



The Development of Educational Animation Videos Using the Capcut Application in Pancasila Education Subject at SDN 01 Padang Laweh

Muhammad Sukron¹, Dwi Novri Asmara², Juwita Dwi Utari

muhammadsukron20@gmail.com, dwi.novriasmara1990@gmail.com, juwitadwiutari2004@gmail.com

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRACT

This research is motivated by the finding that the learning process is still not optimal, with students showing a lack of interest in the learning process, especially in Pancasila Education content, due to the fact that the teaching of Pancasila Education mainly involves lectures or storytelling. Therefore, the researcher concluded that in Pancasila Education learning, it is necessary to utilize engaging and creative learning media to prevent students from feeling bored or monotonous during the learning process. One such media is animated video, which is considered appropriate and supportive for creating an engaging learning environment that captures students' attention. This would make it easier for students to understand the material and enhance their active participation in the learning process. This study is a research and development (R&D) type of research. The development model used is the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The trial was conducted in class VI at SDN 01 Padang Laweh, with data collection techniques through analysis of validity, practicality, and effectiveness tests. The results of the validation of the animated video learning media obtained an average language validation score of 96%, categorized as very valid. The validation results for the teaching module received an average of 84.37%, categorized as very valid, while the validation results for the questions obtained an average of 92.18%, also categorized as very valid. The results of the practicality test conducted by educators and students in class VI showed a score of 90.76%, categorized as very practical. The effectiveness test, measured through the students' learning outcomes, showed an average score of 84%, categorized as highly effective.

Keywords: Development, Pancasila Education, Animated Video

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum merdeka Kurikulum adalah sesuatu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam pendidikan dari masa ke masa. Pendidikan masa sekarang melatih kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan teknologi. Teknologi saat ini membawa banyak perubahan setiap zaman dengan pemanfaatan sistem dalam pengoperasiannya. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan bersama wali kelas VI di SDN 01 Padang Laweh dengan Bapak Setiyoko, S.Pd di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka dengan sangat baik, guru juga sudah menggunakan media tetapi guru hanya sekedar menggunakan media sederhana yang terdapat disekitar lingkungan sekolah juga di dalam kelas dan juga pernah menggunakan media video animasi tetapi jarang dikembangkan dan laptop dan infocus jarang digunakan, dan hasil belajar peserta didik belum mencapai KKTP(kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran).

Berdasarkan Permasalahan di atas peneliti Memperoleh Informasi terkait apa saja yang menjadi kendala dan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila yaitu membutuhkan media yang perlu dikembangkan adalah media yang kurang menggunakan media pembelajaran elektronik oleh sebab itu Peneliti tertarik ingin mengembangkan media elektronik berupa capcut. Media Pembelajaran Video animasi menggunakan aplikasi Capcut Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan aplikasi Capcut dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Peneliti memfokuskan penelitian ini pada pengembangan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi capcut dalam mata pelajaran pendidikan pancasila di SDN 01 Padang Laweh. Adapun Media Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Media Video animasi pembelajaran yang memiliki kelebihan seperti penyajian materi yang ditampilkan menggunakan media Video animasi sehingga selain mudah dibaca juga lebih menarik untuk membantu proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *research and development*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap : analisis (*Analyze*), desain (*design*), analisis (*Analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Flanel materi pecahan kelas VI di SDN 01 Padang Laweh, Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Proses pengembangan ini dimulai dari tahap uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka dari hasil pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut :

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini, Tahap analisis terdiri dari tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik dan analisis materi. Adapun hasil analisis tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut

a. Hasil analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan wawancara dengan pendidik untuk mengetahui kebutuhan peserta didik di SDN 01 Padang Laweh bahwa kelas tersebut membutuhkan media yang menarik dan kreatif dalam bentuk video animasi pada

mata pelajaran Pendidikan Pancasila agar peserta didik dapat memahami materi dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

b. Hasil analisis karakter

Hasil analisis siswa di SDN 01 Padang Laweh kelas VI diketahui siswanya berjumlah 19 orang yang terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik siswa dalam belajar, yaitu siswa kurang memperhatikan guru saat mengajar dikelas, hal ini terlihat pada saat pembelajaran dikelas bahwa siswa asyik mengobrol dengan temannya pada saat guru menerangkan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan tidak adanya media yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku tidak ada media lain

c. Hasil analisis materi

Analisis materi yang dipilih peneliti untuk dikembangkan dalam media video animasi ini merupakan materi provinsiku bagian dari wilayah NKRI yang akan disajikan kembali oleh peneliti dalam bentuk produk atau pun media video animasi sangat diharapkan mampu membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Hasil Tahap *design* (Perancangan)

