Plagiarism Detector v. 2215 - Originality Report 12/22/2023 3:26:53 PM

Analyzed document: Skripsi_Rifan Wahyu Risnanto - Frend Yuda.pdf Licensed to: Bagus Amirul

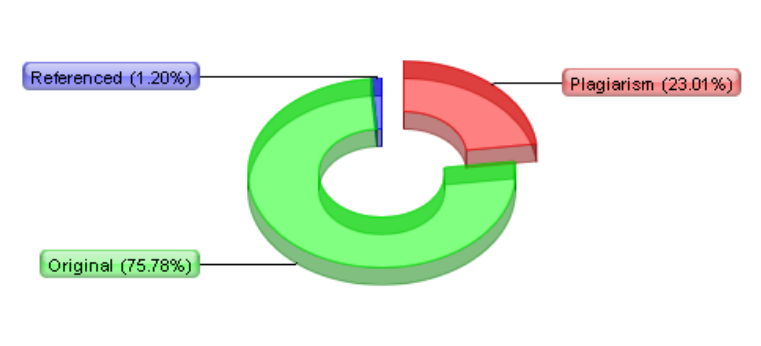
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

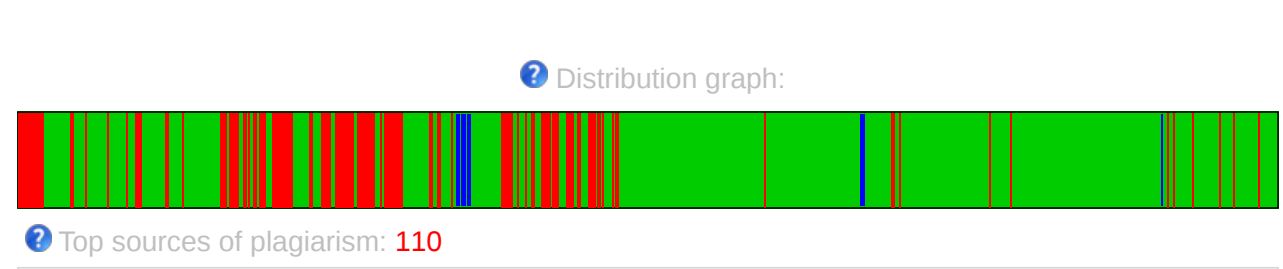
TEE and encoding: ifilter

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 110

6%	641	1. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423533/mod_folder/content/0/Bahan kuliah/5 - Aspek Teori Media Belajar.pdf
5%	544	2. https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajaran/
5%	511	3. https://www.researchgate.net/publication/346052917_Pengembangan_Media_Audio_Visual_untuk_Mendukung_Pembelajaran_Tematik_Tema_7_Subtema_2

Processed resources details: 182 - Ok / 9 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer **On** Normalizer **On** character similarity set to **100%**
2. Detected UniCode contamination percent: **0%** with limit of: 4%
3. Document not normalized: percent not reached 5%
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: Abcd...
5. Invisible symbols found: 0

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

Alphabet stats and symbol analyzes:

UACE does not support the doc language! UACE logics skipped!

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

BAB 1

Plagiarism detected: **1.95%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 17 resources! id: **1**

PENDAHULUAN A. LATAR BELAKANG Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Namun tidak semua sekolah dapat memenuhi kondisi ideal tersebut karena banyak faktor seperti faktor sarana dan prasarana maupun dari faktor guru. Masalah tersebut relevan dengan apa yang terjadi di lapangan tepatnya di SDN Besuki 1. Pembelajaran adalah inti dari kegiatan di sekolah. Suatu proses pendidikan tidak akan berjalan tanpa kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pula yang menjadi salah satu faktor penentu kualitas pendidikan pada suatu sekolah. Adapun pembelajaran yang berkualitas mencakup keseluruhan komponen pembelajaran yang diantaranya menurut Hanafy (2014), yaitu : Tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, evaluasi, peserta didik, guru, lingkungan, dan media pembelajaran. Pada suatu pembelajaran tolak ukur keberhasilan atau keidealan dapat dilihat dari seberapa efektif pembelajaran tersebut. Berbagai ahli mengungkapkan macam-macam ukuran keefektifan suatu pembelajaran. Menurut Wright (dalam Uno, 2013) menyatakan bahwa terdapat 7 indikator keefektifan pembelajaran, yaitu meliputi : 1) Materi yang terorganisasi dengan baik, 2) Keefektifan dalam komunikasi, 3) Penguasaan materi, 4) Sikap positif dalam pembelajaran, 5) Sistem penilaian yang adil dan objektif, 6) Keluwesan dalam kegiatan pembelajaran, 7) Hasil belajar. Dari ke-7 indikator tersebut salah satunya yaitu materi yang terorganisasi dengan baik. Dalam pengorganisasian materi dapat diwujudkan dalam perencanaan dan pelaksanaan penyampaian materi. Pengajar harus dapat merencanakan penyampaian materi baik meliputi penggunaan metode, model, gaya belajar, maupun media pembelajaran yang nantinya akan diterapkan dalam pelaksanaannya. Media pembelajaran

Plagiarism detected: **0.32%** https://www.researchgate.net/publication/36740… + 2 resources! id: **2**

adalah salah satu komponen pembelajaran dan bagian dari perangkat pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam pelaksanaannya cukup penting mengingat sekolah hanya menyediakan bahan ajar berupa buku siswa untuk siswa belajar. Media pembelajaran adalah salah satu komponen

yang mampu meningkatkan keefektifan penyampaian materi. Hal ini dapat dibuktikan pada kerucut pengalaman (Cone Of Experience) yang dikemukakan oleh Dale (dalam Dryden Press, 1946), dimana penggunaan media yang menggunakan gambar, video, dan demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan mengingat materi sebanyak 30%. Sedangkan persentase tertinggi yang dapat di capai adalah 90% yaitu dengan bermain peran, mengerjakan hal yang nyata, dan melakukan simulasi. Dari kerucut pengalaman Dale tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran juga memiliki tingkat keefektifan tersendiri. Dalam Kerucut tersebut telah diperlihatkan tingkat keefektifan yang dapat dicapai

Plagiarism detected: **0.18%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… id: **3**

dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu menurut Patrick Suppes (dalam Ornstein, 1990) menyatakan bahwa terdapat 7 manfaat media pembelajaran yang

dimana dapat kita lihat sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif. Ke-7 manfaat tersebut yaitu : 1) Membangkitkan motivasi belajar siswa, 2) Meningkatkan pemahaman siswa, 3) Menyediakan berbagai pengalaman belajar, 4) Memperkuat proses belajar, 5) Memenuhi minat yang bervariasi, 6) Mendorong keterlibatan siswa, 7) Mengubah dan membentuk sikap. Dengan terpenuhinya semua manfaat tersebut, media pembelajaran dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran yang ideal dan akan menjadi pertimbangan penguji kefektifan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang ditemukan di SDN 1 Besuki yaitu media yang digunakan guru masih minim. Hal tersebut dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvesional seperti buku dan LKS. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena mengalami kebosanan dan pembelajaran kurang menyenangkan. Penemuan ini diperkuat dengan angket kebutuhan yang disebarkan oleh peneliti menghasilkan 69% siswa siswa jenuh dengan media pembelajaran konvesional dan 31% lainnya sudah merasa cukup. Serta seluruh siswa 62% memilih media video animas serta 38% memilih media yang nyata Kekurangan pada faktor guru juga telah disampaikan Yusuf (2017) bahwa beberapa masalah yang ditemui

Plagiarism detected: **0.12%** https://www.researchgate.net/publication/36740… + 13 resources! id: **4**

dalam proses belajar mengajar, yaitu : kurang adanya variasi dalam proses belajar mengajar,

proses belajar mengajar cenderung monoton walaupun diadakannya variasi, respon siswa cenderung kurang positif, hasil belajar tidak digunakan sebagai tolok ukur pada langkah selanjutnya. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap tiga peserta didik dari perwakilan kelompok atas, bawah, dan tengah. Diperoleh hasil bahwa peserta didik kelompok atas dan tengah kurang aktif dalam pembelajaran karena mereka belum memahami materi yang disampaikan atas hasil dari penyampaian pembelajaran yang kurang memunculkan rasa penasaran dan kurang menarik. Adapun menurut Sukmanasa, dkk (2017) menyebutkan bahwa salah satu masalah utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional. Selain itu media pembelajaran yang digunakan guru hanya sebatas gambar-gambar yang ada di buku. Namun menurut Utami (2018) media gambar memiliki kelemahan yakni media tersebut semata-mata hanya medium visual, ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar, memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya,

Plagiarism detected: **0.19%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 3 resources! id: **5**

hanya menekankan persepsi indra mata, gambar benda yang terlalu komplek, kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar,

memerlukan keterbatasan sumber dan ketrampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya. Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya media berupa video pembelajaran. Menurut Rusman, Kurniawan & Riyana (2015) Penggunaan video dapat membuat pelajaran lebih efektif karena mempunyai sifat yang terbuka dan berdaya jangkau luas (Vira, Amelia & Arwin, 2021), sedangkan Sadiman, dkk. (2005) menjelaskan

Plagiarism detected: **0.49%** https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar… + 6 resources! id: **6**

tujuan penggunaan media video pada proses pembelajaran yaitu untuk menghubungkan keterbatasan jarak, objek yang terlalu besar atau kecil, mengatasi gerak sesuatu yang terlalu cepat atau lambat, menampilkan peristiwa dimasa lampau, mengatasi keterbatasan objek yang terlalu kompleks dan konsep yang terlalu luas, mendorong munculnya pembelajaran yang bervariasi dan memberikan informasi jangka panjang kepada peserta didik.

