JOURNAL OF HUMANITIES AND SOCIAL STUDIES
https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/index
ISSN 2987-3533
Vol. 3 No. 1 (February 2025)

Submitted: November 26th, 2024 | Accepted: February 10th , 2025 | Published: February 15th , 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS PjBL MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP DI KELAS IV SD

DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA BASED ON PjBL USING CAPCUT APPLICATION ON THE THEME OF CARE FOR LIVING THINGS IN GRADE IV OF ELEMENTARY SCHOOL

Habibah Harahap[1*], Nila Lestari[2]
[1*,2] PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Indonesia
Email : habibahharahap@umnaw.ac.id, nilalestari@umnaw.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Agar siswa paham dan mengatahui kelayakan media pembeljaran serta memahami pemecahan masalah dengan materi yang disampaikan pada media pembelajaran video animasi berbasis Project Based Learning (PjBL) menggunakan aplikasi CapCut pada tema peduli terhadap makhluk hidup. Penelitian ini adalah Pengembangan atau Research and Development (R&D) Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Subjek penelitian dari penelitian ini adalah validator ahli materi yaitu dosen dan guru kelas IV SD Negeri 1601 Sisalean dan ahli media yaitu dosen. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran vidio animasi berbasis PjB) menggunakan aplikasi CapCut pada tema peduli terhadap makhluk hidup Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen, dan angket respon siswa. Dari data validasi ahli materi (dosen) mencapai 88%, ahli media (dosen) mencapai 93% serta respon siswa mencapai 85,5% . Jika persentase yang diperoleh mencapai 81%-100%, maka media pembelajaran video animasi berbasis Project Based Learning (PjBL) menggunakan aplikasi CapCut dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan diatas diperoleh persentase 88%, 93%, 85,5%, maka media pembelajaran video animasi berbasis PjBL menggunakan aplikasi CapCut dikategorikan sangat layak. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis PjBL menggunakan aplikasi CapCut pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD mengalami peningkatan dengan perolehan nilai N-gain 0.39 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa mmedia pembelajaran video animasi berbasis PjBL menggunakan aplikasi CapCut memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa, meskipun pengaruh media tersebut masih dalam kategori sedang, namun sudah dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Maka pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis PjBL menggunakan aplikasi CapCut pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Capcut, PJBL

Abstract

The purpose of this study is for students to understand and know the feasibility of learning media and understand problem solving with the material presented in the animated video learning media based on Project Based Learning (PjBL) using the CapCut application on the theme of caring for living things. This research is a Development or Research and Development (R&D) The model used in this development is the ADDIE model. The research subjects of this study were material expert validators, namely lecturers and teachers of grade IV of SD Negeri 1601 Sisalean and media experts, namely lecturers. The object of this study is animated video learning media based on PjB) using the CapCut application on the theme of caring for living things Based on the feasibility of the media from input from material experts, namely lecturers, media experts, namely lecturers, and student response questionnaires. From the validation data, material experts (lecturers) reached 88%, media experts (lecturers) reached 93% and student responses reached 85.5%. If the percentage obtained reaches 81% -100%, then the animated video learning media based on Project Based Learning (PjBL) using the CapCut application is categorized as very feasible. From the calculation above, the percentage of 88%, 93%, 85.5% is obtained, so the PjBL-based animated video learning media using the CapCut application is categorized as very feasible. Student learning outcomes after using PjBL-based animated video learning media using the CapCut application on the theme of caring for living things in grade IV of elementary school have increased with an N-gain value of 0.39 in the moderate category. This shows that PjBL-based animated video learning media using the CapCut application has a positive impact on student learning outcomes, although the influence of the media is still in the moderate category, it can be used to improve student learning outcomes. So the development of PjBL-based animated video learning media using the CapCut application on the theme of caring for living things in grade IV of elementary school developed by researchers is very feasible to use as a medium in learning.

Keywords: *Learning Media, Capcut, PJBL*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandasan Undang-undang No 20 tahun 2003. Pendidikan juga bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan dimasa yang akan datang. Rangkuti & Sukmawarti (2022).

