PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* DI KELAS IV UPT SD NEGERI 13 SITIUNG

Muhammad Subhan[1], Lika Apreasta[2], Arwin Indah Sari[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia
Subhanundhari07@gmail.com. Likaapreasta@gmail.com.
arwinindahsari@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop video media using the Capcut application. This research was motivated by students' difficulties in understanding science learning material and my needs, this was because the teaching materials used were still in printed/themed form. The aim of the research is to produce animated video media for science learning that is valid, effective and practical.This research uses the type of research and development or Research and Development (R&D). This research is the steps and process for developing a new product or perfecting an existing product. The author developed a new product that has not yet been used at UPT SD Negeri 13 Sitiung. The steps for developing animated videos using the Capcut application use the ADDIE development model developed by Dick and Carry in 1996. The ADDIE model is divided into four stages, namely the Analysis, Planning, Development, Implementation Stages. , and Evaluation.The results of the validation of animated video media were validated by six validators, namely graphic validation 85.41% with the very valid category, content expert validation 79.16% with the very valid category, and 89.58% validation for language experts with the very valid category. The results of the teacher response questionnaire analysis were assessed by the class IV teacher as getting an average of 90.90% in the very practical category, and the analysis of the student response questionnaire was assessed by all class IV as getting an average of 95.67% in the very practical category. The results of the effectiveness analysis were obtained from the learning outcomes of students who completed an average of 92.30% in the very effective category.

Keywords: *(R&D), ADDIE, Animation Video, Capcut, IPAS, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video menggunakan aplikasi *capcut*. Penelitian ini di latar belakangi oleh ksulitan siswa dalam memahami pembelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku, hal tersebut dikarenakan bahan ajar yang digunakan masih berbentuk cetak/tema. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media video animasi pada pembelajaran IPAS yang valid, efektif, dan praktis.Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Develoment* (R&D) penelitian ini merupakan langkah-langkah dan proses untuk mengembangkan satu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada, penulis mengembangkan sebuah produk baru yang belum di gunakan di UPT SD Negeri 13 Sitiung. Langkah-langkah mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi *capcut* menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Model ADDIE terbagi menjadi empat tahapan yaitu Tahap Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*),

Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).Hasil validasi media video animasi divalidasi oleh enam validator, yaitu validasi kegrafikaan 85,41% dengan kategori sangat valid, validasi ahli isi 79,16% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa 89,58% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis angket respon guru dinilai oleh wali kelas IV memperoleh rata-rata 90,90% dengan kategori sangat praktis, dan analisis angket respon peserta didik dinilai oleh seluruh kelas IV memperoleh rata-rata 95,67% dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis efektivitas di peroleh dari hasil belajar peserta didik yang tuntas memperoleh rata-rata 92,30% dengan kategori sangat evektif.

Kata kunci: (R&D), ADDIE, Video Animasi, Capcut, IPAS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kesadaran dan menginspirasi masyarakat untuk berpikir kritis dan idealis. Pendidikan juga dapat dianggap sebagai mata rantai kehidupan. Jika pendidikan tidak berjalan dengan semetinya, maka hal ini akan sangat berpengaruh bagi kehidupan bangsa. Maju tidaknya bangsa sangat berkaitan dengan kualitas pendidikan yang di laksanankan. Jika pendidikan berjalan dengan baik maka bangsanya akan maju dan tentram. Generasi penerus bangsa yang suskses adalah hasil dari keberhasilan pendidikan. Hubungan timbal balik terjadi antara pendidikan dengan kehidupan masyarakat pendidik (Pujiono, 2021).

Menurut pasal 1 undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional , pendidikan adalah suatu usaha dan ancaman yang ditujukan untuk menciptakan suasana dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk mencapai tujuan. mempunyai kekuatan spiritual keagamaan. Pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan terhadap diri sendiri, terhadap masyarakat, terhadap bangsa dan negara. Hal ini diperkuat oleh (Aziizu, 2015) bahwa pendidikan sebagai langkah utama dalam mencerdaskan bangsa. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri. dan menjadi warga negara

yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan yang ideal di era ini harus sejalan dan beriringan dengan arah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu segala aspek pendidikan pada saat sekarang ini harus memanfaatkan teknologi yang ada, Kurikulum di Indonesia sudah mengalami pergantian beberapa kali yang disesuaikan oleh perkembangan zaman dan kebutuhan di Indonesia. Pada saat sekarang ini Indonesia menerapakan kurikulum merdeka yang mana prinsip pelaksanaannya memberikan kebebasaan kepada guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta penerapan nilai–nilai Pancasila di dalam pembelajaran (Friska et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi selama PLP di UPT SD Negeri 13 Sitiung di kelas IV pada pembelajaran IPAS. Saat pembelajaran di mulai peserta didik tidak begitu fokus dengan pelajaran karena dalam pembelajaran IPAS banyak mengandung teorinya yang membuat peserta didik keluar masuk saat pelajaran sedang berlangsung. Pada saat penggunaan media yang mana menggunakan infokus guru wali kelas hanya menggunakan media gambar saja (media visual), permasalah ini membuat peserta didik menjadi tidak aktif dan sulit memahami materi pembelajaran, sehingga membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Peserta didik juga cepat merasa bosan dengan pembelajarannya karena media yang digunakan hanya seadanya seperti gambar dan juga buku buku cetak/tema.

Kemudian hasil wawancara dengan guru kelas IV Ibu S UPT SD Negeri 13 Sitiung, ditemukan beberapa permasalahan antara lain pertama belum adanya guru mengembangkan media video animasi pembelajaran khusunya untuk video, kedua guru merasa kesulitan dalam pengembangan media di sekolah, ketiga siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS karena pembelajaran IPAS banyak mengandung teorinya. Sehingga

hal ini dapat dibuktikan banyak rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Hal diatas juga didukung oleh pengalam saat penulis melaksanakan PLP yang mengampu kelas IV SD mereka memang juga tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan belum menarik untuk siswa sedangkan fasilitas di sekolah sudah terpenuhi dengan baik, mulai dari benda elektronik seperti infocus dan laptop maupun jaringan yang ada di lingkungan sekolah.

Media video animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan sura dalam suatu aktivitas penggerakan sehingga media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menghubungkan pembelajaran terlihat lebih menarik dan memberikan sensasi lingkungan baru kepada anak (Apreasta et al., 2023). Pentingnya hadirnya media dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk menciptakan rangsangan, aktivitas, keterampilan baru siswa dan menemukan bentuk penerapan yang sebenarnya. Namun terlepas dari itu, guru sangat perlu memilih aplikasi yang mampu membuat animasi kehidupan nyata yang dapat membuat siswa lebih semangat, tanpa merasa bosan dan seolah-olah dilakukan di dunia nyata (Anggrayni et al., 2023). Aplikasi *Capcut* adalah aplikasi untuk mengedit video yang diunduh di playstore dengan menggunakan mobile. Membuat video HD atau gambar dalam suatu video akan terlihat lebih jelas dengan kualitas terbaik sangat mudah dengan aplikasi kaya fitur ini. aplikasi *Capcut* ini merupakan aplikasi yang sangat mendukung, efektif, menarik dan dapat memudahkan editor dikalangan masyarakat khususnya bagi pemula dan dapat digunakan dalam membuat media suatu pembelajaran berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi edit saja sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik yang dapat menunjang peserta didik agar bisa belajar dengan baik (Subhan et al., 2023). Aplikasi *CapCut* juga

dapat menambahkan klip, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan musik, dan menambah stiker lucu dan menyenangkan sesuai dengan keinginan pengguna (Apreasta et al., 2023)

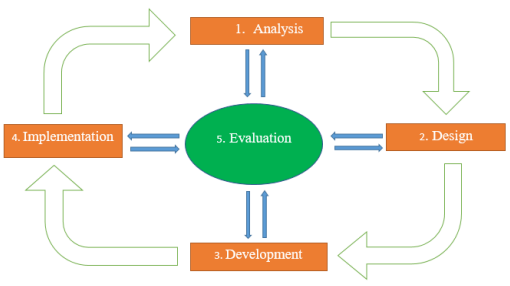
Pembelajaran berbasis aplikasi CapCut ini mampu memungkinkan pada penggunanya untuk melakukan editing video yang menarik dengan berbagai macam fitur dan juga effect- nya. Selain itu Aplikasi CapCut juga menampilkan fitur-fitur yang mudah dimengerti dan dipahami oleh banyak orang. Untuk menggunakan aplikasi ini tidak membutuhkan skill, dengan aplikasi ini sudah bisa melakukan editing video (Anggrayni et al., 2023) berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti perlu melakukan sebuah penelitian dengan judul **" Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Aplikasi *Capcut* Di Kelas IV UPT SD Negeri 13 Sitiung.**

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Metode penelitian pengembangan R&D (Research and Development) merupakan metode penelitian yang berhubungan dengan pengembangan suatu produk yang nantinya melalui proses perencanaan, produksi serta evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan. Selain itu penelitian dan pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu cara ilmiah yang memiliki tujuan untuk meneliti, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Apreasta et al., 2023)