Seiring berkembangnya teknologi, pembuatan media video pembelajaran tidak hanya menggunakan laptop atau komputer namun smartphone android atau IOS juga bisa digunakan dalam pembuatan media salah satunya aplikasi yang disediakan oleh Play Store atau App Store secara gratis yaitu aplikasi CapCut. Choirun, L., Nur, N., Arifah, Y. L., & Agustina, U. W. (2021) menjelaskan Capcut adalah aplikasi edit video yang luar biasa, dimana kita bisa menambahkan klip, memotong klip, menambah musik dan stiker. Setara dengan pendapat Dewi, N. M. U. K. (2021:43) menjelaskan Aplikasi CapCut adalah aplikasi yang dimanfaatkan sebagai salah satu aplikasi pembuatan video pembelajaran dimana penggunaan aplikasi sangat mudah dan mempunyai fitur-fitur yang bisa mendukung untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran yang menarik dan lebih inovatif. Hal ini didukung oleh pendapat Ilmiah, I., Muhsinin, U., & Azim, F. (2022) Pembuatan media video pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi CapCut merupakan media yang tepat digunakan pada pembelajaran tematik, dengan adanya media video berbasis CapCut dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembuatan media video pembelajaran perlu adanya inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka dari itu peneliti memilih aplikasi Capcut sebagai solusi dari masalah yang telah dipaparkan diatas. Oleh karena itu dilihat dari hasil wawancara dan hasil angket kebutuhan yang telah disebar, saya sebagai peneliti membuat skripsi

Plagiarism detected: **0.29%** https://www.researchgate.net/publication/34605… + 3 resources! id: **7**

dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA CAPCUT MATERI ARTI LAMBANG PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn KELAS III SD. B. IDENTIFIKASI MASALAH Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut. 1.

Kurang jelasnya mekanisme dalam penjelasan materi terkait materi arti lambing pancasila 2. Siswa cenderung berfikir pasif karena guru kurang interaktif dalam penyampaian materi 3. Kurangnya media pembelajaran untuk sarana pengaplikasian penjelasan materi 4. Keterbatasannya fasilitas yang di perlukan seorang guru untuk menyampaikan materi 5. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik C. PEMBATASAN MASALAH Dari berbagai masalah yang terindetifikasi betapa kompleknya permasalahan yang ada maka perlu adanya pembatasan masalah agar permasalahan yang hendak dipecahkan menjadi terfokus dan spesifik, perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut: 1. Masalah : Tingginya tingkat kebosanan siswa 2. Subjek penelitian : Siswa kelas III 3. Obyek penelitian : SDN 1 Besuki 4. Materi yang digunakan : PPKn

Plagiarism detected: **0.14%** https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/arti… id: **8**

Arti Lambang Pancasila 5. Media yang digunanakan adalah capcut PPKn materi Arti Lambang pancasila 6.

Media Capcut ini digunakan hanya sebagai media pendukung pembelajaran pendidik dan peserta didik. D. RUMUSAN MASALAH 1. Bagaimana validitas media pembelajaran Capcut pada materi arti lambing Pancasila untuk kelas III SDN Besuki 1 ? 2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila untuk kelas III SDN Besuki 1 ? 3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Capcut pada materi arti lambing Pancasila untuk kelas III SDN Besuki 1 ? E. TUJUAN PENELITIAN 1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila untuk kelas III SDN Besuki 1. 2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila III SDN Besuki 1. 3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila III SDN Besuki 1. F. MANFAAT PENELITIAN 1. Bagi siswa a. Untuk meningkat kreativitas serta mengoptimalkan pola pikir siswa yang imajinatif. b. Dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya tarik siswa dalam pelajaran. c. Diharapkan dapat memecahkan masalah, khususnya materi arti lambang Pancasila. d. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran PPKn. e. Diharapakan dapat mempermudah siswa dalam memahami perintah soal. 2. Bagi guru a. Untuk memudahkan seorang guru mengimplementasikan materi pembelajaran agar dapat diterima secara efektif secara efisien. b. Meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. c. Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi dan media pembelajaran yang lebih bervariasi. f. Dapat menjadi masukan bagi guru untuk membantu pembelajaran di sekolah dasar. 3. Bagi sekolah Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas mutu pada pembelajaran terutama di sekolah khususnya pada mata pelajaran PPKn sekolah dasar. Serta Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan motivasi terhadap guru untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran yang inovatif sehingga tenaga keguruan yang bertanggung jawab kepada perkembangan siswanya. 4. Bagi peneliti a. Untuk menambah wawasan tekait media pembelajaran capcut . b. Memberikan pengetahuan tentang pembelajaran di kelas, yang nantinya akan menjadi bekal menjadi guru. c. Memberikan pengetahuan tentang memilih dan menyiapkan

Plagiarism detected: **0.56%** http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11788/1/MED… + 33 resources! id: **9**

media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di kelas. BAB II KAJIAN PUSTAKA A. Kajian Pustaka 1. Media Pembelajaran Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu yang digunakan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dalam kegiatan belajar dapat kita sebut sebagai media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut

Falahudin (2016:109) Media merupakan alat bantu pembelajar dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Menurut Gagne (dalam Priansa, 2017:130),

Plagiarism detected: **0.71%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 28 resources! id: **10**

menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami juga sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik (atau sebaliknya) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Disambung dengan pernyataan Briggs (dalam Isnaeni, 2020:149) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2013:1) media pembelajaran merupakan komponen metodologi pembelajaran, metodologi pembelajaran sendiri sebagai salah satu komponen lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Serta arti media menurut Soenarko, dkk (2018:99)

Plagiarism detected: **0.28%** https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar… + 2 resources! id: **11**

media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepadasasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai

adalah terjadinya proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat beberapa

Plagiarism detected: **0.13%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 31 resources! id: **12**

ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan

(materi pembelajaran), dapat merangsang pikiran, perhatian serta minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari segi proses maupun hasil belajar.. 2. Fungsi Media Pembelajaran

Plagiarism detected: **0.34%** https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article… + 10 resources! id: **13**

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut serta dalam mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sudjana dan Rivai (2014:2) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses

pembelajaran yang kemudian harapannya dengan tingginya proses pembelajaran maka hasil belajar juga akan meningkat. Menurut Livie & Lenzt (dalam Arsyad, 2013: 38) mengemukakan 4

Plagiarism detected: **0.5%** https://www.researchgate.net/publication/36740… + 5 resources! id: **14**

fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, sebagai berikut. a) Fungsi etensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa buat berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkiatan dengan makna visual yg ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. b) Fungsi efektif bisa dipandang berdasarkan tingkat kenikmatan anak didik saat belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual

bisa menggugah emosi dan perilaku siswa. c) Fungsi kognitif yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran buat tahu dan mengingat berita atau pesan melalui lambang visual atau bergambar. d) Fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks buat memahami teks bantuan murid yang lemah pada membaca buat mengorganisasikan keterangan pada teks & mengingatnya kembali. Menurut Yaumi (2017:12)

Plagiarism detected: **1.64%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 14 resources! id: **15**

fungsi media pembelajaran sebagai berikut. a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dan pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar. d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik semata. e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat. f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

Dari beberapa pendapat diatas bisa disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah bertujuan buat membangkitkan kemauan dan minat belajar anak didik, sebagai akibatnya bisa membangkitkan motivasi belajar murid pada proses pembelajaran. 3. Jenis Jenis Media Pembelajaran Media pembelajaran terdiri berdasarkan banyak sekali jenis, mulai berdasarkan yg tradisional hingga terbaru. Ada yang sederhana hingga yang sophisticated. Seiring perkembangan teknologi, Seesl dan Glasglow (dalam Aghni, 2018) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 2 bagian sebagai berikut a) Media Tradisional 1) Visual diam yang diproyek-sikan : proyeksi overhead,slides, film stripe.Visual yang tak diproyek-sikan : gambar, poster, foto, chart, grafikMedia output teknologi audio-visual 2) Teknologi audio-visual merupakan cara membuat atau mengungkapkan materi menggunakan memakai mesin-mesin mekanis dan elektronika untuk menyajikan pesan-pesan audiovisual.

Plagiarism detected: **0.4%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 2 resources! id: **16**

3) Audio : rekaman piringan, pita kaset. 4) Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), multiimage. 5) Visual dinamis yang dipro-yeksikan : film, televisi, vi-deo. 6) Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah. 7) Permainan : teka-teki, simu-lasi. 8) Realia : model, specimen (contoh

), manipulatif (peta, boneka). b) Media Teknologi Mutahir 1) Media berbasis telekomu-nikasi: telekonferensi, kuliah jarak jauh. 2) Media berbasis mikroprosesor: komputer, interaktif, compact disk Jenis-jenis media menurut Magdalena (2021:378) ada enam jenis dasar media pembelajaran sebagai berikut. a. Media cetak. b. Media audio. c. Media visual. d. Media proyeksi gerak Manusia. e. Benda tiruan (miniatur). Sedangkan Isnaeni (2020:154) menjabarkan jenis media menjadi 4 jenis sebagai berikut.

