validator untuk melihat apakah media pembelajaran video

animasi sudah siap digunakan dari hasil validasi dari validator.

Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan media video animasi, maka didapatkan media video animasi dengan kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

1. Validitas Video Animasi

Pengembangan video animasi dilakukan dalam rangka menunjang proses pembelajaran, video animasi yang digunakan harus valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Suhandi et al., 2021) Validasi ialah suatu ukuran dimana menunjukkan tingkat kevalidan ataupun kesahihan suatu instrumen atau bahan ajar. Instrumen ataupun bahan ajar dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur kisi-kisi yang telah ditentukan. Pada penelitian ini validasi yang dilakukan menekankan pada validasi isi, konstruksi, dan bahasa. Hal ini relevan dengan penelitian (Dwijayani, 2019) yang menyatakan bahwa uji validitas terhadap instrumen penelitian dilakukan dengan memberikan angket kepada ahli, pada aspek bahasa, media dan materi.

Hasil validitas video animasi secara keseluruhan memperoleh nilai valid. Hal ini relevan dengan penelitian (Hapsari & Zulherman, 2021) Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik

Kelayakan materi dapat dikatakan valid jika diperoleh data berupa saran dan perbaikan, dan berupa skor yang diperoleh dari nilai media untuk menemukan kriteria kelayakan video animasi yang dikembangkan, KD, KI, serta kesesuaian materi menggunakan Ejaan Bahasa Indonesia. Aspek ini juga dimuat pada video animasi pembelajaran IPS materi peristiwa pembacaan teks proklamasi yang dikembangkan saat ini adalah kelayakan isi materi, kelayakan media, dan komponen bahasa Indonesia berdasarkan data yang diberikan oleh validator, 32 pertanyaan masing-masing validator guna memvalidasi video animasi pembelajaran IPS materi peristiwa pembacaan teks proklamasi terdiri dari tiga orang yaitu dosen FKIP Undhari dan memperoleh kategori sangat valid.

2. Praktikalitas Video Animasi Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi

Praktikalitas merupakan tingkat ketercapaian perangkat pembelajaran yang dinyatakan praktis apabila pendidik dan peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar. Praktikalitas Video Animasi pembelajaran IPS materi peristiwa pembacaan teks proklamasi terlihat dari angket penilaian pendidik bahwa video animasi pembelajaran matematika materi bangun datar dinyatakan praktis setelah dilihat dari aspek kemudahan dan manfaatnya. Pendidik diminta untuk mengisi angket, berdasarkan pengisian angket dapat diketahui hasil praktikalitas menurut wali kelas V didapatkan hasil rata-rata 92,5% dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan untuk proses pembelajaran.

3. Efektifitas Video Animasi Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi

Menguraikan keefektifan pembelajaran diukur dengan tingkat pencapaian belajar dari hasil belajar siswa kelas V SDN 44 Teluk Singkawang diketahui bahwa dari 16 peserta didik, sebanyak 14 orang dinyatakan tuntas (mencapai KKM 70)

dan 2 orang peserta didik yang dinyatakan belum tuntas (tidak mencapai KKM 70) dengan persentase 87.5% dikategorikan efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media video animasi pembelajaran IPS materi peristiwa pembacaan teks proklamasi dikelas V SDN 44 Teluk Singkawang dapat disimpulkan validasi Media Video Animasi pembelajaran IPS Materi Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi yang dinilai oleh tim validator ahli yang berjumlah tiga orang, menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran IPS Materi Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi memperoleh rata-rata 85,90% dikategorikan sangat valid. Sehingga media pembelajaran video animasi layak digunakan di SDN 44 Teluk Singkawang.

Praktikalitas yang dinilai dari hasil analisis angket praktikalitas respon pendidik menunjukkan bahwa media video pembelajaran pembelajaran IPS Materi Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi memperoleh persentase 92,5% pada kategori sangat praktis. Hasil analisis

angket praktikalitas respon peserta didik memperoleh rata-rata 96,0% pada kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis dari angket praktikalitas respon pendidik dan peserta didik memperoleh rata-rata 94,2% pada kategori sangat praktis yang berarti media video animasi mudah digunakan oleh peserta didik dan waktunya efisien. Efektifitas media video animasi pembelajaran pembelajaran IPS Materi Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi yang di dapat dari tes akhir peserta didik memperoleh 83,9% pada kategori sangat efektif yang berarti media video animasi dapat membantu peserta didik karena sudah tercapai KKM, lebih dari 10 orang sudah mencapai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Astuti, R. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 6120–6125.
- Deriyan, L. F. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD*. 07, 1–10.
- Drs. Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2),

- 171–187.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Hamidi, K., & Jamaluddin, W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah*. 05(02), 5289–5296.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Havizul, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283–297.
<https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>
- Ilham, M., & Hardiyanti, W. E. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ips Dengan Metode Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Globalisasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 12.
<https://doi.org/10.30659/penda.s.7.1.12-29>
- Issn, E., Homepage, J., Ayuningsih, K., Sidoarjo, M., Sidoarjo, J. M., & Timur, J. (2017). DOI Link : <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.11> Original Research Articles Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. 1(April), 1–7.
- Kusumawati, N. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo*. 1–12.
- Nisa, A., Studi, P., & Konseling, B. (2015). *Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial*. II(1), 1–9.
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2384–2394.
- Suhandi, A., Pamela, I. S., Mubarak, M. A., Amri, K., & Oktavia, A. (2021). The Validation of the Development of MIKiR-based Student Worksheets on the Theme “ Always Saving Energy ” among the Fourth Graders of Elementary School Validasi Pengembangan Lembar Kerja berbasis MIKiR pada tema “ Selalu Hemat Energi ” untuk Siswa Kelas I. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 75.
<https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i1.1625>
- Sukiyasa, K. (2013). *PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR EFFECT ANIMATION MEDIA ON STUDENT ' S LEARNING*. 3, 126–137.
- Vandini, I. (2015). *Peran kepercayaan diri terhadap prestasi belajar matematika siswa*. 5(3), 210–219.