Dalam perkembangan adanya tuntutan pendidikan lebih baik, teratur untuk mengembangkan potensi manusia, sehingga muncul pemikiran teoritis tentang pendidikan dan dalam dunia pendidikan sangat perlu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memperjelas materi yang disampaikan guru kepada siswa dan membantu siswa dalam menerima dan mengelolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendididikan untuk membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan media ini siswa akan lebih termotivasi lagi untuk belajar, mendorong siswa untuk menulis, berbicara dan berimajinasi semasin meningkat. Media pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dipembelajaran tematik karena pembelajaran tematik memiliki dampak positif bagi pendidik dan peserta didik antara lain peserta didik lebih mudah lagi melakukan pembelajaran, siswa mampu mempelajari pengetahuan dan memngembangkan berbagai bakat dalam tema yang sama, dan juga sangat efisien dalam waktu.

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, dan mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Dan pembelajaran tematik diyakini sebagai pendekatan yang berorientasi pada praktek pembelajaran terpadu secara efektif dan membantu menciptakan kesempatan kepada peserta didik unruk memahami masalah yang kompleks yang ada dilingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 1601 Sisalean terdapat berbagai masalah pada saat belajar mengajar yakni, kurangnya penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) didalam kelas yang menyebabkan siswa kurang aktif dengan pembelajaran, siswa hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai sumber belajar, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru kurangnya keterampilan menemukan masalah, kemampuan berpikir keritis, dan kreatif pada saat pembelajaran dimulai tanpa ada praktek langsung seperti siswa hanya sebagian yang paham jika guru memberikan tugas dan tanya jawab yang lainnya tidak bisa mengerjakan tugas karena pemahamannya kurang, tidak tersedianya media pembelajaran video animasi *CapCut* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada tema peduli terhadap makhluk hidup, guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif, guru belum menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada meteri peduli terhadap makhluk hidup

Sehingga permasalahan tersebut menyebabkan siswa kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru, karena penggunaan media pembelajaran sangat berpengaru terhadap semangat dan motivasi dalam belajar, dan juga siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi, maka peneliti mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Aplikasi *CapCut* Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di kelas IV SD".

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menhasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Subjek penelitian dari penelitian ini adalah validator ahli materi yaitu dosen dan guru kelas IV SD Negeri 1601 Sisalean dan ahli media yaitu dosen untuk mengetahui kelayakan media *CapCut* yang dikembangkan. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran vidio animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup yang dibuat untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran tematik kelas IV SD.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengelolahan data hasil penelitian berupa informasi yang sudah dikumpulkan. Untuk menganalisis data-data yang telah dikumpulkan dari angket dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis data, analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan ahli media, ahli materi, respon ahli pembelajaran digunakan oleh peneliti untuk melakukan revisi terhadap pengembangan media yang dibuat. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil data yang sudah dikumpulkan dari evaluasi para ahli dengan cara melakukan pengukuran skala likert lalu akan dihitung dengan rumus agar mengetahui skor kelayakan pada media.

Skor yang diperoleh dari angket validasi yang diberikan oleh para ahli selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{N} 100\ \%$$

Keterangan:
P = Presentase Skor
$\sum^{x}$ = Jumlah skor/ jawaban dari angket yang diperoleh dari validator
N = jumlah skor ideal

Tes Hasil Belajar

Data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test selanjutnya dianalisis untuk menentukan nilai gain nya. Nilai gain digunakan untuk melihat pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* terhadap hasil belajar siswa dengan melihat seberapa besar peningkatannya. Rumus perhitungan indeks gain (Meltzer,2002) ditunjukkan sebagai berikut:

$$G = \frac{skor\ post-test - skor\ pre-test}{skor\ maksimum - skor\ pre-test}$$

Keterangan :
G adalah indeks gain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *CapCut* dengan tema peduli terhadap makhluk hidup, dan mengetahui kelayakan media. Dimana media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media .