Plagiarism detected: **0.92%** https://www.researchgate.net/publication/35773… + 3 resources! id: **17**

a. Media visual, media yang bisa dilihat, media ini biasanya terdiri dari foto, gambar, poster, majalah dan lain-lain yang bisa dilihat oleh indra penglihatan. Biasanya dengan gambar yang sangat jelas agar dapat dipahami oleh peserta didik. b. Media audio, media yang bisa didengar, biasanya terdiri dari musik, siaran radio dan lain sebagainya. Media ini harus dengan suara yang jelas agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan. c. Media audio visual, media yang bisa dilihat dan didengar secara bersamaan, biasanya terdiri dari media drama, pementasan dan lain sebagainya. d. Multimedia, media yang menggabungkan antara media visual, media audio, dan media audio visual yang

dilakukan secara bersamaan. Biasanya terdiri dari internet, dalam internet sudah tergabung banyak jenis media. 4. Peran Media Pembelajaran Menurut Yaumi (2017:13-14)

Plagiarism detected: **1.48%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 5 resources! id: **18**

media pembelajaran ini juga memiliki peran dan manfaat sebagai berikut. a. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak, Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana . b. Menghadirkan obyek-obyek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar. Misalnya, guru menjelaskan dengan menggunakan harimau dan beruang atau hewan-hewan lainnya, seperti gajah, jerapah, dinasaurus. c. Menampilkan obyek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya, guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, atau menampilkan obyek-obyek yang terlalu kecil, seperti bakteri, virus, semut, nyamuk atau hewan/benda kecil lainnya.. d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film kita memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakangerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah.

Rohani (2020:22) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

Plagiarism detected: **1.48%** https://titikdua.net/jenis-jenis-media-pembelajar… + 12 resources! id: **19**

a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada. b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah. Menurut Rasyid (2018:95) manfaat media pembelajaran sebagai berikut. a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan uraian dan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian materi pembelajaran, memberikan kesamaan pengalaman belajar siswa, dan proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. 5.

Plagiarism detected: **0.14%** https://digilib.uin-suka.ac.id/39441/1/SUKIMAN… + 7 resources! id: **20**

Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan media harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Menurut

Rohani (2020:37), beberapa prinsip tersebut perlu dipertimbangkan ketika akan

Plagiarism detected: **1.5%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 9 resources! id: **21**

memilih dan menggunakan media pembelajaran sebagai berikut. a) Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Satu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain. b) Media adalah bagian intregal dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar pengajar saja., tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi. c) Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media. d) Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. e) Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi. f) Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa

Nasution (2022:592-593) menyimpulkan prinsip-prinsip sebagai berikut. a. Efektivitas Pemilihan media belajar mengajar wajib sesuai pada ketepatan penggunaan (efektivitas) dalam belajar mengajar serta tercapainya tujuan belajar mengajar atau pembentukan kompetensi . Pendidik wajib bisa berusaha supaya media pembelajaran yang diharapkan buat membentuk kompetensi secara optimal bisa digunakan dalam pembelajaran. b. Relevansi Kesesuaian media belajar mengajar yang dipergunakan menggunakan tujuan, ciri materi pelajaran, potensi dan perkembangan peserta didik, serta menggunakan waktu yang tersedia. c. Efisiensi Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran wajib benarbenar memperhatikan bahwa media tadi murah atau irit biaya tetapi bisa memberikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya cukup memerlukan yang singkat, kemudian hanya menggunakan sedikit tenaga. d. Dapat digunakan Media belajar mengajar yang dipilih harus benar-benar sahih dapat digunakan atau ditterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga bisa menambah atau meningkatkan kualitas pembelajaran. e. Konstektual Pemilihan serta penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya menggunakan mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran life skills. f. Interaktifitas Media belajar mengajar berbentuk multimedia interaktif yang mampu dioperasikan pada sebuah komputer, maka hubungan siswa dengan media lebih tinggi. Dalam hal ini, maka media yang paling cocok buat dipilih adalah media belajar mengajar yang berbentuk interaktif. g. Fleksibilitas Media pembelajaran itu dikatakan memiliki fleksibelitas yang baik. Bila bisa digunakan pada berbagai situasi. Mumtahanah (2014:102) menyimpulkan bahwa prinsip pokok

Plagiarism detected: **0.24%** https://digilib.uin-suka.ac.id/39441/1/SUKIMAN… + 2 resources! id: **22**

yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran

6. Mata Pelajaran PPKn Ubaidillah dan Rozak (2016: 12), "Pengertian Civics sebagai Ilmu Kewarganegaraan yang membicarakan hubungan manusia dengan manusia dan Negara. Rahmat (2019: 13) menyatakan bahwa makna

Plagiarism detected: **0.33%** https://serupa.id/media-pembelajaran/ id: **23**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan selalu didefinisikan sebagai sebuah studi tentang pemerintahan dan kewarganegaraan yang terkait dengan kewajiban, hak, dan hak-hak istimewa warga negara. Menurut E. Dimond (dalam Setiawan, 2014: 13) menjelaskan rumusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

sebagaimana keberhubungan denga kegiatan kegiatan sekolah mempunyai dua pengertian dalam arti sempit, citizenship hanya mencakup status hukum warga negara dalam sebuah negara, organisasi pemerintah, mengelola kekuasaan, hak-hak hukum dan tanggung jawab. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaran merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi pribadi yang mampu menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan rasa cinta tanah air, sesuai dengan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan semangat komitmen Negra Kesatuan Republik Indonesia. 7. Materi Arti Lambang Pancasila

Plagiarism detected: **0.11%** https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/arti… + 2 resources! id: **24**

Lambang Pancasila adalah burung Garuda dengan 5 perisai yang melambangkan setiap silanya

dai sila ke-1 sampai sila ke-5. Dikutip dari Kemendikbud (2021:7-9), Pancasila terdiri dari bintang, rantai emas, pohon beringin, kepala banteng, padi dan kapas. Simbol bintang sila pertama, berbunyi "Ketuhanan yang maha esa

Quotes detected: **0.34%** id: **25**

". Simbol tersebut melambangakan cahaya yang diancarkan oleh Tuhan yang diyakini oleh seluruh rakyat Indonesia. Bintang dengan 5 sudut berarti 5 kepercayaan yang diakui di Indonesia meliputi Islam, Kristen, Katolik, Hindu, dan Budha. Simbol rantai sila kedua berbunyi "

Kemanusiaan yang adil dan beradab

Quotes detected: **0.41%** id: **26**

". Rantai berbentuk bulat melambangkan wanita, sementara rantai yang berbentuk persegi melambangkan laki-laki. Bentuk rantai yang tidak putus melambangkan ikatan antara sesama manusia yang tidak pernah terputus dan saling membantu satu sama lain. Warna dasar merah melambangkan keberanian dan kekuatan. Simbol pohon beringin sila ketiga berbunyi "

Persatuan Indonesia

Quotes detected: **0.33%** id: **27**

". Pohon beringin melambangkan bangsa Indonesia yang kokoh, tinggi, dan memiliki kekuatan untuk melindungi seluruh rakyatnya. Akar pohon beringin melambangkan keanekaragaman agama, budaya, adat istiadat, dan suku yang dimiliki bangsa Indonesia. Simbol kepala banteng sila keempat berbunyi "

Kerakyaatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan". Kepala banteng melambangkan bangsa Indonesia yang suka bekerja sama, selalu bersama dalam kehidupan serta menjungjung tinggi gotong royong. Bangsa Indonesia menyelesaikan masalah dengan cara musyawarah dan mendapatkan keputusan bersama secara mufakat. Simbol padi dan kapas sila kelima berbunyi "Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia". Padi melambangkan makanan pokok sebagaian besar rakyat Indonesia, sedangkan kapas melambangkan sandang atau pakaian. Kedua lambang ini bermakna kebutuhan pokok bangsa Indonesia untuk keberlangsungan hidup. Selain itu padi dan kapas bermakna tidak ada kesenjangan social pada rakyat Indonesia. B. Penelitian Relevan Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain: 1. Penelitian dilakukan dengan bantuan Rahmad Budi Nur Setyawan (2018) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video scribe Sparkol Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi". Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan penguasaan media dan membuat siswa lebih besar belajar kreativitas dalam penggunaan memperoleh pengetahuan media terutama berdasarkan utilitas Video scribe Sparkol di bidang ekonomi mata pelajaran, perhatiannya bergantung pada sistem keuangan dan sistem ekonomi dan telah diujikan di Kelas X di SMK Batik 1 Surakarta melalui penggunaan model perbaikan ADDIE. Selain itu, penelitian ini mampu memperkuat persepsi dan kreativitas siswa dalam belajar. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Budi Nur Setyawan dengan peneliti adalah samasama menggunakan jenis penelitian R & D (Riset dan Pengembangan) dan masing-masing menggunakan jenis statistik kuantitatif dan kualitatif. Adapun kesamaan antara penelitian Rahmad Budi Nur Setyawan dan peneliti, penelitian Rahmad Budi Nur Setyawan menggunakan model perbaikan ADDIE, 2. Siti Rochimah (2019) melakukan penelitian

Plagiarism detected: **0.87%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 8 resources! id: **28**

yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran menurut Siti Rochimah yaitu: 1) mampu mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi yang dibuat peneliti; 2) mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran berbentuk video animasi; 3) mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang dapat dilihat dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi.

