
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MUATAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS APLIKASI CAPCUT DI KELAS III SDN 49/VI SUNGAI HITAM 1 KABUPATEN
MERANGIN**

Melisa Anggrayni¹, Elsa Ranti Agustin², Yulia Darniyanti³

Universitas Dharmas Indonesia^{1,2,3}

Email korespondensi: melisaanggrayni81@gmail.com

Received: 14 Jun 2023

Reviewed: 4 Agt 2023

Accepted: 16 Agt 2023

Published: 1 Okt 2023

Abstrak

Pendidikan merupakan bagian dari pengalaman, nilai-nilai, kognitif, dan psikomotorik pada generasi muda yang akan datang sebagai usaha generasi sekarang dalam mempersiapkan tujuan hidup generasi selanjutnya yang akan menjadi lebih baik, baik dari jasmani maupun rohani. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang berbasis aplikasi *Capcut* yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik, keaktifan peserta didik, serta bisa menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) yang memiliki 5 tahap model pengembangan. Jenis data yang digunakan kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pada penelitian ini lembar validasi, angket praktikalitas dan instrumen efektivitas. Teknik pengumpulan data yaitu teknik wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas. Validitas media pembelajaran video animasi media tangga pintar memperoleh presentase 88,66 % dengan kategori sangat valid. Praktikalitas yang dinilai dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap media video animasi memperoleh persentase sebagai berikut: angket respon guru 90,00% dengan kategori sangat praktis, angket respon peserta didik 86,44% dengan kategori sangat praktis. Kemudian data efektivitas yang dinilai dari hasil soal tes memperoleh persentase 77,77% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan menggunakan media pembelajaran video animasi mampu mencapai tujuan pembelajaran dan hasil analisis validasi, praktikalitas dan efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 sekolah dasar berada dalam kriteria sangat valid sangat praktis dan sangat efektif.

Kata Kunci: *Capcut, Pendidikan, tangga pintar.*

Abstrack

Education is part of experience, values, cognitive, and psychomotor for the younger generation to come as an effort for the current generation to prepare for the next generation's life goals to be better, both physically and spiritually. This study aims to develop learning media in the form of animated videos based on the Capcut application which can increase students' interest in learning, students' activeness, and can attract students' attention in the learning process. This research uses the type of research and development R&D (Research and Development) which has 5 stages of the development model. The type of data used is quantitative and qualitative. The instruments in this study were validation sheets, practicality questionnaires and effectiveness instruments. Data collection techniques, namely interview techniques, anket (questionnaire), and documentation. The data analysis technique in this study is in the form of analysis of validity, practicality and effectiveness. The validity of the animated video learning media smart ladder media obtained a percentage of 88.66% with a very valid category. The practicality assessed from the results of the analysis of the teacher's response questionnaire and the student's response questionnaire to the animated video

media obtained the following percentages: 90.00% teacher response questionnaire in the very practical category, 86.44% student response questionnaire in the very practical category. Then the effectiveness data assessed from the results of the test questions obtained a percentage of 77.77% with a very effective category so that it can be said that using animated video learning media is able to achieve learning objectives and the results of the analysis of validation, practicality and effectiveness show that the learning media video animation class Indonesian content 3 elementary schools are in the criteria of very valid, very practical and very effective.

Keywords: Capcut, Education, Smart stairs.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari pengalaman, nilai-nilai, kognitif, dan psikomotorik pada generasi muda yang akan datang sebagai usaha generasi sekarang dalam mempersiapkan tujuan hidup generasi selanjutnya yang akan menjadi lebih baik, baik dari jasmani maupun rohani. Sehingga seseorang akan dibekali dengan berbagai pengetahuan, keahlian, keterampilan dan juga pentingnya berbagai macam tatanan hidup baik yang berupa norma-norma, aturan yang positif, hal yang penting dalam setiap proses pendidikan ialah penguasaan konsep dalam suatu pembelajaran, pembelajaran akan berjalan baik apabila dalam proses pembelajaran pendidik dapat mengaplikasikan salah satu prinsip menyampaikan penyampaian pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik (Amal, 2021).

