

# Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pelajaran IPAS Kelas V SDN 15 Koto Besar

Ahmad Ilham Asmaryadi<sup>1</sup>, Yulia Darniyanti<sup>2</sup>, Dina Afrilia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia), Jl. Lintas Sumatera No. Km 18, Koto Baru, Koto Padang, Kabupaten Dharmasraya, Sumatera Barat 27581.

Coresspondance E-mail: ilhamsmariyadi@gmail.com, yuliadarniyanti1010@gmail.com, dina29210@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran siswa fasif saat diberikan pertanyaan oleh guru serta belum menggunakan media yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi mata pelajaran IPAS kelas V SDN 15 Koto Besar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), atau penelitian pengembangan, dengan model ADDIE, (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Memiliki berapa tahapan pengembangan, pertama analisis, meliputi analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik dan kurikulum, Kedua perancangan penyusunan video animasi. Ketiga pengembangan dilakukan uji validasi video animasi. Keempat implementasi dilakukan dengan uji praktikalalitas dan terakhir evaluasi di uji kelayakan produk video animasi. Penelitian pengembangan ini memperoleh hasil dari uji validasi oleh tiga validator ahli dengan nilai rata-rata 78% kategori sangat valid, uji praktikalitas dilakukan oleh wali kelas V dengan nilai rata-rata 90% kategori sangat praktis. Hasil uji coba dilihat dari angket respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata 88,6%. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa video animasi pada mata pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka kelas V SDN 15 Koto Besar, valid dan praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan media pembelajaran video animasi IPAS

*Abstract: This research is based on the lack of interest of students in participating in learning of students who are fashionable when given questions by teachers and have not used media that attract students' attention in learning, this research has a compliment, namely to produce video animation learning media for science subjects class V SDN 15 Koto Besar that is valid, practical and effective. The type of research used is R&D (Research and Development), or development research, with the ADDIE model, (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). There are several stages of development, first, analysis, including analysis of needs, characteristics of students and curriculum, and second, the design of animation video preparation. Third, the development was carried out a validation test of the animation video. The fourth implementation is carried out by practicality test and finally evaluation in the feasibility test of animated video products. This development research obtained the results of a validation test by three expert validators with an average score of 78% of the very valid category, a practicality test conducted by a class V homeroom teacher with an average score of 90% of the very practical category. The results of the trial were seen from the student response questionnaire obtaining an average score of 88.6%. Based on the results obtained, it can be concluded that the animated video in the science and science subject in the independent curriculum of grade V SDN 15 Koto Besar, is valid and practical.*

*Keywords: Development of IPAS animation video learning media*

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dan perkembangan teknologi adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Perkembangan yang dialami oleh teknologi selalu membawa dampak yang positif bagi dunia pendidikan khususnya bagi perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran mengambil peranan penting dalam memfasilitasi guru untuk menyampaikan pengetahuan, serta memberikan jembatan pengetahuan bagi siswa untuk menerima pengetahuan dengan berbagai bentuk sebagaimana mungkin pengetahuan tersebut dapat disajikan. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam usaha mentransfer pengetahuan kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, guru dapat menyusun pengetahuan membuat media yang sedemikian rupa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga dapat menarik minat serta perhatian siswa dalam media pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi dan informasi, media pembelajaran juga mengalami transformasi ke arah yang lebih maju dan canggih. Tidak lama kemudian dalam dunia pendidikan muncul berbagai pengembangan alat, program, media serta peraga dalam bidang media pembelajaran untuk dunia pendidikan guna menunjang sarana dan prasarana guru. Hal sesuai dengan salah satu asas dunia pendidikan yaitu pendidikan selalu *up to date* atau terbuka dan menyesuaikan pada hal baru. Perkembangan media

pembelajaran masa kini, dinilai sangatlah efisien dalam peningkatan kualitas pendidikan disekolah. Media pembelajaran kini menjadi salah satu sarana yang praktis dalam usaha mencapai target dan tujuan pembelajaran untuk peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Septiani, 2023) yang membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh guru.