Berdasarkan pada tahap-tahap pengembangan yang dijelaskan pada bab III, bahwa peneliti menggunakan model ADDIE, disini saya menggunakan 5 tahap yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap d*esign* (desain), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (imlementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi). Adapun hasil dari setiap tahap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis CapCut tersebut dapat dibahasa sebagai berikut :

Pengembangan (*Development*)

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, yaitu media sebelumnya yang sudah dibuat di cek terlebih dahulu. Pengecekan dilakukan oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media. Dengan melakukan validasi oleh para ahli, validator akan memberikan penilaian terhadap

media yang dikembangkan, dengan memberikan kritik dan saran yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi supaya media tersebut benar-benar layak digunakan.

Hasil Validasi

Validasi Produk

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian. Validator ahli materi dalam penelitian ini yaitu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah yaitu Bapak Rahmad Kartolo M.Pd., Ph.D Penilaian uji validasi untuk ahli materi dilakukan hasil ahli materi berbentuk data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif bersumber dari rumus yang digunakan untuk menghitung kelayakan materi yang kita cantumkan di dalam media pembelajaran tersebut, dan data kualitatif bersumber dari angket berupa kritik/saran verifikator atau ahli materi

Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa aspek penilaian dari ahli materi terdiri dari 15 aspek. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{4,4}{5} \text{ x } 100\ \% = 88\ \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 88%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 80% maka video *CapCut* dikategorikan layak. Dari perhitungan diatas diperoleh persentase 88% maka materi yang didalam video *CapCut* dikategorikan layak.

Berdasarkan validasi ahli materi, media pembelajaran interaktif *CapCut* layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tema 3 peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD dengan persentase 88% hal ini berarti materi pembelajaran yang dicantumkan dalam video pembelajaran termasuk dalam kategoti "layak". Dalam hal ini penelitian tidak perlu revisi.

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian uji validasi berupa media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* untuk ahli media dilakukan kepada ahli dalam bidang media yang menjadi validator media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan penilaian dari pengembangan media yakni dengan mengisi lembar angket penilaian. Adapun validator yang menjadi ahli media yaitu Dosen Universitas Muslim Nusantar Al-Washliyah yaitu Ibu Dr.Cut Latifah Zahari M.Pd.

Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli media terdiri dari 22 aspek yaitu dari ketepatan pemilihan vidio sampai kepraktisan media dan kejelasan petunjuk media. Hasil validasi tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{4,6}{5}\ x\ 100\ \% = 93\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 93%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 61% sampai 80% maka vidio pembelajaran digital berbantuan *CapCut* dikategorikan "layak". Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 93% maka vidio pembelajaran digital berbantuan *CapCut* dikategorikan layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* layak untuk dikembangkan dalam Pembelajaran tema 3 materi peduli terhadap makhluk hidup dengan persentase 93% hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori "layak". Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini media pembelajaran video animasi berbasi PjBL menggunakan aplikasi *CapCut* yang telah dibuat dan di uji kelayakannya akan diterapkan pada sekolah yang dituju. Untuk meningkatkan hasil belajar, produk ini akan diuji kepada subjek sebanyak 30 siswa kelas IV SD Negeri 1601 Sisalean. Produk yang akan diberikan merupakan sebuah video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* yang berisikan materi tema 3 peduli terhadap makhluk hidup. Berikut adalah hasil respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* adalah sebagai berikut:

a. Respon Siswa

Pada tahap implementasi produk peneliti mendistribusikan kuesioner kepada peserta didik kelas IV SD untuk melihat hasil implementasi di lapangan. Berikut adalah hasil respon siswa

terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Project Baset Learing* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama siswa	Nomor item/skor hasil angket										Jumlah	Skor maks	%	% rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S	N		
1	Senandung	4	2	3	2	4	3	4	2	4	3	31	40	77,5	85,5
2	Elpi	4	2	3	2	4	3	4	2	4	3	31	40	77,5	
3	Dela	4	2	3	4	3	2	2	4	3	4	31	40	77,5	
4	Irna	4	4	2	3	2	4	4	3	4	4	34	40	85	
5	Seri	4	4	2	3	2	4	3	4	3	4	33	40	82,5	
6	Nurmaya	4	2	3	2	4	4	3	4	3	2	31	40	77,5	
7	Dimar	2	2	4	3	4	4	4	4	3	3	33	40	82,5	
8	Tarmiji	4	3	4	2	2	4	4	4	2	2	31	40	77,5	
9	Rafki	4	3	4	2	2	4	4	2	4	4	33	40	82,5	
10	Mahmud	4	3	4	2	2	4	4	2	4	4	33	40	82,5	
11	Dalily	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	36	40	90	
12	Lannina	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	35	40	87,5	
13	Putri	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	35	40	87,5	
14	Rosa	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	35	40	87,5	
15	Reki	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	36	40	90	
16	Rusdi	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	36	40	90	
17	Aleks	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	33	40	82,5	
18	Merliana	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	36	40	90	
19	Nazwa	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	36	40	90	
20	Triana	4	3	4	3	2	4	4	4	2	4	34	40	85	
21	Latipa	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	40	87,5	
22	Ulfa	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	40	87,5	
23	Sarifa	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	34	40	85	
24	Akmal	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	35	40	87,5	
25	Hais	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37	40	92,5	
26	Agus	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	36	40	90	
27	Poso	4	3	2	3	2	4	4	2	4	3	31	40	77,5	
28	Indra	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5	
29	Muhammad hanafi	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	35	40	87,5	
30	Padil	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	36	40	90	
	Jumlah	116	90	105	97	99	102	104	98	105	110	1026			
	Skor Maks	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120				
	%	96,66667	75	87,5	80,83333	82,5	85	86,66667	81,66667	87,5	91,66667				
	% Rata-rata	85,5													

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil data respon siswa mengenai media pembelajaran video animasi berbais *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup, dimana dari skor hasil angket berdasarkan item soal yang disebarkan kepada 30 siswa di kelas IV yang mana nilai keseluruhan siswa memperoleh skor sebesar 1026 dari skor maksimum 120 dengan persentase rata-rata sebesar 85,5. Sehingga dari persentase rata-rata tersebut media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* dikategorikan "sangat layak".

b. Hasil Belajar

Setelah mengetahui respon siswa, selanjutnya peneliti melakukan telaah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learing* (PjBL) yang dikembangkan pada saat pembelajaran berlangksung di kelas IV SD Negeri 1601 Sisalean. Hasil telaah diambil dari *pre test* dan *post test* yang dapat di lihat pada tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 2 Hasil N-Gain Uji Pre-test dan Post-test

No	nama siswa	pre-test	post-test	post-test -pre-test	Skor Ideal-Pre-test
1	Senandung	50	70	20	50
2	Elpi	60	70	10	40
3	Dela	60	80	20	40
4	Irna	50	80	30	50
5	Seri	40	60	20	60
6	Nurmaya	40	70	30	60
7	Dimar	50	70	20	50
8	Tarmiji	40	60	20	60
9	Rafki	50	70	20	50
10	Mahmud	50	70	20	50
11	Dalily	60	80	20	40
12	Lannina	70	90	20	30
13	Putri	50	70	20	50
14	Rosa	70	80	10	30
15	Reki	70	80	10	30
16	Rusdi	50	60	10	50
17	Aleks	60	80	20	40
18	Merliana	60	70	10	40
19	Nazwa	50	70	20	50
20	Triana	60	70	10	40
21	Latipa	70	90	20	30
22	Ulfa	60	70	10	40
23	Sarifa	60	70	10	40
24	Akmal	50	70	20	50
25	Hais	60	80	20	40
26	Agus	60	80	20	40
27	Poso	70	80	10	30
28	Indra	70	80	10	30
29	Muhammad hanafi	50	70	20	50
30	Padil	60	70	10	40
jumlah				510	1.300
nilai N-gain					0,39

Dengan nilai N-gain sebesar 0,39 menunjukkan adanya peningkatan yang sifnifikan dalam pemahaman atau hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Meskipun nilai tersebut tidak mencapai kategori nilai tinggi, namun masih masuk kedalam kategori sedang.