Pendidikan sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu untuk mewujudkan cita-cita anak bangsa Indonesia dan usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik agar para peserta didik secara aktif bisa mengembangkan potensi yang di miliknya untuk memiliki kekuatan pengabdian keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Gunawan, 2020). Fungsi dari pendidikan ialah untuk menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan serta fungsi pendidikan Indonesia menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Widya et al., 2019).

Pendidikan di Indonesia memerlukan adanya Pengembangan kurikulum sebuah proses yang merencanakan, menghasilkan suatu alat yang lebih baik dengan didasarkan pada hasil penilaian terhadap kurikulum yang telah berlaku, sehingga dapat memberikan kondisi belajar mengajar yang baik. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum dalam pendidikan, maka penyusunannya harus mengacu pada landasan yang kokoh dan kuat (Mubarok et al., 2021). Secara terminologi, istilah, kurikulum yang digunakan dalam dunia pendidikan mengandung pengertian sebagai sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik untuk mencapai satu tujuan pendidikan atau kompetensi yang diterapkan (Dharmawati, 2020). Kurikulum K13 merupakan perangkat mata pelajaran dan program pendidikan berbasis sains yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan dengan tujuan untuk mempersiapkan lahirnya generasi emas bangsa Indonesia, dengan sistem dimana peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam proses belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi yang diajarkan sehingga guru mampu membuat pembelajaran yang lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran (Agustin &

Noviardi, 2021). Media video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang cukup jitu dan memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan audio sehingga mampu memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik dalam proses memberikan kegiatan pembelajaran (Pradana et al., 2020).

Salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik, serta melibatkan mereka secara aktif didalam mempelajari materi adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi yang bisa diedit atau dibuat di handphone yaitu aplikasi *Capcut* (Arif & Iskandar, 2018). Pemilihan aplikasi *Capcut*, ini adalah sebagai salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi aplikasi ini digunakan karena dapat menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan aplikasi *Capcut* juga dapat mempermudah dalam pembuatan video karna dapat diedit dihandphone, diedit dimana saja, diaplikasi ini juga terdapat berbagai tema yang menarik untuk didesain untuk membuat video pembelajaran (Amal, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD juga merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*) (Ali, 2020).

Berdasarkan Hasil wawancara yang dilakukan penulis di SDN 49/VI sungai hitam 1 diketahui bahwa guru belum mengembangkan video pembelajaran, di SDN 49 /VI sungai hitam 1 sarana dan prasarana nya sudah cukup baik dan lengkap akan tetapi kemampuan guru masih kurang dalam mengoperasikan komputer pada proses pembelajaran, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membaca, peserta didik masih kesulitan membedakan huruf, kesulitan dalam mengeja kata dan masih terbata-bata dalam membaca kalimat. sehingga pada saat proses pembelajaran peserta didik kurang mampu untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran juga masih kurang aktif dan tidak berjalan dengan efisien. Didalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan sebuah media yaitu berupa media yang sederhana saja seperti media gambar dan menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dalam mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan media video animasi yang dapat menunjang peserta didik agar bisa belajar dengan baik, jadi penulis mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang berbasis aplikasi *Capcut* yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik, keaktifan peserta didik, serta bisa menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, alat bantu media pembelajaran yang dimaksud adalah video animasi yang dikembangkan melalui aplikasi yang ada diinternet dan sangat mudah diakses yaitu dengan menggunakan aplikasi *Capcut* yang dapat membantu guru dalam pembuatan video dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Researrch and Development*). Metode pengembangan yang di gunakan adalah model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yaitu: Tahap *Analyze* (analisis), Tahap *Design* (perancangan), Tahap *Development* (pengembangan), Tahap *Implementation* (Implementasi), Tahap *Evaluation* (Evaluasi).

Jenis data yang digunakan data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengembangan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi, angket praktikalitas dan instrumen efektivitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu teknik wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). sehingga produk dari penelitian pengembangan ini adalah perangkat pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Data penelitian ini menyajikan data dan uji coba produk media video animasi *Capcut* pada muatan Bahasa Indonesia tentang membaca di kelas III SDN 49 VI Sungai Hitam melalui beberapa tahapan.