Mulai dari media yang sederhana sampai media yang rumit. Media yang digunakan guru dapat berupa media gambar, rekaman, grafik, tabel, dan lainnya. Masing-masing media ini akan bermanfaat bila digunakan dengan tepat. Media pembelajaran ini juga dapat diciptakan oleh guru sendiri. Penggunaan media dapat saja berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Media merupakan aspek pendidikan yang patut mendapat perhatian ketika guru akan merancang suatu pembelajaran. Menurut (Ani Daniyati, 2023) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

## **LANDASAN TEORI**

Menurut Wulandari (2023), media pelajaran merupakan sarana yang memberikan pesan kepada peserta didik atau menghubungkan informasi dari guru kepada siswa. Lebih lanjut disampaikan bahwa dalam bentuk presentasi, meliputi: tulisan, gambar, suara, animasi, dan video. Dengan demikian penggunaan media tentu berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran khususnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih bermakna dan dapat berjalan dengan baik. Sebagai seorang guru hendaknya dapat memberikan materi pelajaran kepada siswa melalui penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat dipengaruhi dari cara guru memberikan penjelasan mengenai materi dalam proses pembelajaran. (Andrasari, 2022) Media video animasi ini sangat membantu pembelajaran karena memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan video animasi karena siswa tidak hanya sekedar melihat atau tidak hanya sekedar mendengarkan.

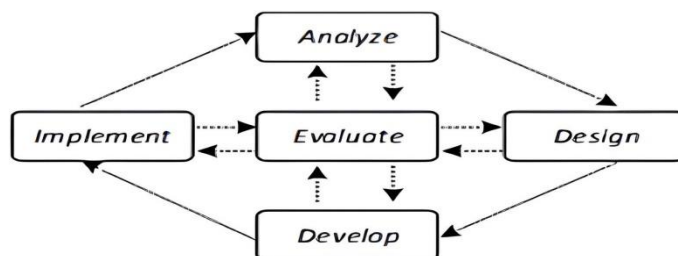
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 15 Koto Besar, Selama melakukan kegiatan Praktik Lapangan Pendidikan (PLP) dari tanggal 14 Agustus sampai 15 Desember 2023. Peneliti menemukan beberapa masalah seperti, siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran, siswa pasif saat diberikan pertanyaan oleh guru serta asik dengan dirinya sendiri dan pembelajaran masih berfokus pada guru serta belum menggunakan media yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku panduan siswa dan metode yang sering digunakan yaitu metode ceramah. Selain itu, peneliti juga melaksanakan tes wawancara pada guru kelas V SDN 15 Koto Besar yaitu Ibu Lilis Lidyawati. Beliau mengungkapkan bahwa karakteristik anak dalam proses pembelajaran sangatlah bervariasi seperti siswa ada yang melamun saat guru mengajar, ada juga yang pura-pura mendengarkan tapi ketika ditanya mereka tidak bisa menjawab, sering mengobrol saat guru menerangkan, pasif saat guru memberikan pertanyaan, kesulitan dalam memahami pelajaran, Beberapa masalah tersebut yang menyebabkan hasil belajar mereka rendah, khususnya pelajaran IPAS. Masih banyak nilai siswa yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dalam pembelajaran IPAS. Hal itu dilihat dari hasil penilaian harian (PH) dan penilaian tengah semester (PTS) siswa yang masih dibawah KKTP.

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang diatas dapat diperjelas, masih adanya suatu pembenahan dalam proses pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan suatu media yang kreatif dalam proses mengajar. Sehingga membuat siswa aktif dan interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar mengajar dinilai cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran suatu materi yang kurang jelas dapat disampaikan oleh guru dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena berisi animasi yang menarik seperti gambar yang bergerak, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media video animasi mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dan disertai adanya gambar bergerak dan suara yang dapat di ulang-ulang dalam proses penggunaannya.