Hasil N-gain sebesar 0,39 mengindikasi adanya peningkatan yang cukup baik dalam pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, meskipun masih terdapat ruang untuk meningkatkan hasil belajar agar mencapai tingkat yang lebih tinggi.

Selain itu nilai N-gain juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk memperbaiki strategi pembelajaran kedepannya.

Secara singkat hasil belajarnya menunjukkan sikap peduli dari penjabaran tema peduli terhadap makhluk hidup .dapat dijelaskan hasil belajar ada tiga yaitu:

1. Kognitif

   Merupakan semua kegiatan mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sebagai akibat individu tersebut menerima pengetahuan setelahnya. Contoh dari kognitif ialah ketika seseorang belajar membangun ide, membangun sebuah ide dan memecahkan masalah.

2. Afektif

   Merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai rana afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Contoh afektif dari peduli terhadap makhluk hidup menjaga tumbuhan agar tidak di rusak.

3. Psikomotorik

   Adalah bagian dari penilaian yang mengukur keterampilan atau kemampuan fisik seseorang setelah menerima pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation)*

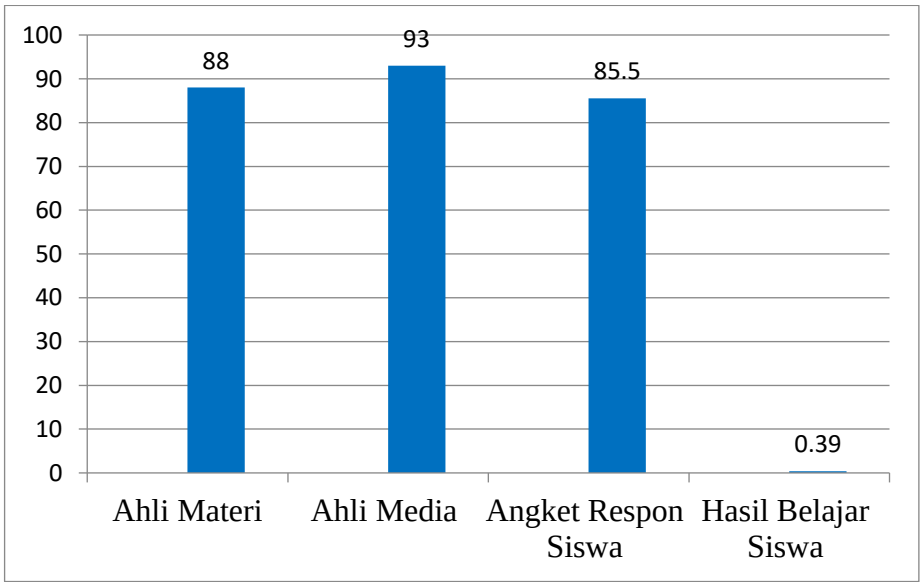
Pada tahap akhir pada model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat suaty kelayakan dari setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat proses validasi. Adapun data hasil penilaian media pembelajaran video animasi berbasi *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup yaitu sebagai berikut:

Penilaian Produk

Penilaian produk media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning (*PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media, ahli materi, dan juga hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Berikut ini hasil rekapitulasi validasi media dari setiap tahapan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Validasi

Validator	Hasil Validasi		
	Nilai Yang Didapat	Persentase	Kategoti
Ahli Materi	66	88	Sangat Layak
Ahli Media	103	93	Sangat Layak
Angket Respon Siswa	1026	85,5	Sangat Layak
Hasil Belajar Siswa		0,39	Sedang



Gambar 1 Hasil Persentase

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Penelitian dan pengembangan diartikan metode penelitian yang mengembangkan serta menguji kelayakan produk yang nantinya berkembang di sekolah. Oleh karena itu peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajan video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 1601 Sisalean.