Media video pembelajaran berbasis *Capcut* ini merupakan media saluran pesan yang memiliki tampilan berupa teks dan gambar bergerak. Dalam Pembelajaran bahasa Indonesia tentunya dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar baik dari segi membaca nya, mendengar, dan juga menulis karena dengan menggunakan video berbasis *Capcut* akan lebih menarik karena mempunyai dua sensor indra yaitu mata dan telinga, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan daya ingat dan meningkatkan pemahaman, yang mana akan tercapainya suatu pembelajaran yang diharapkan mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada peserta didik melalui video yang bergerak. Karakteristik yang terdapat pada video animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam artian bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya.

1. Hasil tahap analisis (*analyze*)

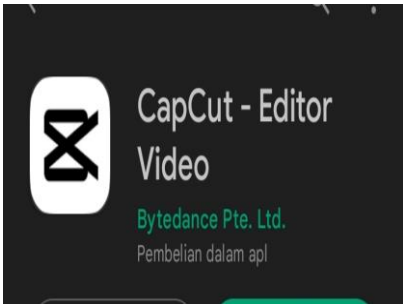
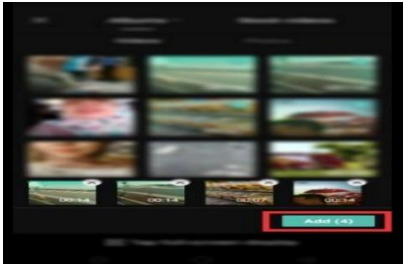
Tahapan analisis adalah tahap awal yang dilakukan pada penelitian ini. Tahap analisis kebutuhan guna untuk melihat kebutuhan yang diperlukan didalam pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia tentang membaca di kelas III SD Negeri 49/VI Sungai Hitam 1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan banyak ditemukan peserta didik yang kesulitan memahami materi khusus pembelajaran Bahasa Indonesia tentang membaca, peserta didik memiliki kesulitan dalam membaca teks cerita dongeng saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

Analisis karakteristik peserta didik digunakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas III SD. Peserta didik lebih suka belajar dengan melihat secara langsung seperti melihat media yang menarik misalnya video animasi *Capcut*, pasti peserta didik sangat senang belajar menggunakan video animasi *Capcut*, maka dari itu di kelas III SD sangat perlu dikembangkan sebuah video animasi *Capcut* berbasis berkebutuhan peserta didik. Analisis materi yang dipilih pada pengembangan ini yaitu, materi pada muatan Bahasa Indonesia materinya membaca di kelas III SD. pada tema 2 menyanggahi hewan tumbuhan, subtema 1 manfaat hewan bagi kehidupan manusia, pembelajaran 1.

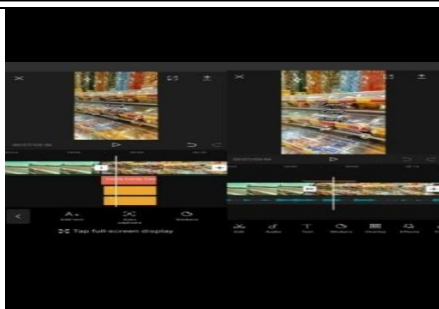
2. Hasil Tahapan Perancangan (*Design*)

Hasil pada tahap perancangan media video animasi *Capcut* yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan Pembuatan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Capcut*

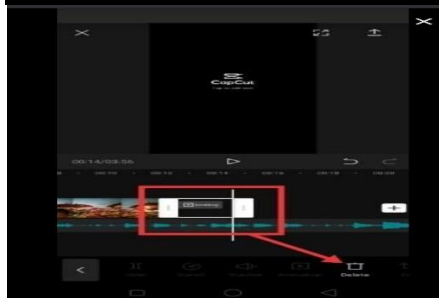
No	Gambar	Keterangan
1		Pertama donwload terlebih dahulu aplikasi editing video <i>Capcut</i> atau update terlebih dahulu aplikasi <i>Capcut</i> yang sudah terinstal diperingkat android kamu
2		Kemudian klik ikon + dimenu new project
3		Klik foto atau video yang ingin diedit dengan klik satu filenya, jika sudah tekan add.tunggu hingga proses selesai
4		Kamu akan memasuki halaman editor dengan berbagai fitur.jika masih ada video yang diinginkan, klik ikon tambah Klik audio dengan klik pada ikon audio.
5		Klik sound untuk memilih berbagai lagu yang tersedia,atau gunakan lagu yang ada di hp mu dengan menu your sounds