Video animasi memiliki kelebihan yaitu mampu memudahkan dalam memahami pesan-pesan pembelajaran secara bermakna dan video animasi mampu menarik perhatian anak lebih lama dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R& D (*Research and Development*), atau penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan ini akan digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Longgora, 2023). Metode penelitian dan pengembangan dapat di artikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang memproduksi dan menguji validasi produk yang telah di hasilkan. Penulis menggunakan penelitian dan pengembangan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) (Fadhila, 2022).



**Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan Model ADDIE**

**Sumber: (Sugihartini, 2020)**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen validitas, instrumen praktikalitas dan instrumen efektifitas. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data meliputi teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan, menggunakan analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektifitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini menyajikan hasil penelitian pengembangan video animasi materi melihat karena cahaya dikelas V SDN 15 Koto Besar dengan berikut tahapan-tahapannya :

Tahap Prosedur Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang mana terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

**Tahap *Analysis* (Analisis)**

**Hasil Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan yaitu dengan melihat minimnya ketersediaan media video animasi pembelajaran yang menarik pada muatan pembelajaran IPAS pada saat melakukan proses belajar mengajar ataupun pada saat evaluasi pembelajaran di SDN 15 Koto Besar. Di dalam analisis kebutuhan mengenai buku di sekolah SDN 15 Koto Besar, guru hanya menggunakan buku pendidik dan buku siswa, diharapkan dengan adanya media video animasi yang menarik diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

**Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Analisis karakteristik peserta didik merupakan suatu keadaan siswa yang akan menjadi sasaran dari penggunaan produk pengembangan media video animasi. Proses belajar mengajar mengharuskan guru mengenali karakteristik siswa sehingga dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menemukan karakteristik siswa yang dapat dianalisis dalam sebuah penulisan yaitu kemampuan berpikir, keterampilan-keterampilan yang dimiliki siswa, kemampuan afektif (karakter), latar belakang seperti jumlah siswa, sosial budaya siswa tersebut.

### Hasil Analisis Materi

Pada analisis materi ini, peneliti melihat kompetensi dasar yang terdapat pada muatan pembelajaran IPAS materi melihat karena cahaya, yang mana akan digunakan untuk mengembangkan video animasi pada muatan pembelajaran IPAS. Peneliti melihat pada lembar nilai siswa kelas V bahwasanya pada materi melihat karena cahaya siswa masih banyak yang belum tuntas KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang telah ditentukan sekolah, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media video animasi pada materi melihat karena cahaya.

### Tahap Perancangan ( Design )

Video animasi yang dikembangkan oleh peneliti memiliki komponen-komponen yang bertujuan agar memudahkan siswa dalam menggunakan media ataupun memudahkan guru dalam membawa media tersebut yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun alat-alat yang diperlukan, laptop, buku guru, buku siswa, modul, aplikasi capcut, cara membuat video animasi, buka aplikasi capcut di handpone/laptop.



Gambar 1 Aplikasi Capcut

Gambar 2 masukkan di tampilan awal video



Gambar 3 Tampilan materi yang ada di video

### Tahap Pengembangan ( *Development* )

Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Kesesuaian hasil media video animasi dengan melihat validasi materi, bahasa dan kegrafikan.

### Data Hasil Validasi

Data Hasil Validitas media video animasi pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil validitas Media video animasi yang dilakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validitas Media video animasi.

Tabel 1 Data Hasil Validasi

Nama	Validator	Persentase
Dr.Estuhono, M.Pd	Materi	75%
Rendi Marlianda, M.Pd	Bahasa	84,3%
Melisa Anggraini, M, Pd	Kegrafikan	75%
	Rata-rata	78%

Berdasarkan dari ketiga aspek penilaian validator, didapatkan persentase rata-rata 78% adalah dengan kategori valid. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sistematis, menarik perhatian siswa, gambar yang ada pada media sudah sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Validasi ini juga menunjukkan bahwa kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik, bahasa yang digunakan menjadikan materi yang disajikan mudah dimengerti oleh siswa, dan juga bahasa yang dikembangkan oleh peneliti dapat menumbuhkan motivasi, minat, dan semangat siswa untuk belajar.