Hal tersebut dilihat dari pencapaian rata-rata nilai pre-test dan post-test hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan metode peneltian

Plagiarism detected: **0.19%** https://www.researchgate.net/publication/34605… + 15 resources! id: **29**

Research and Development (R & D) dengan jenis penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

Sedangkan yang menjadi pembeda dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu pada pokok bahasan yang akan dikaji. Peneliti sebelumnya hanya membahas satu mata pelajaran (Matematika) dan tempat dilakukan penelitian di SDN Sumberagung Peterongan Jombang. Sementara itu, Penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang adalah mengkaji satu pembelajaran pada materi arti lambang Pancasila

Plagiarism detected: **0.21%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 6 resources! id: **30**

untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Besuki. 3. Zanderiyani Sabrinatami (2018) melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi

Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMKN 4 Yogyakarta. Menurut Zanderiyani Sabrinatami penelitiannya bertujuan untuk menghasilkan:

Plagiarism detected: **0.27%** https://www.academia.edu/36534949/LANGKA… id: **31**

1) mengembangkan media pembelajaran untuk kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dengan menggunakan video animasi stop motion, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran; 2) mengetahui kelayakan media

video pembelajaran animasi stop motion pada kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras yang berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa. Hasil penelitian ini menujukkan bahwa pengembangan video animasi stop motion melalui tahap 4D setelah dilakukan beberapa tahap uji coba kelayakan dari beberapa penilaian yang diberikan dinyatakan

Plagiarism detected: **0.56%** https://www.researchgate.net/publication/34605… + 10 resources! id: **32**

dengan kategori sangat layak. Adapun kesamaan penelitian Zanderiyani Sabrinatami dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan, Research and Development (R & D) serta menggunakan media berbentuk video animasi. Sementara itu, perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu pada model penelitian yang digunakan. Model penelitian terdahulu menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate). Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti

sekarang yaitu

Plagiarism detected: **0.08%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 16 resources! id: **33**

menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation

). C. Kerangka Berpikir Kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan

Plagiarism detected: **0.61%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 3 resources! id: **34**

untuk melakukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media yang tepat akan membuat siswa belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan antara media pembelajaran dan perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju. Dengan kemajuan teknologi yang ada, maka mulai adanya inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran didalam kelas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan

adalah video pembelajaran berbasis aplikasi Capcut. Diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis aplikasi Capcut, siswa lebih mudah untuk memahami materi arti lambang Pancasila pada pembelajaran PPKn. Berikut kerangka berpikir penelitian digambarkan dalam diagram sebagai berikut. Kerangka Berpikir Penelitian Relevan a) Penelitian yang dilakukan Siti Rochimah (2019)

Plagiarism detected: **0.68%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 15 resources! id: **35**

yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang. b) Penelitian yang dilakukan Zanderiyani Sabrinatami (2018) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMKN 4 Yogyakarta. c) Penelitian dilakukan dengan bantuan Rahmad Budi Nur Setyawan (2018) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Aplikasi Video scribe Sparkol Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi". Kajian Teori Gagne (dalam Priansa, 2017:130),

Plagiarism detected: **0.34%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 11 resources! id: **36**

menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar . Briggs (dalam Isnaeni, 2020:149) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Menurut Soenarko, dkk (2018:99) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepadasasaran yaitu penerima pesan tersebut. Masalah 1. Siswa sering tidak memperhatikan dalam pembelajaran 2. Guru lebih menggunakan metode ceramah 3. Guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Capcut Pada Materi Arti Lambang Pancasila Untuk

Plagiarism detected: **0.58%** https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php… + 21 resources! id: **37**

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Besuki Pengembangan Ini Menggunakan Prosedur ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) BAB III METODE PENGEMBANGAN A. Model Pengembangan Penelitian ini merupakan penelitian R & D (research and development). Menurut Sugiyono (2013:407) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model

Plagiarism detected: **0.24%** https://www.researchgate.net/publication/33702… + 2 resources! id: **38**

penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menvalidasi produk dari model penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan

mengacu pada desain model pengembangan ADDIE. Menurut Pribadi B. A. (2014:22) model penelitian ADDIE "merupakan

Plagiarism detected: **0.12%** https://www.researchgate.net/publication/33842… id: **39**

salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan dasar desain sistem pembelajaran yang

sederhana dan mudah dipelajari". Model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, dimana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ketahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap yang selanjutnya. Model ini terdiri dari lima fase yaitu, Analysis, Desain,

Plagiarism detected: **0.12%** https://www.researchgate.net/publication/33842… id: **40**

Development, Implementation, dan Evaluation terhadap produk yang akan dikembangkan. Model desain sistem pembelajaran

ADDIE dengan komponen-komponen dapat digambarkan dalam bentuk diagram

Plagiarism detected: **0.24%** http://repository.upi.edu/76992/4/S_TM_18078… id: **41**

berikut. Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE Menurut Cahyadi (2019:42) B. Prosedur Pengembangan Prosedur pengembangan media diagram sebagai media pembelajaran untuk prosedur pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Analisis (Analysis) Tahap analisis merupakan sebuah proses untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pada pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis syarat-syarat pengembangan media baru. Pengembangan media didasari dengan adanya masalah pada sumber belajar Analysis Evaluation Development Implementat ion Design Revision Revision Revision Revision yang dijalankan. Masalah bisa terjadi jika sumber belajar kurang bisa dimengerti. Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari masalahmasalah yang ada di lapangan. Setelah mendapatkan hasil analisis peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui sumber masalah yang ada di SDN 1 Besuki. Berdasarkan tahap yang telah dilakukan wawancara dengan salah satu guru di SDN 1 Besuki, siswa cenderung kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran serta guru lebih dominan dengan model ceramah dan dengan media buku LKS. Analisis ini dikuatkan dengan dibagikannya angket kebutuhan siswa yang menginginkan media pembelajaran dengan bentuk video animasi. Setelah tahapan evaluasi dilakukan dan ditemukannya solusi yaitu dengan adanya inovasi mengembangkan media video animasi dapat mengalihkan perhatian peserta didik serta mampu membangun semangat belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan dilanjutkan ketahap desain. 2. Desain (Design) Pada tahapan desain ini untuk membuat rancangan media animasi dan perangkat pembelajaran. Pada penyusunan perangkat pembelajaran yaitu dengan menentukan tema, subtema, pembelajaran, KI, KD, model dan media, langkah-langkah pembelajaran, bahan ajar, dan instrument penilaian. Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan judul media, tema, background, font, membuat draf dan menentukan gambar. Proses perencanaan produk media yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 3 tahapan, yaitu a. Pemilihan materi Pembelajaran Langkah pertama proses perencanaan pengembangan diawali dengan dilakukannya pemilihan materi pembelajaran untuk pembuatan media capcut. Pada materi di ambil dari buku siswa kelas III tema 3. b. Merancang Model Produk Tahapan desain yang kedua yaitu proses merancang dan menentukan model produk media yang meliputi bentuk dan ukuran, desain media, serta warna dan jenis font yang akan digunakan pada produk. Hasil perencanaan model produk media video capcut adalah sebagai berikut. 1) Media berbentuk video. 2) Warna umum pada media ini menggunakan warna-warna cerah. Pemilihan berbagai warna cerah karena cenderung membuat mata siswa merasa segar atau fresh melalui penggunaan warna yang cerah diharapkan siswa dapat menggali pengetahuan secara dalam dan luas. Dalam hal ini warna juga dimanfaatkan peneliti untuk mempermudah pengguna dalam membedakan karakter pada media. 3) Media capcut dirancang dengan pemilihan jenis font yang mudah untuk dibaca, dipahami, dan dapat menarik perhatian siswa kelas III. c. Pemilihan ilustrasi gambar Tahap selanjutnya adalah pemilihan gambar ilustrasi yang akan dijadikan sebagai gambar pada media video menggunakan gambar tokoh-tokoh kartun agar dapat menarik perhatian peserta didik. d. Penyusunan instrumen validasi produk, instrumen respon siswa terhadap kemenarikan media. Instrumen validasi produk dan instrumen respon siswa terhadap kemenarikan media berbentuk angket check list yang masing-masing terdiri dari 10 dan 5 pernyataan. Instrumen validasi dilengkapi dengan tabel kritik dan saran untuk validator. Pada tahap ini peneliti juga melakukan perizinan serta konsultasi awal dengan validator materi, desain media. Setelah dilakukannya tahap desain, peneliti kembali mengevaluasi desain produk hingga mencapai tingkat kesesuaian untuk memecahkan masalah yang dihadapi di lapangan. 3. Pengembangan (Development) Langkah Pengembangan media dan perangkat pembelajaran melalui beberapa tahapan pengembangan. Adapun pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut. a. Bentuk Pada media didesain dengan bentuk tiga dimensi yang dapat digunakan untuk menerapkan konsep satuan waktu. Media tersebut dapat dilihat dari dari berbagai arah dan warna yang digunakan pada media pembelajaran tersebut dibuat menarik dengan berwarna-warni. Sesuai dengan karakter siswa SD kelas III. Pada bagian ini berisi tentang cover tampilan, materi yang akan diajarkan, soal evaluasi, serta profil pengembang media. b. Bahan Bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis video capcut adalah dari aplikasi. Tujuan pemilihan bahan dari aplikasi bisa di edit sewaktu-waktu dan bisa di kreasikan dengan sekuka hati. c. Penggunaan Penggunaan media video dibuat secara menarik dan dapat dinikmati oleh siswa Sekolah Dasar. Selanjutnya produk produk yang sudah jadi maka dilakukan evaluasi tahap 1 dimana pada tahap 1 ini peneliti meminta masukan dan meminta penilaian dari ahli materi dan ahli media setelah itu melakukan revisi sesuai saran dari para ahli. Setelah dilakukannya revisi produk, dilakukan Kembali evaluasi tahap 2. Evaluasi tahap 2 bertujuan memastikan produk sudah sesuai dengan masukan dan saran para ahli serta sesuai tingkat perkembangan siswa. Apabila sudah sesuai dan mendapatkan hasil yang sesuai kelayakan dari para ahli maka produk baru bisa dikatakan valid. 4. Implementasi (Implementation) Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan produk atau menggunakan produk dalam proses pembelajaran. Serta peneliti melakukan uji kepraktisan dan uji keefektifan produk untuk mengetahui kekurangan produk yang dikembangkan dan mengevaluasi produk kembali sesuai kekurangan yang ada pada lembar uji kepraktisan dan uji keefektifan. 5. Evaluasi (Evaluation) Tahap evaluasi dilakukan disetiap proses pengembangan pada alur model ADDIE. Sehingga produk yang dihasilkan adalah produk yang benar, valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. C. Lokasi dan Subjek Peneliti 1. Lokasi peneliti Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Besuki 1 Pemilihan lokasi tersebut dikarenakan kelas III masih menggunakan media pembelajaran konvesional yang ada di dalam kelas, sehingga kurang menarik bagi siswa. 2. Subjek Penelitian Subjek penelitian adalah subjek yang dijadikan percobaan penelitian. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas III SDN Besuki 1 dengan siswa berjumlah 15 anak. Subjek informasi yang diperoleh dari guru kelas III SDN Besuki 1 yang sekaligus sebagai guru kelas dan guru pembelajaran tematik. D. Validasi Model/Produk Validasi media capcut merupakan kegiatan untuk menilai rancangan produk media yang dilakukan dengan melibatkan validator ahli materi dan validator ahli media yang terkait dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan media capcut. Menurut Sugiyono, (2014: 414) menyatakan bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Validasi desain dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut. Kriteria validator ahli materi yang berjenjang S2, memiliki keahlian PPKn, berpengalaman dalam mengajar PPKn. Sedangkan kriteria validator ahli media yaitu berpengalaman mengajar pengembangan media, berjenjang S2. Adapun kriteria dari guru yaitu guru kelas III yang berpengalaman mengajar minimal 2 tahun dan berpengalaman menggunakan media dalam proses pembelajaran. Validasi ini merupakan validasi yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan, kritik dan saran dari para ahli, atau guru kelas terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian dan tanggapan tersebut digunakan untuk mengetahui apakah media yang disusun layak atau tidak untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya. Bagian-bagian media yang masih memiliki kekurangan dan membutuhkan perbaikan direvisi sesuai dengan saran dari validator. E. Uji Coba Model/Produk Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar dalam menetapkan kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam bagian ini hal yang harus diperhatikan adalah desain uji coba dan subjek uji coba. 1. Desain Uji Coba Dalam proses uji coba ini, dilakukan kepada siswa dengan uji terbatas yang berjumlah 6 siswa dan uji luas ditujukan kepada guru kelas III SDN 1 Besuki untuk mengetahui hasil implementasi media kepada siswa. Sehingga guru dapat menilai kepraktisan media yang telah dibuat oleh peneliti. a. Uji coba terbatas adalah peneliti mengamati dan mencatat hal penting dalam penelitian dengan subjek kecil atau dengan jumlah yang sedikiti untuk mencapai kesempurnaan produk. b. Uji coba luas adalah peneliti mengamati dan mencatat hal penting dalam penelitian namun dengan subjek yang lebih banyak untuk mengetahui hasil produk dalam penyempurnaan tahap akhir. 2. Subjek Uji Coba Pada pengembangan media capcut, subjek yang melakukan evaluasi serta valiidasi terhadap produk hasil penelitian pengembangan ini adalah dosen ahli media dan dosen ahli materi pembelajaran PPKn. Sedangkan subjek penelitiannya berupa uji coba terbatas siswa kelas III SDN Besuki 1 yang berjumlah 3 siswa di kelas III dan uji coba luas yang berjumlah 12 siswa Kelas III. F. Instrumen Pengumpulan Data Untuk mengumpulkan data dari sumber data diperlukan alat pengumpulan data yang tepat. Alat pengumpulan data inilah yang disebut sebagai instrument pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2016: 102), bahwa "