6



Setelah selesai menambahkan lagu kemudian coba menambahkan teks,stiker,efek, dan menu lainnya menggunakan pilihan yang tersedia

7



Hapus ending default yang menampilkan logo *Capcut*,klik pada bagian tersebut dan pilih delete

8



Jika sudah mengedit,klik ikon Export dikanan atas layar.tunggu hingga proses selesai

3. Hasil Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*), tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media video animasi berbasis aplikasi *Capcut* pada muatan Bahasa Indonesia materi membaca di kelas III SD yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media vidio animasi ini dikembangkan di kelas III, dengan jumlah peserta didik 9 di SD Negeri 49/VI Sungai hitam. Tahap pengembangan ini dilihat dari tiga tahap yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

Tabel 2. Data Hasil Validitas Video Animasi

Validator	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai %	Kategori
Bapak Rendi Marlianda, M.Pd	Bahasa	38	40	95,00%	Valid
Bapak Dr. Raimon Effendi, M. Kom	Kegrafikan	29	30	96,00%	Sangat Valid
Bapak Ahmad Ilham Asmaryadi, M.Pd	Konstruk	30	40	75 00%	Sangat Valid
Rata-rata				266/3 =88,66%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang terdapat pada tabel 2. hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata 88,66%. Media vidio animasi berbasis aplikasi *Capcut* pada muatan bahasa Indonesia materi membaca di kelas III SD

Tabel 3. Data Hasil Validitas Soal Tes Peserta Didik

No	Validator	Jumlah	Skor MAX	Presentase	Kategori
1	Sirwan Abadi, S.Pd	29	35	82,85 %	Sangat Valid
2	Rendi Marlianda, M.Pd	31	35	88,57%	Sangat Valid
Rata-rata				85,71%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3. di atas dari Bapak Sirwandi Abadi, S.Pd didapatkan nilai 82,85% dikategorikan sangat valid, dan dari bapak Rendi Marlianda, S.Pd didapatkan nilai 88, 57% dikategorikan sangat valid. Jadi dapat simpulkan bahwa persentase hasil penelitian validitas soal tes peserta didik dari kedua validator menunjukkan skor rata-rata 85,71% dengan kategori sangat valid.

Tabel 4. Data Uji Praktikalitas Video Animasi Berbasis *Capcut*

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1	Pendidik kelas III	90.00%	Sangat Praktis
2	Peserta didik kelas III	86,44%	Sangat Praktis
Rata-rata		88,42%	Sangat Praktis

Dari tabel 4. dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi pendidik kelas III dengan hasil 90,00 % dikategorikan sangat praktis, praktisi peserta didik kelas III dengan hasil 86,644 dikategorikan sangat praktis, karena video animasi berbasis apliaksi *Capcut* yang dikembangkan dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas vidio animasi yang telah dirancang oleh peneliti mendapat rata-rata nilai 88,42%. Sehingga video animasi berbasis aplikasi *Capcut* ini tepat digunakan dan bisa diterapkan di SD.

Tabel 5. Data Uji Efektifitas Media Vidio Animasi

No	Kriteria	Jumlah peserta didik	Persen
1	Tuntas	7 orang	77,77%
2	Tidak Tuntas	2 orang	22,23%

Dari tabel 5. dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 77,77% dikategorikan sangat efektif karena media video animasi berbasis aplikasi *Capcut* tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik. Sedangkan ketidak

tuntasan peserta didik dengan rata-rata 22,23% dikategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal.