### Tahap *Implementation* (Implementasi)

#### Data praktikalitas guru

Tabel 2 Hasil Praktikalitas Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
	Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan CP,TP dan ATP.	3
	Tata letak video animasi yang teratur	4
	Materi yang disajikan dalam video animasi dapat dibaca dengan jelas	4
	Pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik	3
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan EBI	3
	Penampilan video animasi menarik	4
	Materi yang disajikan mudah dipahami	4
I	Informasi yang disajikan dalam video animasi dapat	3

terbaca dengan baik	
Semua komponen-komponen dalam video animasi dapat terbaca dengan baik	4
Video animasi dapat digunakan dengan mudah	4
<b>Jumlah</b>	<b>36</b>
<b>Skor (%)</b>	<b>90%</b>

Uji coba perorangan ini bertujuan untuk melihat hasil kepraktisan dengan sasaran pendidik (guru). Hasil kepraktisan ini diambil dari angket respon pendidik. Angket respon pendidik diberikan untuk mengetahui kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan peneliti. Angket praktikalitas diisi oleh guru kelas V SDN 15 Koto Besar. Yang mana diisi langsung oleh Ibu Lilis Lidyawati, S.Pd dengan perolehan skor 36 presentase nya yaitu 90% dengan kategori sangat praktis. Guru kelas menilai bahwa jelasnya petunjuk dalam menggunakan video animasi, adanya kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran, dan sesuainya video dengan kebutuhan materi yang ada didalam video animasi serta sesuai dengan karakteristik siswa yang senang dengan gambar, warna, video serta animasi-animasi yang menarik.

### Data praktikalitas siswa

**Tabel 3 Hasil Uji Praktikalitas Siswa**

No	Indikator	Persentase
1	Kemudahan memahami materi	86,1%
2	Materi sesuai dengan buku yang dipelajari.	86,1%
3	Bahasa yang digunakan mudah di pahami.	87,5%
4	Materi membantu siswa belajar aktif.	88,8%
5	Media dalam media pembelajaran dapat membantu siswa aktif bekerja sama dalam kelompok, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.	94,4%
6	Penyajian soal dan gambar jelas dan menarik.	88,8%
7	Rata-rata	<b>88,6%</b>

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, terlihat bahwa jumlahnya dengan skor rata-rata 88,6%. Hal ini membuktikan bahwa modul pembelajaran yang peneliti buat masuk dalam kategori “sangat praktis”.

Pada hari pertama penelitian tanggal 22 juli 2024. Peneliti bersama guru melakukan proses pembelajaran diawali dengan pendahuluan yaitu guru membuka pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di awali dengan membaca do’a bersama. Setelah itu guru memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari hari ini. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari.

Setelah guru melakukan preoses belajar mengajar bersama siswa pada muatan pembelajaran IPAS materi melihat karena cahaya selanjutnya peneliti melakukan evaluasi pembelajaran dengan hanya menggunakan metode tanya jawab, sebelum melakukan evaluasi pembelajaran, siswa dipersilahkan untuk melihat dan menonton kembali video animasinya. Setelah itu peneliti langsung melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode Tanya jawab. Pada saat itu peneliti menemukan siswa masih cenderung bermain daripada mengulang materi yang ada di buku tulis ataupun di buku tema.

Pada hari kedua penelitian tanggal 23 Juli 2024 guru bersama peneliti memasuki kelas sama seperti pada pertemuan pertama, pada pertemuan kedua ini setelah guru melakukan proses belajar mengajar bersama siswa, peneliti langsung melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Video animasi. Pada saat proses evaluasi pembelajaran siswa sangat antusias dalam menonton video tersebut, serta siswa lebih bersemangat dalam mengulang materi pembelajaran materi melihat karena cahaya. Karena didalam video animasi ini menggunakan Background, warna dan desain yang menarik., sehingga bisa menarik perhatian siswa dan siswa tidak bosan dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