Plagiarism detected: **0.24%** https://www.researchgate.net/publication/35773… + 5 resources! id: **42**

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena social yang diamati". Instrument penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk memperoleh data,

menjawab dan memecahkan suatu masalah yang berhubungan dengan hasil penelitian untuk mengembngkan sebuah produk. 1. Pengembangan Instrumen Instrumen penelitian adalah alat ukur untuk memperoleh data dari pengembangan yang telah dibuat. Angket instrumen pengumpulan data dirincikan didalam tabel berikut. Tabel 3.1 Rincian Instrumen Pengumpulan Data Aspek yang dinilai Teknik Instrumen Responden Observasi Wawancara Angket Pedoman Wawancara Lembar Angket Kebutuhan Guru Siswa Kevalidan Produk Angket Lembar Kevalidan Materi dan Media Ahli Media Ahli Materi Kepraktisan Produk Angket Lembar Kepraktisan Guru Siswa Keefektifan Produk Pre-test dan Post-test Soal Evaluasi Siswa a. Observasi Observasi adalah melihat dan mengamati kondisi lapangan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Peneliti menggunakan dua tahapan yaitu dengan wawancara dan membuat angket kebutuhan siswa kelas III. 1) Wawancara Wawancara ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan informasi lapangan serta kondisi SDN 1 Besuki. Subjek wawancara ditujukan kepada guru kelas III. 2) Angket Kebutuhan Siswa Angket kebutuhan siswa dibuat untuk mengetahui masalah yang dialami siswa serta apa saja kebutuhan yang diharapkan oleh siswa terkait pengembangan media yang dikembangkan peneliti. b. Kevalidan Produk Kevalidan produk bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kevalidan produk berisikan lembar kevalidan ahli media dan lembar kevalidan ahli materi. 1) Lembar Kevalidan Ahli Media Lembar kevalidan ini untuk mengetahui seberapa valid media yang telah dibuat dengan mengevaluasi dan selalu memberi saran terhadap media yang telah dibuat untuk menghasilkan media yang baik dan sesuai. Berikut adalah tabel kevalidan ahli media. Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Ahli Media No Peryataan tentang media yang dikembangkan Skor 0 1 2 4 5 1 Media interaktif disusun menarik minat sisa untuk belajar 2 Warna media dapat menarik perhatian siswa 3 Gaya Bahasa mudah dimengerti 4 Media dapat dilihat jelas oleh siswa 5 Kesesuaian materi dalam media dapat dilihat dengan jelas 6 Kemudahan mengoprasikan media 7 Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa 8 Kemampuan media sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi 9 Jenis dan ukuran huruf mudah dilihat 10 Media dapat digunakan individu atau kelompok Jumlah Skor Total Skor Maksimal Presentase Skor Sumber: Akbar Sa'dun (2017) 2) Lembar Kevalidan Ahli Materi Lembar kevalidan ahli materi bertujuan untuk mengetahui apakah materi didalam media seuai atau belum dengan selalu mengevaluasi dan memberikan saran agar materi dalam media sesuai dengan benar. Berikut tabel kevalidan ahli materi. Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi Sumber: Akbar Sa'dun (2017) c. Kepraktisan Produk 1) Respon Kepraktisan Guru Kepraktisan ini ditujukan untuk guru dan digunakan untuk mengetahui hasil respon guru terhadap media yang N o Peryataan tentang media yang dikembangkan Skor 1 2 3 4 5 1 Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar 2 Materi pembelajaran sesuai dengan indikator 3 Kesesuaian indicator dengan kompetensi dasar 4 Pengembangan tujuan pembelajaran sesuai dengan indicator 5 Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran 6 Pendekatan dan metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran 7 Materi sesuai dengan perangakat pembelajaran 8 Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran 9 Materi yang terpapar dalam media sesuai dengan materi tingkat kelas III Jumlah Skor Total Skor Skor maksimal Presentase Skor telah dikembangkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Lembar angket respon guru memuat sebagai aspek penilaian dari media yang telah dikembangkan. Lembar angket guru memuat aspek-aspek sebagai berikut. Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Kepraktisan Guru Sumber: Akbar Sa'dun (2017) 2) Respon Kepraktisan Siswa Lembar angket siswa digunakan untuk mengetahui data tentang respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. N o Peryataan tentang media yang dikembangkan Skor 1 2 3 4 5 1 Ketepatan judul dan media yang dikembangkan dengan materi 2 Kemampuan media sebagai alat bantu dalam pencapaian indikator/tujuan pembelajaran 3 Kemampuan media yang mudah digunakan oleh siswa 4 Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa 5 Kemampuan media dalam membantu menyampaikan informasi/materi 6 Kemampuan media dalam membantu siswa menyelesaikan masalah pada materi arti lambang pancasila 7 Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang siswa 8 Kemampuan media dalam memicu kreativitas siwa 9 Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang 10 Kesesuaian media dengan dunia siswa Jumlah Skor Total Skor Maksimal Presentase Skor Lembar aspek respon siswa memuat aspek-aspek sebagai berikut. Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Kepraktisan Siswa N o. Pertanyaaan Banyak Siswa 1 2 3 4 5 1 Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah 2 Saya mengetahui petunjuk penggunaan media video capcut 3 Tampilan pada media video capcut menarik 4 Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa 5 Kemampuan media dalam membantu menyampaikan informasi atau materi 6 Kemampuan media dalam membantu siswa menyelesaikan masalah pada materi arti lambang Pancasila 7 Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang Jumlah Skor Total Skor Skor Maksimal Presentase Skor d. Keefektifan Produk Keefektifan Produk digunakan untuk mengetahui data keefektifan siswa terhadap media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran. Keefektifan memakai instrumen soal evaluasi yang berjumlah 5 soal untuk mengetahui hasil nilai dari siswa dari post Tsh tes yang telah dilaksanakan. Berikut Contoh tabel Kisi-kisi soal untuk melaksanakan evaluasi. Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal Kompetensi Dasar Indikator Pencapaian Indikator Kisi-Kisi Soal Butir Soal 3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila 3.1.1 Menjelaskan arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila" siswa dapat menjelaskan arti gambar pada lambang negara

