

---

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI CAPCUT PADA TEMA 3 SUBTEMA KELAS V  
SDN 04 KOTO BARU**

**Muhammad Subhan<sup>1)</sup>**

**Amril<sup>2)</sup>**

**Riatul Jannah<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

<sup>1)</sup> Email author: [Tuljannahria313@gmail.com](mailto:Tuljannahria313@gmail.com)

**ABSTRAK:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran tema 3 makanan sehat subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh dalam pembelajaran pendidik hanya menggunakan media gambar dan LKPD, akan tetapi pembelajaran belum maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti berupaya mengembangkan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* kelas V SDN 04 Koto Baru yang bertujuan untuk menghasilkan video animasi pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yaitu menggunakan model ADDIE yang terdiri dari, *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi), subjek uji coba adalah peserta didik kelas V SDN 04 Koto Baru. Instrumen penelitian berupa lembar validasi, praktikalitas dan efektifitas. Instrumen penilaian ini di validitas oleh tiga validator, validator materi, validator bahasa dan validator media, kemudian lembar praktikalitas video animasi pembelajaran ditentukan oleh praktisi. Serta efektifitas video animasi pembelajaran ditentukan dari hasil belajar peserta didik kelas V SDN 04 Koto Baru. Hasil penilaian validasi video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* pada uji validasi oleh tiga orang ahli mempunyai skor rata-rata 84,95% termasuk kategori sangat valid artinya video animasi pembelajaran sudah sesuai dengan kelayakan materi, kelayakan bahasa, dan media. Uji praktikalitas dengan skor rata-rata 92,90% dikategorikan sangat praktis artinya video animasi pembelajaran sudah dapat digunakan dengan mudah untuk proses pembelajaran, sedangkan hasil efektivitas video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* pada tema 3 subtema 2 kelas V dengan skor rata-rata 80% dikategorikan sangat efektif artinya video animasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

**Kata kunci :** Pengembangan, Video animasi pembelajaran, Tema 3 subtema 2

**ABSTRACT:** *This research is motivated by learning theme 3 healthy food, sub-theme 2, the importance of healthy food for the body in learning, educators only use media pictures and LKPD, but learning is not optimal. To overcome this, researchers are trying to develop learning animated videos using the capcut application for class V SDN 04 Koto Baru which aims to produce learning animation videos that are valid, practical, and effective. The type of research is development research, namely using the ADDIE model which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation, the test subjects are fifth grade students at SDN 04 Koto New. The research instrument is in the form of validation sheets, practicality and effectiveness. This assessment instrument was validated by three validators, material validator, language validator and media validator, then the practicality of the learning animation video sheet was determined by the practitioner. As well as the effectiveness of learning animation videos determined from the learning outcomes of class V students at SDN 04 Koto Baru. The results of the validation assessment of learning animated videos using the capcut application in the validation test by three experts had an average score of 84.95% including the very valid category, meaning that the learning animation videos were in accordance with the eligibility of*

*the material, language feasibility, and media. The practicality test with an average score of 92.90% is categorized as very practical, meaning that learning animated videos can be used easily for the learning process, while the results of the effectiveness of learning animated videos use the capcut application on theme 3, sub-theme 2 class V with an average score of 80%. categorized as very effective, meaning that learning animated videos can improve student learning outcomes.*

**Keywords :** *Development, Learning animation video, Theme 3, Sub-theme 2*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila (Sujana, 2019). Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kaitannya dengan pengelolaan dan pelestarian lingkungan dan sumber daya alam, pendidikan berusaha mengubah tingkah laku siswa dalam berpikir dan bertindak atau bertingkah laku. Pendidikan juga merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian (stevi Hlean, Nicholaas Kandowanko, 2021). Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. (Sebayang, 2020)

UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003 menyebutkan “Pendidikan adalah salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susasan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara” (Dwianti et al., 2021). Era globalisasi saat ini pendidikan menjadi sangat penting. Hampir semua negara menjadikan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menjadikan pendidikan sebagai sesuatu yang sangat penting dan utama. Berbagai kajian dan hasil penelitian menggambarkan tentang peran strategis yang menentukan pendidik dalam mengantarkan keberhasilan pendidikan suatu negara.(Sebayang, 2020).