Hasil tahapan perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

a. Hasil Rancangan Instrumen Penelitian

1) Lembar Validasi

Adapun validasi yang telah diisi oleh tiga validator yaitu Bapak Aprimadedi, S.S.M.Pd, Bapak Rendi Marlinda M.Pd dan Ibuk Yulia Darniyanti, M.Pd terdiri dari tiga validasi yang dinilai yaitu validasi Bahasa, validasi Media dan validasi Modul. Adapun validasi Bahasa dengan nilai rata-rata 96% kategori Valid, Validasi media dengan nilai rata-rata 92,5% dengan kategori valid dan Validasi Modul dengan nilai rata-rata 84,37% dengan kategori sangat valid Berdasarkan hasil validasi ahli media dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi pembelajaran dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

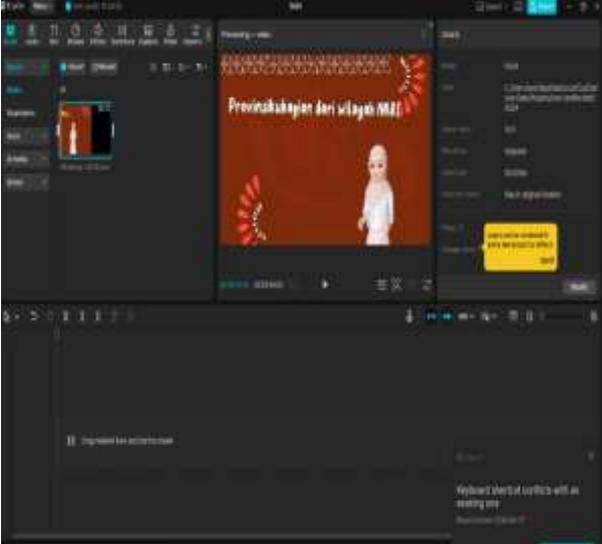
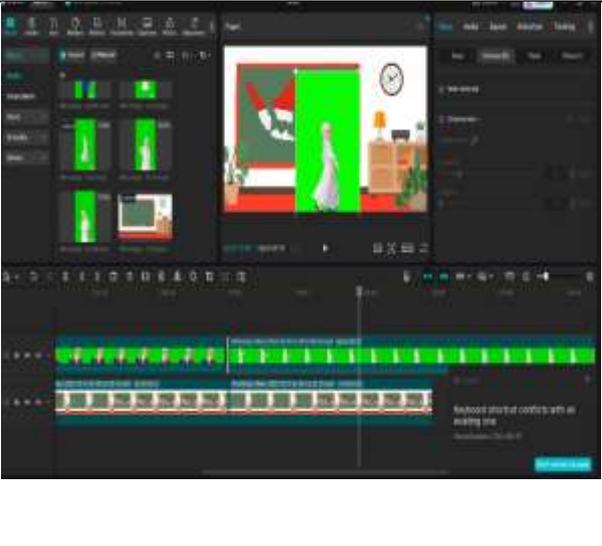
2) Lembar Praktikalitas

berdasarkan hasil dari penilaian praktisi oleh wali kelas VI (Bapak Setiyoko, S.Pd) mendapatkan persentase 90,76% dikategorikan sangat praktis dan hasil penilai dari peserta didik mendapatkan persentase 84,37% diategorikan sangat praktis, maka hasil rata-rata angket respon guru dan angket respon siswa 87,56% dengan kategori sangat praktis

3) Lembar Efektifitas

Hasil rancangan validasi lembar efektifitas (tes hasil belajar) terdapat petunjuk pengisian dapat dilihat dari lampiran. Selain itu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan hasil rata-rata bisa dikatakan efektif. Sedangkan ketidak tuntasan peserta didik dengan rata-rata dikatakan tidak efektif.

b. Hasil Tahap Rancangan

No	Tampilan	Keterangan
1.		<p>Pembuatan cover judul video animasi “provinsiku bagian dari wilayah NKRI”</p>
2.		<p>Klik import untuk menambahkan media pada bagroud .klik memotong pada bagian bawah aplikasi lalu klik hapus untuk menghilangkan latar yang tidak perlu</p>
3.		<p>Untuk menghapus bagroud animasinya latar belakangnya klik bagian kanan lalu lik video,klik remove BG, lalu klik chroma key</p>