Quotes detected: **0.02%** id: **43**

"Garuda Pancasila"

dengan benar 1 dan 2 3.1.2 Memberi contoh arti gambar pada lambang negara

Quotes detected: **0.02%** id: **44**

"Garuda Pancasila"

siswa dapat memberi contoh arti gambar pada lambang negara

Quotes detected: **0.02%** id: **45**

"Garuda Pancasila"

dengan tepat 3, 4, dan 5 G. Teknik Analisis Data 1. Tahapan-tahapan Analisis Data a. Analisis Data Lembar Validasi Ahli media Kevalidan media dinilai oleh ahli dengan menggunakan rating scale pada angket. Ahli (responden) diminta memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang dinilai berdasarkan keadaan. Data yang diperoleh akan dijumlahkan untuk mengetahui hasil kevalidan dari nilai rata-rata. Menurut Akbar Sa'dun (2017) valid atau tidaknya media dan materi yang dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut. $Va = Tse$ x 100% Keterangan: Va : Validitas dari ahli Tse : Total Skor Empirik (hasil penilaian dari validator) Tsh : Total Skor Maksimal yang diharapkan b. Analisis Data Angket Ahli Materi Kevalidan materi dinilai oleh ahli dengan menggunakan rating scale pada angket. Ahli (responden) diminta memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang dinilai berdasarkan keadaan. Data yang diperoleh akan dijumlahkan untuk mengetahui hasil kevalidan dari nilai rata-rata. Menurut Akbar Sa'dun (2017) valid atau tidaknya media dan materi yang dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut. $Va = Tse$ x 100% Tsh Keterangan: Va : Validitas dari ahli Tse : Total Skor Empirik (hasil penilaian dari validator) Tsh : Total Skor Maksimal yang diharapkan Hasil nilai validitas dari instrumen penilaian kevalidan media dan materi dapat dilakukan perhitungan validitas dengan rumus sebagai berikut. $V = V\_amd + V\_amt$ = ... % 2 Keterangan: V : Validasi gabungan V_amd : Validasi ahli media V_amt : Validasi ahli materi Hasil validitas dapat diinterpretasikan dengan mencocokan kriteria dalam tabel berikut Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Persentase % Kriteria kevalidan 86 % skor 100 %

Plagiarism detected: **0.38%** https://www.researchgate.net/publication/33187… id: **46**

Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan. 71 % skor 85 % Cukup valid, dapat digunakan tapi perlu sedikit perbaikan. 56 % skor 70 % Kurang valid, perlu perbaikan besar, Disarankan tidak dipergunakan. 41 % skor 55 % Tidak valid, tidak dapat digunakan.

25 % skor 40 % Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan. Sumber: Akbar Sa'dun (2017) c. Analisis Data Angket Respon Kepraktisan Guru Angket kepraktisan diperoleh untuk mengetahui tanggapan dan penilaian respon guru tentang media yang dikembangkan. Lembar angket respon guru

Plagiarism detected: **0.13%** http://repository.upi.edu/50811/4/S_TE_16057… id: **47**

digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Guru diminta member tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan untuk setiap pernyataan yang diberikan. Menurut Akbar Sa'dun (2017), respon guru dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut: $Va = Tse$ x 100% Tsh Keterangan: Va : Validitas dari ahli Tse : Total Skor Empirik (hasil penilaian dari validator) Tsh : Total Skor Maksimal yang diharapkan Hasil nilai kepraktisan dari respon guru diinterpretasikan dengan mencocokan kriteria pada tabel berikut. Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Persentase % Kriteria Kepraktisan 86 % skor 100 % Sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan. 71 % skor 85 % Cukup praktis, dapat digunakan tapi perlu sedikit perbaikan. 56 % skor 70 % Kurang praktis, perlu perbaikan besar, Disarankan tidak dipergunakan. 41 % skor 55 % Tidak praktis, tidak dapat digunakan. 25 % skor 40 % Sangat tidak praktis, tidak bisa digunakan. Sumber: Akbar Sa'dun (2017) d. Analisis Data Angket Respon Kepraktisan Siswa Angket kepraktisan diperoleh untuk mengetahui tanggapan dan penilaian respon siswa tentang media yang dikembangkan. Lembar angket respon siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan pada media. Siswa diminta memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan untuk setiap pernyataan yang diberikan. Menurut Akbar Sa'dun (2017), respon guru dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut: $Va = Tse$ x 100% Tsh Keterangan: Va : Validitas dari ahli Tse : Total Skor Empirik (hasil penilaian dari validator) Tsh : Total Skor Maksimal yang diharapkan Hasil nilai kepraktisan dari respon guru diinterpretasikan dengan mencocokan kriteria pada tabel berikut. Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Persentase % Kriteria Kepraktisan 86 % skor 100 % Sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan. 71 % skor 85 % Cukup praktis, dapat digunakan tapi perlu sedikit perbaikan. 56 % skor 70 % Kurang praktis, perlu perbaikan besar, Disarankan tidak dipergunakan. 41 % skor 55 % Tidak praktis, tidak dapat digunakan. 25 % skor 40 % Sangat tidak praktis, tidak bisa digunakan. Sumber: Akbar Sa'dun (2017) Hasil nilai validitas dari instrumen penilaian kepraktisan media dapat dilakukan perhitungan validitas dengan rumus sebagai berikut. V = R _guru + R _ siswa = ...% 2 Keterangan: V : Validasi gabungan R_guru: Kepraktisan respon guru R_siswa: Kepraktisan respon siswa Hasil validitas dapat diinterpretasikan dengan mencocokan kriteria dalam tabel berikut. Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan Persentase % Kriteria kepraktisan 86 % skor 100 % Sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan. 71 % skor 85 % Cukup praktis, dapat digunakan tapi perlu sedikit perbaikan. 56 % skor 70 % Kurang praktis, perlu perbaikan besar, Disarankan tidak dipergunakan. 41 % skor 55 % Tidak praktis, tidak dapat digunakan. 25 % skor 40 % Sangat tidak praktis, tidak bisa digunakan. Sumber: Akbar Sa'dun (2017) e. Analisis Data Angket Keefektifan Siswa Peneliti menguji keefektifan produk yang dikembangkan dengan membandingkan hasil dari soal post test yang dikerjakan oleh siswa dengan KKM di SDN 1 Besuki yaitu 75. Menurut Depdikbud (dalam Rosna, 2014:236-237) langkah yang dapat dilakukan untuk memperoleh data keefektifan sebagai berikut. 1) Menghitung skor hasil belajar siswa 2) Menentukan nilai yang dicapai siswa dengan rumus sebagai berikut. $Daya\ Serap\ Individual$ = Skor Perolehan Siswa Skor Maksimal Siswa × 100 3) Menghitung presentase keefektifan media bagi siswa dalam satu kelas didasarkan pada nilai ketuntasan belajar (KBK). $Nilai\ KBK$ = Jumlah Siswa Diatas KKM Jumlah Seluruh Siswa × 100% 4) Media dinyatakan efektif jika terdapat peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Tabel 3.11 Kriteria Keefektifan Persentase % Kriteria keefektifan 86 % skor 100 % Sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan. 71 % skor 85 % Cukup efektif, dapat digunakan tapi perlu sedikit perbaikan. 56 % skor 70 % Kurang efektif, perlu perbaikan besar, Disarankan tidak dipergunakan. 41 % skor 55 % Tidak efektif, tidak dapat digunakan. 25 % skor 40 % Sangat tidak efektif, tidak bisa digunakan. Sumber: Akbar Sa'dun (2017) BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN A. Hasil Studi Pendahuluan 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan Pengembangan media dilaksanakan melalui beberapa tahap dengan dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah pertama adalah Analisis (Analysis) melakukan observasi di SDN 1 Besuki. Pada tahap ini digunakan untuk menganalisis permasalahan yang ada di kelas 3 saat pembelajaran PPKn pada materi Arti Lambang Pancasila. Pada tahap ini peneliti dapat menyimpulkan permasalahan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung sehingga peneliti mendapat data analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa guru menggunakan buku sebagai pedoman dalam menyampaikan materi. Selain itu kurangnya inovatif sehingga guru masih menggunakan metode lama menggunakan buku. Dampaknya siswa menjadi kurang tertarik pada materi yang diajarkan karena pembelajaran yang kurang variatif bagi siswa serta pemahaman siswa yang kurang mendalam terhadap materi yang disampaikan karena mereka cenderung kurang paham akan materi arti lambang Pancasila. Setelah mendapatkan hasil observasi, peneliti mendapatkan hasil analisis kebutuhan yaitu berupa media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi arti lambang Pancasila agar proses belajar mengajar menjadi semakin mudah dan siswa menjadi semakin tertarik pada materi arti lambang Pancasila. 2. Interpretasi Hasil Studi Dari hasil studi lapangan dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat pada pembelajaran PPKn khususnya arti lambang Pancasila pada kelas III SDN 1 Besuki kurangnya penerapan

