

**PENGEMBANGAN MEDIA CAPCUT MATERI ARTI LAMBANG
PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN
KELAS III SDN 1 BESUKI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

RIFAN WAHYU RISNANTO

NPM:

19.1.01.10.0080

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2024

BAB 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 menjad 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 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 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 keefektifan 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 konvensional 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 jenuh dengan media pembelajaran konvensional dan 31% lainnya sudah merasa cukup. Serta seluruh siswa 62% memilih media video animasi serta 38% memilih media yang nyata.

Kekurangan pada faktor guru juga telah disampaikan Yusuf (2017) bahwa beberapa masalah yang ditemui 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, hanya menekankan persepsi indra mata, gambar benda yang terlalu kompleks, 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 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 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 teridentifikasi betapa kompleksnya 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 Arti Lambang Pancasila
5. Media yang digunakan 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. Diharapkan 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 terkait media pembelajaran capcut .

- b. Memberikan pengetahuan tentang pembelajaran di kelas, yang nantinya akan menjadi bekal menjadi guru.
- c. Memberikan pengetahuan tentang memilih dan menyiapkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni. (2018). *FUNGSI DAN JENIS MEDIA DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI*.
- Akbar S. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dr. Muhammad Hasan, S. M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten: Tahta Media Group.
- Fahyuni.E.F, 2011. (2017). *Jenis - Jenis Media dalam Pembelajaran*.
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan aplikasi ARTS (articulate storyline) materi nilai-nilai budaya masa praaksara di Indonesia. *Jurnal Inovasi Teknologi ...*, 8(2), 209–219. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/43111>
- Hidayah, N. (2017). Analisis Validitas Pengembangan Media Puzzle Berbasis Puzzlemake A Match Pada Sub Pokok Bahasan Sel.
- H, R., & C, C. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*.
- Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2020). *Media pembelajaran*.
- Isnaeni, N. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBENTUKAN INTERAKSI BELAJAR SISWA*.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>

- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Moch. Masykur Ag, A. H. F. (2017). No Title. In A. Safa (Ed.), *Mathematical intelligence* (Cetakan II, p. 212). Ar-Ruzz Media.
- Mustaji, N. A. dan. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SDS MAWAR SHARON SURABAYA. *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Mutiara, A. B. (2022). *PRINSIP DAN LANDASAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*.
- Putri, P. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman diNegeriku Kelas IV Sekolah Dasar.
- Rasyid, I., & Rohani. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*.
- Rohani. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Susanti. (2017). *JENIS–JENIS MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*.