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan manusia bukan hanya dikalangan anak-anak saja tetapi diseluruh lapisan masyarakat. Pendidikan juga perlu mendapat perhatian serius oleh pemerintah karena pendidikan itu sangat penting dan dibutuhkan. Pelaksanaan pendidikan juga diperlukan kerjasama antar pendidik, orang tua dan masyarakat. Agar proses tersebut dapat berjalan dengan baik. Pendidikan mempunyai kaitang yang sangat erat dengan kurikulum.

Kurikulum merupakan salah satu hal yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam

---

mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan disekolah, baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain sebagai pedoman, bagi peserta didik adapun fungsi kurikulum yaitu fungsi penyesuaian, fungsi pengintegrasian, fungsi diferensiasi, fungsi persiapan, fungsi pemilihan, fungsi *diagnostic* (Natasya, 2019). Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan kurikulum adalah pemberdayaan bidang pengelolaan kurikulum. Kurikulum merupakan kumpulan pengalaman pendidikan, kebudayaan, ilmu sosial, olahraga, serta ilmu kesenian yang disediakan oleh lembaga pendidikan untuk peserta didik baik di dalam maupun di luar lembaga pendidikan dengan tujuan mengembangkan secara menyeluruh dalam semua aspek dan merubah tingkah laku sesuai tujuan pendidikan (Hermawan et al., 2020).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pembelajaran berbasis aktivitas. Pelaksanaan kurikulum 2013 yang pada dasarnya merupakan pembelajaran berbasis tema dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema, namun penilaian yang diambil berdasarkan muatan pembelajaran setiap mata pelajaran. Proses pemberlakuan kurikulum 2013 tersebut dilakukan secara bertahap karena untuk beralih dan menyesuaikan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) menjadi kurikulum 2013 juga membutuhkan waktu dan kesiapan yang cukup (Uliantinida, 2020).

Peran pendidik dalam Menerapkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar menjelaskan bahwa Pengembangan kurikulum yang berorientasi pada mutu pendidikan ditandai dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif, penilaian hasil belajar yang berkelanjutan dan memberdayakan peserta didik. Menerapkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar sudah diterapkan secara maksimal. Hal tersebut ditandai dengan pendidik yang telah melakukan pendekatan saintifik, yakni berusaha menjadikan peserta didik aktif dalam belajar. Oleh karena itu, pendidik hanya sebagai fasilitator dan motivator. Sedangkan peserta didik melakukan pengembangan diri dan berupaya untuk memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran. pendidik berperan sebagai pengajar, pembimbing, maupun ilmuwan yang dituntut mencurahkan segala kemampuannya sehingga pelaksanaan kurikulum tersebut dapat berhasil (W, 2022).

IPA (Ilmu pengetahuan alam) 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 peserta didik 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 (Fitriyati *et al.*, 2017). Pembelajaran IPA sangat berperang dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, pembelajaran ipa diharapkan bisa menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan

lam sekitar serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan kehidupan sehari-hari. (Surahman, Ritman Ishak Paudi, 2018)

IPA juga merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan, sekumpulan konsep dan bagan konsep, sedangkan sebagai proses IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk Tersedia secara mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk sains, dan sebagai aplikasi teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan. Salah satu masalah utama dalam pendidikan sains adalah kebutuhan untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik, selain itu pertanyaan yang paling sering muncul bagi para akademis adalah seberapa banyak peserta didik yang mengingat pelajaran yang telah diberikan setelah ujian/tes berlalu. Dengan ini dibutuhkan suatu pembelajaran yang menunjukkan bagaimana cara memperoleh pengetahuan dan bagaimana meningkatkan keterampilan berpikir (Yusup, 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberi dampak positif bagi kemampuan dan kemauan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran yang dapat di ujikan yaitu menggunakan animasi berbasis aplikasi *capcut* yang merupakan salah satu media digital. Dengan proses pembelajaran yang menggunakan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* peserta didik tidak hanya membayangkan tetapi peserta didik melihat langsung materi yang dijelaskan oleh pendidik.