Produk akhir dalam pengembangan media pembelajaran video animasi *berbasis Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tem peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV. Prose pengembagan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari AnalIsis (*Analysis*), , Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap awal yang dilakukan yaitu tahap analisis (*Analysis*). Dimana peneliti menganalisis kebutuhan dengan observasi bersama guru kelas IV SD Negeri 1601 Sisalean. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terdapat masalah diantaranya terdapat analisis kebutuhan, analisis materi. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi variatif dan efektif.

Tahap kedua yaitu tahap design (*Design*), rancangan produk yang dilakukan dengan bantuan teknologi digital dalam pembuatan video animasi berbsis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut*. Materi disajikan dengan video, gambar yang menarik. Pada tahap ini peneliti juga menyususn instrumen penelitian yang diperlukan, seperti lembar validasi untuk para ahli, dan angket respon siswa.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*), dimana pelaksanaannya dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan oleh validator yaitu dosen UMN sebagai ahli materi dan ahli media. Kedua validator tersebut yaitu Bapak Rahmat Kartolo M. Pd., Ph. D sebagai ahli materi dan Ibu Cut Latifah Zahari, M. Pd sebagai ahli media. Pada tahap ini produk di validasi dan hasil penilaian yang diperoleh digunakan untuk merevisisi produk media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* sehingga menghasilkan produk yang sangat layak dapat digunakan uji coba dilapangan.

Tahap keempat ialah tahap implementasi (*Implementation*) media pembelajaran yang sudah selesai direvisi sesuai dengan yang diinginkan para ahli dan dinyatakan layak dapat digunakan siswa kelas IV untuk berlangsungnya pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan hasil penilaian siswa dalam mengetahui kelayakan media tersebut. Uji coba dilaksanakan dengan mengisi sebuah angket respon siswa dan pemberian tes hsil belajar dengan jumlah 30 siswa.

Tahap terakhir ialah tahap evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi kelayakan pada produk media pembelajaran yang dikembangkan. Kualitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum melakukan uji coba produk. Adapun hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian oleh validasi ahli media Bapak Rahmad Kartolo M. Pd., Ph. D mendapat skor 88% dengan kriteria "**Sangat Layak**" dan mendapat sedikit revisi. Kemudian hasil penilaian validasi ahli media yaitu Ibu Cut Latifah Zahira, M. Pd mendapat skor 93% dengan kategori "**Sangat Layak**" dan mendapat sedikit revisis. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 30 orang peserta didik mendapatkan skor 1026 dari jumlah skor maksimal 120 dengan persentase kelayakan 85,5% sehingga dapat dikategorikan "**Sangat Layak**" dan tes hasil uji coba dengan jumlah 0.39 dikategorikan **"Sedang".**

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan dengan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu AnalIsis (*Analysis*). Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based*

Learning (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen, dan angket respon siswa. Dari data validasi ahli materi (dosen) mencapai 88%, ahli media (dosen) mencapai 93% serta respon siswa mencapai 85,5% . Jika persentase yang diperoleh mencapai 81%-100%, maka media pembelajaran video animasi berbasis Project Based Learning (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan diatas diperoleh persentase 88%, 93%, 85,5%, maka media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* dikategorikan sangat layak.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD mengalami peningkatan dengan perolehan nilai N-gain 0.39 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa mmedia pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi *CapCut* memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa, meskipun pengaruh media tersebut masih dalam kategori sedang, namun sudah dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan aplikasi CapCut pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Susilo, Mareta Widiya, *Animasi Video Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di* STKIP PGRI Lubuk Linggau. Universitas Labuhanbatu, 2021

Agus Susilo., Mareta Widiya. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. Universitas Labuhanbatu

Agus Susilo., Mareta Widiya. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. Universitas Labuhanbatu

Ahmad Khalakul Khairi , Ahmad Sulhan, *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (Sd/Mi)*, Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, 2019

Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Kencana, 2019

Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019

Asyar, R. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2020

Dessy Liana Saputri, Umar Darwis, Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iv Mis-Al Ihsan, Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 2 Tahun 2022

Dessy Liana Saputri, Umar Darwis, Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iv Mis-Al Ihsan, Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 2 Tahun 2022