Plagiarism detected: **0.12%** https://www.researchgate.net/publication/34605… + 14 resources! id: **48**

media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk

membantu siswa dalam pembelajaran ialah media pembelajaran contohnya penggunaan media video berbasis Capcut. Media video berbasis Capcut dapat memudahkan siswa dan dapat diakses melalui Smartphone ataupun Laptop. 3. Desain Awal (Draft) Produk Tahap awal desain media video berbasis Capcut adalah mencari konsep yang diinginkan agar terlihat menarik. Desain yang dipilih adalah bertemakan alam disekitar dengan dikombinasikan warna hijau dan biru agar kesan dalam media tersebut hidup dengan warna cerah yang dipilih. Selanjutnya adalah mencari latar belakang atau background bergerak yang terkesan nyata serta menambahkan karakter kartun anak agar dapat menarik ketertarikan siswa. Setalah itu mulai mendesain media yang diinginkan dengan disesuaikan dari latar belakang yang telah ditentukan. Setelah itu, masukan materi yang diinginkan kedalam media, kemudian setiap pergantian materi diberikan transisi agar terkesan bagus dan rapi. Jika sudah selesai ekspor media dengan resolusi yang tinggi agar tercipta video yang enak untuk dilihat. Gambar 4.1 Desain awal media bagian pembukaan Gambar 4.2 Desain awal media bagian materi Gambar 4.3 Desain awal media bagian penutup B. Mengembangkan Media Capcut

Plagiarism detected: **0.15%** https://www.researchgate.net/publication/34605… + 9 resources! id: **49**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation

). 1. Analyze Langkah pertama adalah melakukan obersevasi di SDN 1 Besuki. Pada tahap ini digunakan untuk menganalisis permasalahan yang ada di kelas 3 saat pembelajaran PPKn pada materi arti lambang Pancasila. Pada tahap ini peneliti dapat menyimpulkan permasalahan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung sehingga peneliti mendapat data analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa guru menggunakan buku sebagai pedoman dalam menyampaikan materi. Selain itu kurangnya pengetahuan akan inovasi teknologi dalam mengembangkan media berbasis digital, sehingga guru kurang berminat dalam mengembangkan media yang inovatif. 2. Design Langkah kedua yaitu mendesain kebutuhan guru yaitu mencari solusi dengan cara mendesain keperluan media yang cocok untuk materi arti lambang Pancasila yaitu dengan dibuatnya media video berbasis Capcut. 3. Development Setelah mendesain media, media perlu divalidasi oleh validator media dan validator materi untuk mengetahui apalah media ini cocok dengan materi arti lambang Pancasila. 4. Implementation Setelah melakukan validasi pada ahli media dan materi, media diujikan di lapangan secara terbatas untuk mengetahui apakah media video berbasis Capcut praktis dan efektif. 5. Evaluation Setelah media video berbasis Capcut diuji coba terbatas dapat diketahui media video berbasis Capcut sangat praktis dan efektif digunakan untuk materi arti lambang Pancasila. C. Hasil Uji Validasi 1. Hasil Uji Validasi Media Berikut angket validasi media video berbasis Capcut telah divalidasi oleh Validator Media Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. Tabel 4.1 Lembar Validasi Ahli Media No Peryataan tentang media yang dikembangkan Skor 0 1 2 4 5 1 Media disusun menarik minat sisa untuk belajar √ 2 Warna media dapat menarik perhatian siswa √ 3 Gaya Bahasa mudah dimengerti √ 4 Media dapat dilihat jelas oleh siswa √ 5 Kesesuaian materi dalam media dapat dilihat dengan jelas √ 6 Kemudahan mengoprasikan media √ 7 Kemampuan media menciptakan rasa senang siswa √ 8 Kemampuan media sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi √ 9 Jenis dan ukuran huruf mudah dilihat √ 10 Media dapat digunakan individu atau kelompok √ Jumlah Skor 32 10 Total Skor 42 Skor Maksimal 50 Presentase Skor 84% Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan oleh validator media, Media video berbasis Capcut mendapatkan hasil skor komulatif 84% yang berada pada rentang 71-85 dengan keterangan valid dan ada sedikit perbaikan pada produk ini. Ada beberapa bagian yang perlu direvisi, yang paling mencolok ialah bagian background agar terlihat lebih menarik. Tabel 4.2 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah Sebelum Sesudah Bagia n Awal Mater i Akhir 2. Hasil Uji Validasi Materi Berikut angket validasi media video berbasis Capcut telah divalidasi oleh Validator Materi Frans Aditia Wiguna,S.Pd., M.Pd. Tabel 4.3 Lembar Validasi Ahli Materi NO Pernyataan Tentang Materi yang Dikembangkan SKOR 1 2 3 4 5 1. Keseuaian isi materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar √ 2. Materi Pembelajaran sesuai dengan indikator √ 3. Kesesuaian indikator dengan Kompetensi Dasar √ 4. Pengembangan tujuan pembelajaran telah sesuai dengan indikator √ 5. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran √ 6. Pendekatan dan metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran √ 7. Materi sesuai dengan perangkat pembelajaran √ 8. Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran √ 9. Materi yang terpaparkan dalam media sesuai dengan tingkat kelas III √ JUMLAH SKOR 41 SKOR MAKSIMAL 45 PRESENTASE 92% Berdasarkan hasil validasi materi yang telah dilakukan oleh validator media, Media video berbasis Capcut mendapatkan hasil skor komulatif 91% yang berada pada rentang 86-100 dengan keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi. 3. Hasil Gabungan Nilai Validasi Media dan Materi Dari kedua nilai validasi media dan materi yang didapatkan, nilai tersebut digabungkan dengan hitungan: $Presentase$ = 84 + 91 2 X 100% = 87,5% Sehingga, untuk tahap validasi media mendapatkan kriteria 87,5 dimana nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat valid berdasarkan refrensi Akbar Sa'dun (2017) dan layak digunakan. D. Hasil Uji Coba 1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Media Uji kepraktisan media video Berbasis Capcut pada materi arti lambang Pancasila ini berguna untuk mengetahui apakah media ini membantu guru dan siswa dalam mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Berikut angket kepraktisan media yang telah diisi oleh Guru Kelas III di SDN 1 Besuki Kabupaten Tulungagung. a. Uji Kepraktisan Guru Tabel 4.4 Angket Respon Guru N o Peryataan tentang media yang dikembangkan Skor 1 2 3 4 5 1 Ketepatan judul dan media yang dikembangkan dengan materi √ 2 Kemampuan media sebagai alat bantu dalam pencapaian indikator/tujuan pembelajaran √ 3 Kemampuan media yang mudah digunakan oleh siswa √ 4 Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa √ 5 Kemampuan media dalam membantu menyampaikan informasi/materi √ 6 Kemampuan media dalam membantu siswa menyelesaikan masalah pada materi arti lambang pancasila √ 7 Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang siswa √ 8 Kemampuan media dalam memicu kreativitas siwa √ 9 Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang √ 1 0 Kesesuaian media dengan dunia siswa √ Jumlah Skor 8 40 Total Skor 48 Skor Maksimal 50 Presentase Skor 96% Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil komulatif dari seluruh skor mendapatkan 96% yang berarti uji coba kepraktisan media ini tuntas dan media video berbasis Capcut pada materi arti lambang Pancasila ini sangat praktis digunakan sehingga sangat membantu dalam penyampaian materi arti lambang Pancasila. b. Hasil Uji Kepraktisan Siswa Tabel 4.5 Angket Respon Siswa Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan siswa bahwa hasil komulatif dari seluruh skor mendapatkan 80% yang berarti uji coba kepraktisan media video berbasis Capcut pada materi arti lambang Pancasila ini praktis digunakan sehingga sangat membantu dalam penyampaian materi arti lambang Pancasila. No . Pertanyaan Banyak Siswa 1 2 3 4 5 1 Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah 15 2 Saya mengetahui petunjuk penggunaan media video capcut 15 3 Tampilan pada media video capcut menarik 4 11 4 Kemampuan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa 3 12 5 Kemampuan media dalam membantu menyampaikan informasi atau materi 6 9 6 Kemampuan media dalam membantu siswa menyelesaikan masalah pada materi arti lambang Pancasila 15 10 7 Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang 8 7 Jumlah Skor 26 39 5 Total Skor 421 Skor Maksimal 525 Presentase Skor 80% c. Hasil Gabungan Nilai Kepraktisan Guru dan Siswa Dari kedua nilai kepraktisa guru dan siswa yang didapatkan, nilai tersebut digabungkan dengan hitungan: $Presentase$ = 96 + 80 2 X 100% = 88% Sehingga, untuk tahap kepraktisan media mendapatkan kriteria 88 dimana nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat valid berdasarkan refrensi Akbar Sa'dun (2017) dan layak digunakan. 2. Hasil Uji Coba Keefektifan Media Uji efektifitas media ini dilakukan guna mengukur apakah penggunaan media video berbasis Capcut ini berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi arti lambang Pancasila. a. Uji Coba Terbatas Dalam Uji keefektifan ini peneliti menggunakan uji coba terbatas dengan mengambil 3 sample di kelas III. Tabel 4.6 Hasil Post Test Uji terbatas No Nama Nilai Post Test 1 Faris 100 2 Revano 100 3 Ninda 100 Berdasarkan data hasil uji keefektifan skala kecil media melalui post test bahwa hasil komulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 100 yang berarti uji coba keefektifan media ini tuntas dan media video berbasis Capcut pada arti lambang Pancasila sangat efektif digunakan. b. Uji Coba Luas Dalam Uji keefektifan ini peneliti menggunakan uji coba luas dengan mengambil 12 sample di kelas III. Tabel 4.7 Hasil Post Test Uji Luas No Nama Nilai Post Test 1 Fina 100 2 Rafi 100 3 Icha 100 4 Fathan 100 5 Sekar 100 6 Azzaki 100 7 Nazila 100 8 Adit 100 9 Alvis 100 10 Riski 100 11 Fahmi 100 12 Putri 100 Berdasarkan data hasil uji keefektifan media skala besar melalui post test bahwa hasil komulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 100 yang berarti uji coba keefektifan media ini tuntas dan media video berbasis Capcut pada arti lambang Pancasila sangat efektif digunakan. 3. Desain Akhir Produk Media video berbasis Capcut ini telah mengalami perbaikan setelah melakukan konsulasi serta validasi pada ahli media. Perubahan yang paling terlihat yaitu pada perubahan background karena menurut ahli media background sebelumnya terlihat buram dan kurang menarik perhatian siswa. E. Pembahasan Hasil Penelitian 1. Deskripsi Media Pada pengembangan ini, peneliti menggunakan aplikasi Capcut untuk mengedit video yang dimana pengguna smartphone menggunakan aplikasi ini karena mudah digunakan. Sehingga dapat memotivasi para guru untuk melakukan sebuah perubahan dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hasil produk media ini berfokus pada untuk menarik perhatian siswa. Dengan bertemakan kartun animasi, siswa banyak yang menyukainya dan memperhatikan media dengan tenang dan juga menyenangkan. Selain itu, media ini disisipi dengan kearifan lokal budaya. Seperti pakaian adat berbagai daerah, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan tambahan tentang keanekaragaman budaya. 2. Validasi Media Pembelajaran Dalam mengembangkan media video berbasis Capcut menggunakan aplikasi Capcut untuk mendesain media tersebut. Kompetensi dasar yang digunakan adalah menceritakan arti gambar pada lambang negara