4.		<p>Klik audio lalu klik (suara, pemeriksa hak cipta, efek,dan rekam) pilih sesuai kebutuhan pada video animasi jika ingin menambahkan suara asli dari pembuatan video animasi pilih rekam jika ingin menambahkan</p>
5.		<p>Klik tanda + pada bagian pilihan bagroud untuk menambahkan animasi dan latar belakang animasi</p>
6.		<p>Klik export pada bagian sebelah kanan untuk menyimpan video animasi</p>

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini merupakan untuk menghasilkan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk media video animasi ini yaitu dengan melihat Penelitian isi sesuai dengan CP, TP/ATP yang dilengkapi dengan isi materi. Video animasi ini dikembangkan dikelas VI karena permasalahan pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang terdapat di kelas VI dengan jumlah siswa 19 orang. Penelitian ini juga melakukan uji validitas kepada ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa.

a. Validasi ahli

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh tiga validator yaitu Bapak Aprimadedi, S.S.M.Pd Bapak Rendi Marlianda, M.Pd dan Ibu Yulia Darniyanti, M.Pd dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 01 Padang Laweh yang dikembangkan mendapat nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat valid sehingga media video animasi pembelajaran dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

Tabel 4. 1 Data Hasil Validasi

No	Aspek	Hasil	Kategori
1	Bahasa	96	Sangat Valid
2	Media	92,5	Sangat Valid
3	Modul	84,37	Sangat Valid
Jumlah		272,87	
Rata-rata		90%	Sangat Valid

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini implementasi ada dua tahap yang dilakukan yaitu yang (1) tahap memberikan lembar instrumen seperti lembar Praktikalitas respon pendidik dan lembar Praktikalitas respon peserta didik yang akan diberikan kepada pihak guru kelas VI dan peserta didik kelas VI dimana lembar praktikalitas respon pendidik akan diisi oleh praktisi guru kelas VI SDN 01 Padang Laweh, sedangkan lembar praktikalitas respon peserta didik akan diisi oleh praktisi setiap individu peserta didik. Sedangkan tahap (2) hasil uji efektifitas guna untuk hasil nilai dari peserta didik

Tabel 4. 2 Data Hasil Praktikalitas Respon Guru

No	Validator	Hasil	Kategori
1	Setiyoko, S.Pd	90,76 %	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4.8 data hasil praktikalitas menggunakan angket respon guru dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran yang dikembangkan dengan rata-rata nilai 90,76% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 4. 3 Data Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik

No	Nama Siswa	Hasil	Kategori
1	MV	96,87%	Sangat Praktis
2	FH	93,75%	Sangat Praktis
3	AR	93,75%	Sangat Praktis
4	AN	100%	Sangat Praktis
5	AS	90,62%	Sangat Praktis
6	AH	93,75%	Sangat Praktis
7	GR	81,25%	Sangat Praktis
8	IN	96,87%	Sangat Praktis
9	KD	93,75%	Sangat Praktis
10	KS	96,87%	Sangat Praktis
11	LZ	96,87%	Sangat Praktis
12	MA	90,62%	Sangat Praktis
13	NH	93,75%	Sangat Praktis

14	NL	87,5%	Sangat Praktis
15	UK	93,75%	Sangat Praktis
16	VH	96,87%	Sangat Praktis
17	RS	100%	Sangat Praktis
18	RA	90,62%	Sangat Praktis
19	MA	96,87%	Sangat Praktis
Jumlah		1.604%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.9 penilaian hasil praktikalitas menggunakan angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 01 Padang Laweh pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang dikembangkan dengan nilai 84% kategori sangat praktis.

5. Tahap *Evaluasi* (Evaluation)

a. Data Hasil Uji Efektifitas

Uji efektifitas dilakukan dengan memberikan uji soal evaluasi kepada peserta didik di kelas VI SDN 01 Padang Laweh setelah belajar menggunakan media video animasi pembelajaran yang terdiri dari Soal 20 pilihan ganda. Hasil uji keefektifan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Data Uji efektifitas media kotak flanel

No	Kriteria	Jumlah siswa	Persen	Kategori
1	Peserta didik yang tuntas	16	84,2%	Sangat efektif
2	Peserta didik yang tidak tuntas	3	15,7%	Tidak efektif

Berdasarkan tabel 4.12 efektifitas diketahui data hasil belajar peserta didik sudah mencapai KKTP yaitu dengan ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 84,2% dikategorikan efektif, sedangkan ketidaktuntasan peserta didik dalam rata-rata 15,7% dikategorikan tidak efektif. Media video animasi sangat membantu dalam pembelajaran pendidikan pancasila telah memberi hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena 16 peserta didik yang nilainya diatas KKTP sedangkan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 3 orang. Dari hasil data tersebut dapat dilihat bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga media video animasi dapat ditetapkan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji cobakan media video animasi pada siswa kelas VI sekolah dasar maka media video animasi memenuhi standar yang diharapkan yaitu sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.:

1. Validitas Media video animasi

Hasil validasi media video animasi untuk kelas VI ini diperoleh dari tiga validator yaitu 3 dosen-dosen FKIP UNDHARI. Ketiga validator tersebut melakukan penilaian terhadap media video animasi berdasarkan tiga aspek yang dinilai, diantaranya adalah aspek media, kegrafikan, modul ajar serta aspek Bahasa, berdasarkan hasil dari ke 3 validator media video animasi didapatkan dengan jumlah rata-rata 90,95% yaitu dikategorikan sangat valid. Adapun yang dilakukan peneliti ketika validasi yaitu: (1) meminta kesediaan dosen dan pendidik untuk mengamati semua item yang terdapat didalam video animasi pembelajaran. (2)

meminta dosen dan pendidik memberikan penilaian terhadap video animasi yang dihasilkan berdasarkan komponen yang sesuai pada angket validitas. (3) meminta dosen dan pendidik memberikan saran dan masukan terhadap kekurangan pada video animasi yang dihasilkan. Validasi instrument dapat dibuktikan dengan beberapa bukti. bukti-bukti antara lain secara validitas Bahasa, validitas media, validitas soal, dan validitas soal.

Maka dapat disimpulkan video animasi menggunakan aplikasi capcut terbukti menjadi solusi efektif dan praktis dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran, aplikasi capcut menyediakan fitur- fitur yang mudah digunakan dan cukup lengkap, seperti animasi teks, transisi, efek visual, dan suara, yang meningkatkan guru atau pengembang media untuk menyajikan materi pelajaran secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui proses pembuatan yang sederhana namun hasil yang optimal, video animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman konsep, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

2. **Praktikalitas Media video animasi**

Berdasarkan hasil praktikalitas media video animasi kelas VI didapatkan dari hasil analisis penilaian angket respon pendidik dan siswa. Angket tersebut disusun dengan petunjuk pengisian yang jelas agar respon dapat memberikan penilaian yang akurat. Hasil penilaian praktikalitas oleh pendidik kelas VI di SDN 01 Padang Laweh mendapatkan hasil nilai 90,76% dikategorikan sangat praktis. sementara itu, penilaian dari siswa kelas VI di sekolah yang sama menghasilkan skor sebesar 84.37% juga dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian respon dari pendidik dan siswa mengindikasikan bahwa media video animasi tersebut sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Video animasi pembelajaran dapat membantu peserta didik membangkitkan semangat, minat, dan fokus peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

3. **Efektifitas Media video animasi**

Efektifitas media video animasi dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas VI SDN 01 Padang Laweh yang berjumlah 19 orang. Penilaian dilakukan berdasarkan pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) oleh para siswa. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa sebanyak 16 siswa (80%) mencapai nilai di atas KKM, sementara 3 siswa (20%) belum mencapai KKM. Dengan demikian, media video animasi ini dapat dikategorikan efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa di SDN 01 Padang Laweh.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang dilakukan terhadap media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi capcut dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 01 Padang laweh dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Validasi media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi capcut dinilai validator berjumlah 3 orang. Menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase 90,95% dengan kategori sangat valid, maka dari itu media video animasi layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Praktikalitas yang dinilai dari hasil analisis angket respon guru dan respon peserta didik terhadap media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi capcut dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila di SDN 01 Padang Laweh yang dinilai oleh guru kelas VI memperoleh 90,76% dengan kategori sangat praktis, berdasarkan yang dinilai oleh peserta didik memperoleh 84,37% dengan kategori praktis, maka berdasarkan analisis dari angket respon guru dan angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media video animasi sangat praktis untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 01 Padang Laweh.
3. Efektifitas media video animasi yang dinilai dari soal tes hasil belajar peserta didik memperoleh hasil 8,26% dengan kategori efektif. Hasil uji efektifitas tersebut menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi capcut dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila di SDN 01 Padang Laweh dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan Dan Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 1–4.
- Friska, S. Y., Nanda, D. W., & Husna, M. (2022). Pengembangan E-Lkpd Dengan 3d Pageflip Professional Berbasis Problem Solving Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3200–3206. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1685>
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Video Animasi Pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Saragih, M., Daeng Badjie, S., Widyaloka Medan, A., & William Carey, S.-M. (2023). Implementasi Aplikasi Capcut Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Terhadap Guru-Guru Sd Bharlin School. *Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Widya (Pundimaswid)*, 2(1), 1–10.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>