Penggunaan video animasi menggunakan aplikasi *capcut* dapat membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang di ajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pematapan pemahaman materi serta memberi pengalaman baru kepada peserta didik untuk beraktivitas, memperoleh pengalaman dalam belajar sehingga menjadikan hasil belajar peserta didik semakin meningkat. Aplikasi *capcut* merupakan aplikasi editan video baik itu video animasi, gambar dalam smartphone android, aplikasi ini mampu memungkinkan pada penggunaanya untuk membuat editan video animasi dengan menarik yang mempunyai berbagai macam fitur-fitur dan effectnya yang mudah dan dipahami oleh banyak orang.

Berdasarkan hasil observasi pada jumat 19 januari 2023 di sekolah SDN 04 Koto Baru, peneliti memperoleh hasil bahwa SDN 04 Koto Baru sebagian sudah menggunakan media pembelajaran seperti gambar dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Akan tetapi masih belum maksimal dan belum menggunakan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut*, dikarenakan masih minim pengetahuan pendidik terhadap video animasi menggunakan aplikasi *capcut*.

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang cocok, pendidik dituntut untuk mampu menggunakan berbagai media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Oleh karena itu penulis termotivasi untuk mengembangkan

---

video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* pada tema 3 subtema 2 kelas V SDN 04 Koto Baru.

## **METODE PENELITIAN**

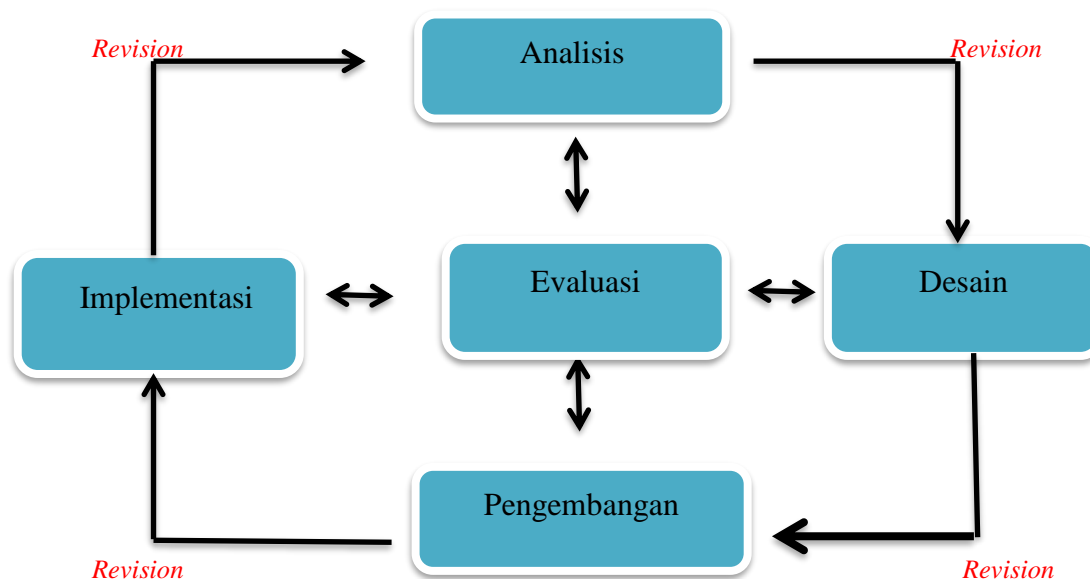
Jenis penelitian yang akan digunakan penulis yaitu jenis penelitian R&D (*Rased & Develoment*), Metode penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifannya (Sugiyono 2019).

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dan penelitian pengembang juga merupakan penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Kuswanto, 2019). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu usaha menciptakan suatu produk baru atau mengembangkan produk-produk yang sudah ada.

Berdasarkan masalah yang telah di observasi oleh penelitian dan pengembangan R&D (*reset and delelopment*) ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah kedalam urusan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 dalam merancang sistem pembelajaran (Oktaviani & Ayu, 2021).