Quotes detected: **0.02%** id: **50**

"Garuda Pancasila".

Ada beberapa tahapan pembuatan media yaitu pengumpulan materi, desain tampilan media, melakukan uji validasi materi dan uji validasi media lalu yang terakhir adalah uji coba terbatas dan luas di kelas III SDN 1 Besuki Kabupaten Tulungagung Pada tahap validasi media video berbasis Capcut dalam penilitian dinilai dari penilaian validator dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, penilaian

Plagiarism detected: **0.26%** https://www.researchgate.net/publication/34605… + 2 resources! id: **51**

dari validator ahli media memperoleh skor 84% yang artinya media video Capcut yang dikembangkan valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan dan dapat digunakan. Hasil penilaian dari validator ahli materi

memperoleh 91% yang artinya materi di dalam media yang dikembanggkan sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya perbaikan. Dari

Plagiarism detected: **0.14%** https://www.researchgate.net/publication/34605… + 2 resources! id: **52**

jumlah skor yang diperoleh Dari jumlah skor yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi

mendapat skor rata-rata kevalidan sebesar 87,5% sesuai dengan Akbar (2017:82) yaitu pada rentang nilai 86% - 100% dengan keterangan sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Berdasarkan penilaian validator tersebut terhadap media video berbasis Capcut yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid. Hasil dari validator ahli media dan ahli materi di tas diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2023) yang menyatakan bahwa media Capcut sangat valid digunakan untuk siswa dengan dibuktikan hasil validasi produk sebanyak 86,15%. Hal ini didukung oleh Lestari (2022) yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid dan layak digunakan jika hasil penilaian yang diperoleh melalui lembar validasi ahli memenuhi kriterita valid. Tingkat validitas produk merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan produk Capcut, sebab media video berbasis Capcut adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi saat kegiatan pembelajaran, kualitas produk juga dilihat dari segi isi materi produk media yang dikembangkan, Jika validitas produk tinggi maka media video berbasis Capcut

Plagiarism detected: **0.22%** https://www.researchgate.net/publication/37526… id: **53**

layak untuk digunakan dalam kegoatan pembelajaran, sebaliknya jika validitas produk rendah maka media video berbasis Capcut yang dikembangkan tidak layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran Uji kepraktisan media video berbasis Capcut pada materi arti lambang Pancasila berguna untuk mengetahui apakah media ini membantu guru dalam mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran, didukung Ridhwan & Sari (2022) dimana dengan melakukan penilaian kepraktisan dapat memiliki karakteristik yang heterogen dengan angket yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mendapatkan nilai yang dibutuhkan dalam pengambilan data. Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil komulatif dari seluruh skor mendapatkan hasil 96% yang berarti uji coba kepraktisan media ini tuntas dan media video berbasis Capcut pada materi arti lambang Pancasila ini sangat praktis digunakan sehingga sangat membantu dalam penyampaian materi arti lambang Pancasila. Sedangkan untuk melalui hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan siswa bahwa hasil komulatif dari seluruh skor mendapatkan skor 80 % yang berarti uji coba kepraktisan media ini tuntas dan praktis menurut Akbar (2013) yang artinya praktis dapat digunakan tanpa perbaikan. 4. Keefektifan Media Pembelajaran Keefektifan dari media video berbasis Capcut dengan melihat hasil belajar siswa setelah mengerjakan soal pre test dan post test. Pemberian tes dilakukan pada saat akhir pembelajaran dengan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media video berbasis Capcut, didukung oleh pendapat Febrianti (2021)

Plagiarism detected: **0.17%** https://creatormedia.my.id/fungsi-dan-manfaat-… + 2 resources! id: **54**

bahwa penggunaan media pembelajaran yang memiliki tingkat keefektifan tinggi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, dengan

demikian tingkat keefektifan media pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Dari efektif dapat diukur menggunakan instrument tes pada hasil kerja siswa yang diberikan ke siswa setelah menggunakan media video berbasis Capcut. Data efektif diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa dari satu kelas. Jika rata-rata kelas III ≥ 75 KKM, media ini dianggap efektif dan jika ≤ 75 KKM maka media ini dianggap kurang efektif dan harus direvisi. Pada tahap Post test uji coba luas hasil post test soal siswa mendapatkan nilai rata-rata 100% dari hasil nilai siswa menunjukan presentase ketuntasan belajar siswa adalah ≥ 75% dapat dikatakan efektif dan pada klasifikasi sangat baik. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN A. Simpulan Berdasarkan hasil pembahasan Pengembangan Media Capcut Materi Arti Lambang Pancasila

Plagiarism detected: **0.2%** https://www.researchgate.net/publication/32354… + 3 resources! id: **55**

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 1 Besuki. Media Pembelajaran Capcut yang dikembangkan bisa dikatakan valid, praktis dan efektif untuk

digunakan. Hal ini dapat diuraikan dari kesimpulan tahap validasi media dan materi yang nilainya telah digabungkan untuk mendapatkan nilai yang dibutuhkan mendapatkan skor 87,5% berada pada rentang 86%-100% dengan keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi, dan bisa digunakan. Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru dan siswa bahwa hasil komulaitf dari seluruh skor mendapatkan 96% untuk angket kepraktisan guru dan 80% untuk angket kepraktisan siswa yang berarti uji coba kepraktisan media ini tuntas dan media ini sangat praktis digunakan sehingga sangat membantu dalam penyampaian materi arti lambang Pancasila. Untuk uji keefektifan berdasarkan hasil post test mendapatkan nilai rata rata sebesar 100 yang berarti uji coba keefektifan media ini tuntas dan media Interaktif efektif digunakan. B. Implikasi Implikasi dari penelitian pengembangan ini terdiri atas implikasi teoritis dan praktis yaitu dari hasil yang dilakukan pada pengembangan media Capcut materi arti lambang Pancasila sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Saat proses pembelajaran di kelas siswa lebih mudah memahami materi yang terpampang dalam media digital tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji terbatas dan luas media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila pada kelas III ratarata memperoleh nilai 100 pada pengerjaan soal post test. Hasil perhitungan tersebut dinyatakan bahwa

Plagiarism detected: **0.17%** https://www.researchgate.net/publication/35081… + 3 resources! id: **56**

proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Capcut efektif. Implikasi Praktis dari media pembelajaran Capcut yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat

dijadikan masukan dan solusi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi siswa agar lebih baik lagi. C. Saran Dalam penelitian ini tentunya masih ada beberapa kekurangan oleh karena ini peneliti berharap adanya saran-saran yang mampu menjadikan penelitian ini lebih baik lagi kedepannya yang ditunjukan pada beberapa pihak supaya manfaat yang diperoleh lebih aplikatif. Saran-saran tersebut ditujukan kepada : 1. Bagi Subjek Penelitian Bagi subjek penelitian ini diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran Capcut dengan baik dan benar. Sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan media yang digunakan. 2. Bagi Peneliti Selanjutnya Bagi penelitian selanjutnya yang tertarik dan ingin mengkaji terkait media pembelajaran Capcut agar bisa menyesuaikan dengan kompetensi yang dicapai dan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. juga diharapkan agar lebih variatif dan inovatif sesuai dengan materi atau tema yang dikembangkan.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: Assessment recommendations