4. Hasil Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Setelah video animasi berbasis aplikasi *Capcut* pada muatan Bahasa Indonesia materi membaca di kelas III SD dinyatakan sangat valid oleh validator, maka video animasi dapat diimplementasikan yaitu dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.. Uji coba video animasi dilaksanakan di SD Negeri 49/VI Sungai Hitam I dengan subjek penelitian kelas III dengan jumlah peserta didik 9 pada tanggal 10 Mei – 15 Mei 2023. Uji coba produk video animasi berbasis aplikasi hanya dilakukan di kelas III SD Negeri 49/VI Sungai Hitam I.

5. Hasil 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 berbasis aplikasi *Capcut* pada muatan Bahasa Indonesia materi membaca di kelas III SD dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian, kepraktisan dilihat dari angket respon pendidik kelas III dan peserta didik kelas III. Sedangkan analisis data hasil efektifitas dilihat pada tes hasil belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan video animasi berbasis aplikasi yang diterapkan di SD Negeri 49/VI Sungai Hitam.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Capcut* pada muatan Bahasa Indonesia materi membaca tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas III SD merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa dijadikan rujukan bagi pendidik dalam membuat media pembelajaran dan sebagai panduan belajar. Media pembelajaran video animasi berbasis *Capcut* ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran video animasi *Capcut* ini berdasarkan hasil wawancara dengan siswa mengenai video animasi *Capcut* peserta didik masih kesulitan dalam mengenal kata-kata dan masih terbata-bata dalam membaca kalimat peserta didik juga kurang berantusias dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian Research and deveploment (R&D) (Asyhari & Silvia, 2016). Model pengembangan video animasi ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Deveploment, Implementation, dan Evaluation).

Kelima tahap tersebut dilakukan mulai dari tahap analisis sampai ke tahap evaluasi. Tahap analisis disini melakukan analisis kebutuhan, analisis pkarakteristik, dan alalisis materi. Tahap perancangan disini melakukan perancangan instrumen penelitian, hasil rancangan kerangka pembuatan media video animasi berbasis aplikasi *Capcut*.Tahap pengembangan melakukan validasi video animasi divalidator oleh dosen FKIP UNDHARI, ada tiga aspek yang divalidasi yaitu aspek bahasa, kontruksi dan kegrafikan, praktikalitas yang dilakukan dengan cara melihat respon pendidik dan peserta didik, efektifitas yang dilihat dari hasil soal tes yang disediakan. Tahap implementasi yaitu uji coba media video animasi berbasis *Capcut* dilaksanakan di SD Negeri 49/VI Sungai Hitam I dengan subjek penelitian kelas III dengan jumlah peserta didik 9 pada tanggal 10 Mei – 15 Mei 2023. Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan vidio animasi berbasis aplikasi pada muatan Bahasa Indonesia materi membaca dalam kehidupan sehari-hari di kelas III SD

Berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator hasil nilai yang diperoleh dari validator bahasa

Bapak Rendi Marlianda, M.Pd adalah 95,00% dikategorikan sangat valid. Sedangkan penilaian dari validator kontruksi Bapak Ahmad Ilham Asmaryadi, M.Pd adalah 75,00 % dikategorikan valid dan penilaian dari validator kegrafikan Bapak Dr. Raimon Effendi, M.Kom adalah 96,00 % dikategorikan sangat valid. Secara keseluruhan penilaian dari ketiga validator memperoleh skor sebesar 88,66%. Skor tersebut mempunyai kategori sangat valid. yang menyatakan bahwa video animasi berbasis aplikasi *Capcut* yang dinyatakan valid selanjutnya dapat digunakan untuk penelitian pada kelas penelitian yang telah ditentukan yaitu di SD Negeri 49/VI Sungai Hitam I.

Praktikalitas video animasi berbasis aplikasi *Capcut* mengacu pada pernyataan tentang kejelasan video animasi yang dikembangkan, praktikalitas video animasi dilihat dari respon pendidik dan peserta didik. Hasil nilai praktisi yang diperoleh dari respon pendidik adalah 90,00% dikategorikan sangat praktis, dan hasil nilai praktisi yang diperoleh dari peserta didik adalah 86,44 % dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian penilain video animasi yang telah dirancang oleh penulis mendapat rata-rata 88,42%. Skor tersebut mempunyai kategori sangat praktis berdasarkan kategori praktikalitas.