Model ini terdiri dari lima tahap yaitu :

1. *Analyze* (Analisis)
2. *Design* (Desain)
3. *Development* (Pengembangan)
4. *Implementation* (Implementasi)
5. *Evaluation* (Evaluasi)



Gambar 1 Model ADDIE (Hidayah, Fitria, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* pada tema 3 subtema 2 yang telah dikembangkan maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 04 Koto Baru dengan jumlah peserta 15 orang pada tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap. Proses dimulai dari validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut di deskripsikan sebagai berikut:

### 1. Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis ini meliputi kegiatan seperti melakukan kegiatan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi.

#### a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan studi pendahuluan dengan melakukan observasi ke SDN 04 Koto Baru kelas V dan wawancara guru kelas V. Salah satu masalah yang ditemukan peneliti dalam observasi yaitu guru hanya menggunakan buku LKPD sebagai sumber bahan ajar, pendidik hanya sekedar menggunakan media sederhana yang terdapat disekitar lingkungan kelas dan tidak menggunakan media (infokus) yang ada untuk pembelajaran, media yang pendidik gunakan masih belum dapat memaksiamalkan pembelajaran dalam pembelajaran tema 3 subtema 2 akibatnya peserta didik tidak begitu tertarik dengan pembelajaran yang pendidik sampaikan. Maka diperlukan suatu media yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Dengan adanya pengembangan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* tersebut, dapat

---

memberikan perubahan yang efektif terhadap hasil belajar peserta didik dan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari wawancara yang dilakukan, peneliti mengetahui jumlah keseluruhan peserta didik di kelas V yaitu sebanyak 15 peserta didik, peserta didik laki-laki berjumlah 5 orang. Sedangkan peserta didik perempuan berjumlah 10 orang. Peserta didik yang duduk di bangku kelas V rata-rata berusia 11 atau 12 tahun. Mayoritas suku orang tua peserta didik yaitu suku minang, tetapi pada saat proses belajar mengajar peserta didik berinteraksi kepada gurunya menggunakan Bahasa Indonesia. Selain itu taraf berpikir peserta didik juga berbeda-beda, ada yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, ada juga peserta didik yang tidak percaya diri ketika pada saat maju kedepan kelas.

Keterampilan-keterampilan yang dimiliki peserta didik sangat bermacam-macam ada beberapa peserta didik yang suka berhitung, suka membaca, suka dalam membuat keterampilan 3 dimensi dan suka dengan gambar-gambar yang warna.

Karakteristik peserta didik pada saat pembelajaran di SDN 04 Koto Baru yaitu sebagai berikut :

- 1) Peserta kurang memperhatikan pendidik pada saat proses belajar mengajar, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik lebih asik dengan teman sebangkunya.
- 2) Proses pembelajaran di kelas, sebagian peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas yang diberikan

c. Analisis Materi

Analisis yang dipilih pada pengembangan ini adalah materi pada pembelajaran kurikulum 2013 kelas V SDN 04 Koto Baru Dharmasraya yaitu tema 3 makan sehat yang dibatasi hanya subtema 2. Di tema 3 subtema 2 terdapat beberapa muatan pembelajaran Seperti:

- 1) Pada pertemuan 1 sampai 6 pada muatan Bahasa Indonesia membahas materi tentang paparan iklan dari media cetak dan elektronik.
- 2) Pada pertemuan 1, 2 dan 5 pada muatan IPA membahas materi tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan.
- 3) Pada pertemuan 3, 4, dan 6 pada muatan PPKn membahas materi tentang keragaman sosial budaya masyarakat.
- 4) Pada pertemuan 3 dan 4 pada muatan IPS membahas materi tentang bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
- 5) Pada pertemuan 2 dan 5 pada muatan SBdP membahas materi tentang pola lantai dalam kreasi tari daerah.