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey melalui 5 tahapan; *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Wulandari, 2018). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang digunakan adalah pengembanfan ADDIE "Model ADDIE ini dipilih karena salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan" (Darniyanti et al., 2023). Dalam pengembangan ADDIE ini mempunyai 5 bagian yang

saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi untuk siswa belajar mandiri diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penulis memilih menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi capcut. Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap tahapannya. Produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media video animasi menggunakan aplikasi *capcut* pada Pembelajaran IPAS Siswa kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar 3. 1 MODEL ADDIE (Dicky & Carey, 1996)

Adapun tahapan model ADDIE sebagai berikut :

1. *Analysis* (analisis) adalah tahap menganalisis perlunya pengembangan modul ajar baru. Tahap analisis ini yang dianalisis adalah analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi.
2. *Design* (desain) adalah tahapan yang bertujuan untuk merancang modul ajarbaru.
3. *Development* (pengembangan) adalah tahapan yang menerapkan desain yang telah dibuat sebelumnya pada modul ajar.
4. *Implementation* (implementasi) adalah penerapan, jadi produk yang sudah siap akan diberikan kepada guru untuk melihat hasil dari produk yang di kembangkan. Produk yang telah dibuat penulis yaitu, pengembangan modul ajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Selanjutnya produk yang sudah siap dibagikan kepada guru sebelum proses belajar mengajar.
5. *Evaluation* (evaluasi) evaluasi adalah perbaikan, untuk

mengetahui efektifitas dan keberhasilan pembelajaran. Setelah selesai melakukan implementasi maka akan diketahui apa saja kekurang dari produk yang dikembangkan, kelemahan tersebut akan diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri 13 Sitiung dan pengembangan media video animasi pemebelajaran menggunakan medel ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: Tahap Analysis (Analisis), tahap Design (Perencanaan), tahap Development (Pengembangan), tahap Implementation (Implementasi), tahap Evaluation (Evaluasi). Pada tahap pengembangan produk untuk menghasilkan media video animasi pembelajaran IPS pada materi karakteristik geografis di Indonesia kelas V yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Hasil Uji Validitas media video animasi pembelajaran IPAS

Tahap pengembangan meliputi validasi kegrafikaan, validasi isi, dan validasi bahasa. Selanjutnya akan dilakukan uji coba produk untuk melihat praktikalitas dan efektivitas video animasi yang dikembangkan. Pengujian validitas yaitu dengan memvalidasi video animasi oleh validator yang ahli pada bidangnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Data Validitas Kegrafikaan

Validator	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai %	Kategori
Dr.Raimon Efendi, S.AB, M.Kom	kegrafikan	23	24	95,83%	Sangat Valid
Heri Sudibyo, M.Kom	kegrafikan	18	24	75,00%	Valid
Rata-rata				85,41%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, validasi kegrafikaan mendapatkan jumlah skor dari validator I sebanyak 23 skor, dari validator II sebanyak 18 skor, persentase validator I mendapatkan nilai 95,83%, dan persentase validator II mendapatkan nilai 75%, maka hasil rata-rata dari kedua validator mendapatkan nilai 85,41%. Skor ini termasuk dalam kategori “sangat valid”. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangakan yakni “video animasi layak diujicobakan dalam penelitian”.

Tabel 2 Validitas Isi

Validator	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai %	Kategori
Dr.Estuhono, S.Pd, M.Pd	Isi	20	24	83,33%	**Sangat Valid**
Ahmad Ilham Asmariadi, M.Pd	Isi	18	24	75,00%	**Valid**
Rata-rata				**79,16%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel di atas, validasi isi mendapatkan jumlah skor dari validator I sebanyak 20 skor, dari validator II sebanyak 18 skor, persentase validator I mendapatkan nilai 83,33%, dan persentase validator II mendapatkan nilai 75%, maka hasil rata-rata dari kedua validator mendapatkan nilai 79,16%. Skor ini termasuk dalam kategori "sangat valid". Saran dari validator ahli isi begroundnya di beri warna yang cerah dan suara penjelasan metari terdengar jelas.