Hasil efektifitas video animasi berbasis aplikasi *Capcut* diperoleh hasil efektifitas yang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang tuntas yaitu dengan rata-rata 80,00% dengan kategori sangat efektif, sedangkan yang tidak tuntas peserta didik yaitu dengan rata-rata 20% dikategorikan tidak efektif karena hasil tes uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Video animasi berbasis aplikasi *Capcut* dikatakan efektif dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian (Kurniawiguna et al., 2015) yang menyatakan uji efektivitas bertujuan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dipakai didalam belajar mengajar.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini dari hasil validitas media pembelajaran video animasi yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa media pembelajaran tangga pintar memperoleh presentase 88,66 % dengan kategori sangat valid, media pembelajaran video animasi layak untuk digunakan dan sesuai dengan ketentuan SD Negeri 49/ VI sungai hitam 1. Praktikalitas yang dinilai dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap media video animasi memperoleh persentase sebagai berikut: angket respon guru 90,00% dengan kategori sangat praktis, angket respon peserta didik 86,44% dengan kategori sangat praktis, maka berdasarkan analisis dari angket respon guru dan angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa bahwa media pembelajaran video animasi sangat praktis untuk pembelajaran di kelas III SD Negeri 49/VI sungai hitam 1

Efektivitas yang dinilai dari hasil soal tes memperoleh persentase 77,77% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan menggunakan media pembelajaran video animasi mampu mencapai tujuan pembelajaran dan hasil analisis validasi, praktikalitas dan efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 sekolah dasar berada dalam kriteria sangat valid sangat praktis dan sangat efektif. keterbatasan pada penelitian ini, penelitian mengembangkan media video animasi muatan Bahasa Indonesia kelas 3 sekolah dasar dimana media video animasi ini berisi materi tentang membaca dikelas 3 sekolah dasar. Media video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi *Capcut* pada muatan Bahasa Indonesia.

Saran pada penelitian ini terdapat tiga saran 1) Bagi guruku mah diharapkan bisa mengembangkan perangkat pembelajaran untuk proses pembelajaran di sekolah titik supaya dalam proses pembagian peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dan tidak merasakan bosan pada saat proses pembelajaran. 2) Bagi peserta didik, hendaknya peserta didik dapat

berantusias saat belajar bahasa Indonesia baik dengan menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik harus dapat mempelajari materi baik secara mandiri ataupun berkelompok. 3) Bagi peneliti, peneliti hanya mengambil satu sekolah sebagai uji coba perangkat dilakukan beberapa kelas dan sekolah sehingga dapat diketahui tingkat kepraktisan dan efektivitas yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R., & Noviardila, I. (2021). *Research & Learning in Primary Education Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Ilmu in.* 3(1).
- Ali, M. (2020). *DI SEKOLAH DASAR.* 3(1).
- Amal, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.* 1(1), 29–38.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BULETIN DALAM BENTUK BUKU SAKU UNTUK PEMBELAJARAN IPA TERPADU. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 05, 05(April), 6. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Kurniawiguna, K. D., Suwatra, I. W., & Sudarma, I. K. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBIMBING DISKUSI KELOMPOK KECIL DAN MENGADAKAN VARIASI. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–10.
- Mubarok, A. A., Aminah, S., Sukamto, S., Suherman, D., & Berlian, U. C. (2021). Landasan Pengembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3(1), 103–125. <https://doi.org/10.47467/jdi.v3i2.324>
- Pradana, D., Abidin, Z., Adi, E. P., Pendidikan, J. T., Pendidikan, F. I., Malang, U. N., & History, A. (2020). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN SDLB TUNARUNGU.* 7(5), 96–106. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>
- Sekolah, D., & Dharmawati, D. (2020). *Evaluasi Penerapan Pebelajaran K13.* 6(1).
- Widya, A. D. I., Pendidikan, J., & Volume, D. (2019). *No Title.* April, 29–39.