### Tabek 4 Hasil Evaluasi Siswa

No.	Nama Didik	Peserta	Nilai	Kriteria
1.	A		75	Tuntas
2.	AR		55	Tidak Tuntas
3.	AZ		60	Tidak Tuntas
4.	AR		80	Tuntas
5.	AA		80	Tuntas
6.	AR		60	Tidak Tuntas
7.	DD		65	Tidak Tuntas
8.	F		75	Tuntas
9.	HEA		80	Tuntas
10.	M		75	Tuntas
11.	MOS		80	Tuntas
12.	MRS		75	Tuntas
13.	MSM		80	Tuntas
14.	NK		85	Tuntas
15.	NN		85	Tuntas
16.	NAV		90	Tuntas
17.	PMM		80	Tuntas
18.	RK		90	Tuntas
19.	RA		75	Tuntas
20.	RS		75	Tuntas
21.	RH		90	Tuntas
22.	SY		60	Tidak Tuntas
23.	SM		75	Tuntas
24.	ZR		85	Tuntas
25.	WT		75	Tuntas
<b>Rata-rata Peserta Didik yang Tuntas</b>				<b>(20/25 × 100) 80%</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKTP 70. Dari 25 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 20 orang. Maka, rata-rata efektivitasnya adalah 80% sehingga media pembelajaran video animasi masuk dalam kategori “sangat efektif”.

### **Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi pada produk pengembangan merupakan langkah tahap terakhir yang akan ditempuh untuk menyempurnakan produk. Produk yang dikembangkan adalah Video animasi materi melihat karena cahaya kelas V SDN 15 Koto Besar. Pada tahap evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan mengolah data penelitian pada uji efektifitas dari hasil tes belajar yang diperoleh siswa setelah melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan video animasi, ketika setelah menggunakan video animasi, melihat karena cahaya. Uji efektifitas ini di uji coba dengan kelompok besar menggunakan 10 soal pilihan ganda berupa soal Pembelajaran IPAS materi melihat karena cahaya.

Berdasarkan hasil uji coba terhadap pengembangan modul pembelajaran materi pecahan kelas IV SDN 01 Koto Baru memenuhi standar kategori yang diinginkan yaitu valid, praktis, dan efektif. Berikut ini akan dijelaskan setiap kategorinya.

### **Validitas Modul Pembelajaran**

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner (Janna, 2020).

Rochmad (2012:13) berpendapat bahwa, suatu hasil pengembangan (produk) dikatakan valid jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk). Sementara itu, Sumarna (2005) menyatakan,

validitas bahan ajar ditentukan untuk mengetahui kualitas bahan ajar dalam kaitannya dengan mengukur hal yang seharusnya diukur. Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa secara umum dapat dikatakan bahwa bahan ajar valid untuk digunakan. Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang hendak diukur. Mengatakan untuk menentukan apakah lembar validitas tersebut sudah memiliki validitas rasional atau belum, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu dari segi kelayakan materi dan dari segi kelayakan media.

Berdasarkan hasil penilaian 3 validator, media kegrafikan mempunyai persentase penilaian 75%. Kemudian setelah dianalisis berdasarkan kategori yakni: hasil kelayakan isi mempunyai kategori sangat valid dengan persentase skor 75% yang menyatakan materi yang disajikan sudah sesuai dengan CP,TP dan ATP. Hasil dari aspek bahasa mempunyai kategori sangat valid dengan presentase skor 84,3% yang menyatakan bahasa yang digunakan dalam video animasi sudah dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspek tersebut memiliki skor 72,1% dengan kategori sangat valid. maka presentase penilaian berada pada range 70-100 sudah termasuk dalam kategori sangat valid. Maka berdasarkan hasil validitas oleh tim ahli sudah dikatakan valid, dan merujuk kepada pendapat ketiga ahli bahwa video animasi sudah layak untuk digunakan pada proses pembelajaran ataupun evaluasi pembelajaran.