## 2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

### a. Validasi

Di dalam lembar Validasi ada 3 aspek yang dinilai diantaranya aspek materi, aspek bahasa dan aspek media. Di dalam lembar validasi aspek materi terdapat 8 pernyataan yang di isi oleh validator. Aspek materi ini membahas mengenai materi yang akan dibahas di dalam video animasi pembelajaran. Aspek bahasa yang berisi pernyataan yang membahas mengenai kesesuaian bahasa yang digunakan dalam video animasi pembelajaran, pada lembar aspek bahasa terdapat 7 pernyataan yang di isi oleh validator. Di dalam lembar aspek media yang terdapat 9 pernyataan yang diisi oleh validator. Aspek media ini berisi pernyataan yang membahas tentang kesesuaian media pembelajaran dengan alur tujuan pembelajaran.

**Tabel 1. Validasi uji coba video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi capcut**

No	Validator	Hasil	Kategori	Keterangan
1.	Yulia Darniyanti, M.Pd	$V = \frac{30}{32} \times 100\%$ $= 93,75\%$	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
2.	Lika Apreasta, M.Pd	$V = \frac{21}{28} \times 100\%$ $= 75\%$	Valid	Dosen FKIP UNDHARI
3.	Dwi Winarti, M.Kom	$V = \frac{31}{36} \times 100\%$ $= 86,11\%$	Sangat Valid	Dosen FILKOM UNDHARI
	Rata-rata	84,95%	Sangat valid	Dosen FKIP dan FILKOM UNDHARI

Berdasarkan hasil uji coba di atas dapat dilihat pada tabel 1 bahwa validasi yang dilakukan oleh 3 orang validator yaitu Yulia Darniyanti, M.Pd, Lika Apreasta, M.Pd, Dwi Winarti, M.Kom, mendapatkan rata-rata dengan hasil 84,95% dikategorikan sangat valid.

**Tabel 2. Data validasi RPP**

Validator	Hasil	Kategori	Keterangan
	$V = \frac{f}{n} \times 100\%$		
Ariani, S.Pd	$V = \frac{55}{55} \times 100\%$ $= 100$	Sangat valid	Guru kelas V
Rata-rata	100 %	Sangat valid	Tim Ahli

Berdasarkan hasil dari validasi RPP di atas dapat dilihat pada tabel 2 bahwa validasi yang dilakukan oleh validator yaitu Ariani S.Pd mendapatkan rata-rata dengan hasil 100% dikategori sangat valid.



**Tabel 3. Validasi soal**

Validator	Hasil	Kategori	Keterangan
	$V = \frac{f}{n} \times 100\%$		
Ariani, S.Pd	$V = \frac{28}{28} \times 100\%$ = 100	Sangat valid	Guru kelas V
Rata-rata	100 %	Sangat valid	Tim Ahli

Berdasarkan tabel di atas dari ibu Ariani, S.Pd di dapatkan nilai 100% dikategorikan sangat valid.

b. Praktikalitas

Lembar praktikalitas di berikan kepada walikelas kelas V dan peserta didik kelas V berjumlah 15 orang. Lembar ini berupa angket yang akan di isi oleh wali kelas V terdapat 17 pernyataan yang akan di isi oleh wali kelas V dan 18 pernyataan yang akan di isi oleh seluruh peserta didik.

**Tabel 4. Data praktikalitas video animasi pembelajaran**

No	Praktisi	Hasil	Kategori
1	Pendidik	88,23%	Sangat praktis
2	Peserta didik	97,58%	Sangat praktis
3	Rata-rata	92,90%	Sangat praktis

Data dilihat dari Tabel 4 bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi Terlihat: praktisi pendidik kelas V dengan hasil 88,23% dalam kategori sangat praktis, sedangkan praktisi peserta didik kelas V dengan hasil 97,58% dikategorikan sangat praktis. Sehingga diperoleh rata-rata praktikalitas video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* yaitu 92,90% dengan sangat praktis. Dari hasil praktikalitas di atas bahwa video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran.

c. Efektifitas

Lembar efektifitas berupa soal tes yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang materinya tentang tema 3 subtema 2.

**Tabel 5. Data efektifitas video animasi pembelajaran**

Kriteria	Jumlah peserta didik	Persen	Kategori
Tuntas	12	80%	Sangat efektif
Tidak tuntas	3	20%	Sangat efektif

Dari Tabel 5. dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 75 Yaitu : terdapat 12 peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar rata-rata 80% dikategorikan sangat efektif, sedangkan ketidak tuntas yang diperoleh dari 3 peserta didik mendapatkan nilai dengan rata-rata 20% dikategorikan tidak efektif.