Fitriyani Hasibuan,Safrida Napitupulu, Pengembangan Media Video Animasi Berrbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 102019 Firdaus, Education Achievment: Journal of Science and Research, Volume 2, Issue 3, November 2021, *Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah*

Fitriyani Hasibuan, Safrida Napitupulu, Pengembangan Media Video Animasi Berrbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 102019 Firdaus, Education Achievment: Journal of Science and Research, Volume 2, Issue 3, November 2021, *Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah*

Hamidah Suryani dan Syamsidah, *Buku Model Problem Based Learning (Pbl) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*, Yogjakarta: Deepulish, 2018

Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban negara dalam penyediaan fasilitas pendidikan kepada masyarakat menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidkan nasional. Lex Privatum, 8 (2).

Luvita Fariska dan Nurmairina, *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD,* 2022

Malawi, Ibadullah, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, Solo: CV. AE Media Grafika, 2019

Mita Dwi Angraini, *Pengembangan Media Video Kartun pada PembelajaranTematik untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru*, 2021

Mudlofir & Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Praktik*, Jakarta: Rajawali Pers, 2019

Mudlofir & Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori Praktik*, Jakarta: Rajawali Pers, 2019

Nila Lestari, Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Ar-Rahman Misriadi Desa Stabat Lama Langkat, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu* (Jppt), Volume 01, No 01, Juni 2019 p. 13 - 23

Nila Lestari, Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Ar-Rahman Misriadi Desa Stabat Lama Langkat, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu* (Jppt), Volume 01, No 01, Juni 2019 p. 13 - 23

Purnamasari, L dan Hikmah, V. *Pengembangan video animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 2018

Rangkuti & Sukmawarti, (2022), Problematika Pemberian Tugas Matematika dalam Pembelajaran Daring, Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 2 Tahun 2022

Rangkuti & Sukmawarti, (2022), Problematika Pemberian Tugas Matematika dalam Pembelajaran Daring, Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 2 Tahun 2022

S. Ida Kholida, Suprianto. 2020. "Ketercapaian Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Melalui Model Pjbl Dengan Berbantuan Aplikasi Zoom Dan Di Whatsapp Messenger.Masa Pandemic Covid-19." Pp. 280–86 In *Seminar Nasional Pendidikan Fisika Fitk Unsiq 2020*. Vol. 2.

S. Ida Kholida, Suprianto. 2020. "Ketercapaian Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Melalui Model Pjbl Dengan Berbantuan Aplikasi Zoom Dan Di Whatsapp Messenger.Masa Pandemic Covid-19." Pp. 280–86 In *Seminar Nasional Pendidikan Fisika Fitk Unsiq 2020*. Vol. 2.

Safrida Napitupulu, Pengaruh Video *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin, EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, Volume 01 Nomor 01 2022, pp. 180-188

Safrida Napitupulu, Pengaruh Video *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin, EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, Volume 01 Nomor 01 2022, pp. 180-188

Saihan Lailatul Usriyah, Abd. Muhith, dkk. *Pembelajaran Tematik Terpadu Hingga Pembelajaran Literasi*, Surabaya, Penerbit Imtiyas, 2019

Sriwanti, P. U., & Sukmawarti, S. (2020). Pengembangan Modul Geometri Sd Berbasis Etnomatematika. Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(1), 31-38.

Suparlan, *Teori Kontruktivisme dalam Pembelajaran*, Islamika: Jurnal Keislaman dan Pendidikan Volume 1, Nomor 2, Juli, 2019

Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget Dan Teori Neuroscience Dalam Pendidikan/Application Of Constructivism Theory According To Jean Piaget And Neuroscience Theory In Education. Al-Mudarris: Journal Of Education, 7(1), 12-23

Ulyazhini, Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori *Neuroscience* Dalam Pendidikan, AL-MUDARRIS: journal of education, Vol. 7, No. 1 April 2024

Wardoyo, A. dan Isti , L., Agustianingsih, Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2018

Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi, 15(2), 24–32.