### **Praktikalitas Modul Pembelajaran**

Salah satu syarat instrument penelitian yang baik adalah praktis. Praktikalitas disini dapat diartikan sejauh mana kepraktisan instrument yang digunakan peneliti dalam penelitian. Sehingga, kepraktisan video animasi maksudnya adalah kepraktisan penggunaan video animasi tersebut dalam pembelajaran. Menurut KBBI (2008), praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang dalam pemakaiannya. Kepraktisan yang dimaksud disini adalah kepraktisan dalam bidang pendidikan (silabus, RPP, bahan ajar, penilaian, LKS maupun produk yang lainnya). Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan siswa dengan menggunakan video animasi, LKS, instrumen atau produk yang lainnya.

Praktikalitas suatu video animasi cetak ditentukan dengan memakai instrumen uji kepraktisan. Instrumen uji kepraktisan yang digunakan ada dua, yaitu: instrumen uji kepraktisan menurut pendidik dan instrumen uji kepraktisan menurut peserta didik. Instrumen uji kepraktisan menurut pendidik digunakan untuk mengetahui pendapat dan penilaian pendidik terhadap keterlaksanaan dan kemudahan penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPAS. Instrumen uji kepraktisan menurut pendidik berupa angket disusun sesuai dengan komponen yang ditetapkan berdasarkan penggunaan video animasi. Menurut (Sukardi, 2011).

Praktis yaitu suatu aspek kemudahan dalam penggunaan, aspek kesesuaian materi, dan aspek daya tarik terhadap media pembelajaran video animasi. Maka uji praktikalitas ini dilakukan dengan dua cara yaitu penilaian dari respon guru dan lembar penilaian angket dari respon peserta didik (siswa). Pada Lembar penilaian angket praktikalitas respon guru dilakukan oleh ibu Lilis Lidyawati,S.Pd sedangkan penilaian angket praktikalitas respon peserta didik dilakukan oleh 25 peserta didik kelas V SDN 15 Koto Besar.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diisi oleh wali kelas V dan dua puluh lima peserta didik. Setelah dianalisis mendapat kategori sangat praktis dengan nilai persentase rata-rata 89,30%. Sehingga hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran video animasi materi melihat karena cahaya kelas V SDN 15 Koto besar sangat praktis dan mudah digunakan pada proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran video animasi materi melihat karena cahaya kelas V SDN 15 Koto Besar. Pengembangan media video animasi materi melihat karena cahaya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat diuji cobakan di kelas V SDN 15 Koto Besar. Validasi media video animasi materi melihat karena cahaya kelas V SDN 15 Koto Besar di nilai oleh tiga validator. Validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memperoleh persentase 78% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas dan Empat peserta didik terhadap Media pembelajaran video animasi memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat praktis. Efektifitas dinilai dari hasil siswa. Hasil belajar siswa memperoleh persentase 88,6%

*Ahmad Ilham Asmaryadi, Yulia Darniyanti, Dina Afrilia. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pelajaran IPAS Kelas V SDN 15 Koto Besar dengan kategori sangat efektif.*

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andrasari, N.A. (2022) 'Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd', *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), pp. 36–44.
- Ani Daniyati (2023) 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1(1), pp. 282–294. doi:10.55606/jsr.v1i1.993.
- Fadhila, N.A. (2022) 'Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Addie Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Sma Kurikulum 2013', *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), p. 1. doi:10.24127/bioedukasi.v13i1.5298.
- Janna, N.M. (2020) 'Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS', *Artikel : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar*, (18210047), pp. 1–13.
- Longgora, A.I. (2023) 'PENGEMBANGAN E-MODUL AJAR MATERI LUAS BERBANTUKAN APLIKASI BOOK CREATOR KELAS 4 SEKOLAH DASAR BERORIENTASI MERDEKA BELAJAR', *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 43(4), pp. 342–346.
- Septiani, D. (2023) 'Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Akuntansi Pada Masa Covid-19 di SMK Bintang Nusantara Kota Tangerang Selatan', *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 6(1), pp. 1–10. doi:10.30596/liabilities.v6i1.14641.
- Sugihartini, N. (2020) 'Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional', *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), pp. 277–286.
- Wulandari, A.P. (2023) 'Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5(2), pp. 3928–3936. doi:10.31004/joe.v5i2.1074.