Tabel 3 Data Hasil Validitas Bahasa

Validator	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai %	Kategori
Rendi Marlianda, M.Pd	Bahasa	43	48	89,58%	**Sangat Valid**
Aprimadedi, M.Pd	Bahasa	43	48	89,58%	**Saangat Valid**
Rata-rata				**89,58%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel di atas, validasi isi mendapatkan jumlah skor dari validator I sebanyak 43 skor, dari validator II sebanyak 43 skor, persentase validator I mendapatkan nilai 89,58%, dan persentase validator II mendapatkan nilai 89,58%, maka hasil rata-rata dari kedua validator mendapatkan nilai 89,58%. Skor ini termasuk dalam kategori "sangat valid". Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangakan yakni "video animasi layak diujicobakan dalam penelitian".

2. Hasil Uji Praktikalitas

Tahap implementasi ini dilakukan untuk mendapatkan kepraktikalitasan dan keefektivan video animasi pembelajaran. Apabila video sudah dinyatakan layak oleh tim validator, maka video animasi dapat di implementasikan peneliti. Kepraktisan video animasi pada pembelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku dinilai oleh guru kelas IV Ibu Sri Suprapti dan 26 peserta didik kelas IV. Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk video animasi yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat tabel berikut ini

Tabel 4 Dta Hasil Praktikalitas

Berdasarkan Tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan praktisi pendidik dengan skor rata-rata 90,90% dikategorikan sangat praktis, praktisi peserta didik kelas IV dengan hasil 95,67% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian skor rata-rata praktikalitasl adalah 93,28% dikategorikan sangat valid, media video animasi menggunakan aplokasi *capcut* yang dikembangkan dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Uji Evektifitas

Penyajian data efektivitas pada uj coba produk nedia video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi capcut pada muatan IPAS materi aku dan kebutuhanku di kelas IV SD yaitu berguna untuk mengetahui keefektivan media video animasi pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Data Hasil Efektivitas

No	Kriteria	Jumlah peserta didik	persen
1	Tuntas	24 orang	92,30%
2	Tidak tuntas	2 orang	7,69%

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Pendidik Kelas IV	90,90%	Sangat praktis
2.	Peserta Didik Kelas IV	95,67%	Sangat praktis
Rata-rata		**93,28%**	**Sangat praktis**

Dari tabel hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKM 70 yaitu 24 orang dengan ketuntasan hasil belajar siswa 92,30% dikategorikan sangat efektif. Media video animasi menggunakan aplikasi *capcut* dalam pembelajaran IPAS telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran karena 24 siswa nilainya mencapai KKM. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 orang dengan rata-rata 7,69% dikategorikan tidak efektif. Dari hasil data tersebut dapat dilihat bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga media media video dapat diterapkan sebagai media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Dari hasil pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan dalam bentuk video animasi pada mata pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku di kelas IV UPT SD Negeri 13 Sitiung, yang dinilai oleh

validator ahli kegrafikaan memperoleh presentase 85,41% dikategorikan sangat valid, validator ahli isi memperoleh persentase 79,16% dikategorikan sangat valid, validator ahli bahasa memperoleh persentase 89,58% dikategorikan sangat valid, praktikalitas dengan melihat respon peserta didik dan respon pendidik memperoleh presentase rata-rata 93,28% dikategorikan sangat praktis dan efektivitas dinilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh presentase nilai rata-rata 92,30% pada kategori sangat efektif. Maka pengembangan media video animasi dapat membantu memcapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi mata pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku di kelas IV UPT SD Negeri 13 Sitiung layak digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut PadaMata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(1), 169–179. https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496

Apreasta, L., Mahmudi, M. R., & Wati, S. N. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Strategi Paikem Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasr. *Jurnal Tunas Pendidikan*, *6*(1), 276–287.

Darniyanti, Y., Subhan, M., & Hoiriyanti, Y. (2023). *1568-Article Text-6356-1-10-20230811*. *09*, 870–879.

Friska, S. Y., Apreasta, L., & Airin. (2023). Pengembangan Video Animasi Matematika Materi Luas Menggunakan Aplikasi Canva Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, *3*(1), 206–216. https://unars.ac.id/ojs/index.php/consilium/article/view/3232

Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, *2*(1), 1. https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396

Subhan, M., Amril, A., & Jannah, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Tema 3 Subtema Kelas V Sdn 04 Koto Baru. *Consilium: Education and Counseling Journal*, *3*(1), 171. https://doi.org/10.36841/consilium.v3i1.3067

Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut PadaMata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(1), 169–179. https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496

Subhan, M., Amril, A., & Jannah, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Tema 3 Subtema Kelas V Sdn 04 Koto Baru. *Consilium: Education and Counseling Journal*, *3*(1), 171. https://doi.org/10.36841/consiliu m.v3i1.3067