### 3. Tahap Hasil *Development* ( Pengembangan)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* sebagai bahan ajar pembelajaran tematik yang valid, praktis dan efektif agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Video animasi pembelajaran harus di sesuaikan dengan KD, INDIKATOR, TP yang dilengkapi dengan materi pembelajaran. Video animasi pembelajaran ini dikembangkan di kelas V SDN 04 Koto Baru dengan jumlah peserta didik 15 orang.

### 4. Hasil Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* dinyatakan valid oleh validator, maka video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, tahap implementasi merupakan tahap uji coba video animasi pembelajaran yang dilakukan untuk mendapatkan praktikalitas dan efektifitas video animasi pembelajaran. Uji coba video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* di uji cobakan di SDN 04 Koto Baru kelas V dengan jumlah peserta didik 15 orang

### 5. Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang di peroleh dari data hasil validasi video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* dari validator yang ahli. Kemudian kepraktisan dilihat dari hasil respon pendidik dan peserta didik kelas V dan yang terakhir efektifitas dilihat dari tes hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* sebagai media pembelajaran yang di terapkan di kelas V SDN 04 Koto Baru.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* pada tema 3 subtema 2 kelas V SDN 04 Koto Baru dapat disimpulkan bahwa:

1. Validasi yang dilakukan oleh 4 validator yaitu : validator Yulia Darniyanti, M.Pd sebagai validator isi/materi dengan hasil 93,75% dikategorikan sangat valid, validator Lika Apreasta, M.Pd sebagai validator bahasa dengan hasil 75% dikategorikan sangat valid, validator Dwi Winarti, M.Kom sebagai validator media dengan hasil 86,11 % dikategorikan sangat valid, validator Ariani, S.Pd sebagai validator soal dengan hasil 100% sekaligus validator RPP dengan hasil 100% dikategorikan sangat valid. Sehingga diperoleh rata-rata hasil validator video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* pada tema 3 subtema 2 kelas V SDN 04 Koto Baru yaitu 90,97% dikategorikan sangat valid. Sehingga produk video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* yang dikembangkan layak digunakan.
2. Praktikalitas yang dilakukan pendidik dengan nilai 100% sangat praktis sedangkan praktikalitas respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 97.58% dalam kategori sangat praktis, artinya video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi

---

*capcut* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran

3. Efektivitas video animasi menggunakan aplikasi *capcut* yang dinilai dari hasil belajar peserta yang dilakukan menggunakan tes soal memperoleh ketuntasan rata-rata 80%, dikategorikan sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan menggunakan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* dapat mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menuntaskan hasil belajar peserta didik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di SMA Swasta Darulssa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Boway, L. J. (2019). Faktor – Faktor Yang Berhubungan Dengan Kejadian Diare Di Bitung. *Jurnal KESMAS*, 8(7), 395–401.
- Dwianti, I. N., Julianti, R. R., Rahayu, E. T., & Karawang. (2021). Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 675–680. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5335922>
- Fatmawati, A. (2016). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KONSEP PENCEMARAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH UNTUK SMA KELAS X. *Jurnal EduSains*, 4(2), 94–103.
- Fitriyati, I., Hidayat, A., & Munzil. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 1(1), 27–34. <http://journal2.um.ac.id/index.php/> e-ISSN:
- Hermawan, Y. C., Juliani, W. I., Widodo, H., & Yogyakarta, A. D. (2020). Konsen Kurikulum Dan Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal*
- Suryaman, Y. S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan *Capcut* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850.
- Susilawati, W. O. (2021). PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PERKEMBANGAN SOSIAL AUD BERBASIS KARAKTER MENGGUNAKAN SOFTWARE FLIPBOOK MAKER. *Inspiratif Pendidikan*, X(2), 1. <https://doi.org/10.24252/ip.v10i2.23519>
- Syahfitri, Y. (2019). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), 213–217.