

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* MATERI
SIKLUS AIR UNTUK SISWA KELAS V SDN TIRON 4
KEDIRI 2023-2024**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

TIA MEI WIDAYANTI
NPM: 2014060097

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

TIA MEI WIDAYANTI
NPM: 2014060097

Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* MATERI
SIKLUS AIR UNTUK SISWA KELAS V SDN TIRON 4
KEDIRI 2023-2024**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 08 Juli 2024

Pembimbing I,



Dra. ENDANG SRI MUJIWATI, M.Pd.
NIDN. 0725076201

Pembimbing II,



SUTRISNO SAHARI, M.Pd.
NIDN. 0713037304

Skripsi oleh:

TIA MEI WIDAYANTI
NPM: 2014060097

Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* MATERI
SIKLUS AIR UNTUK SISWA KELAS V SDN TIRON 4
KEDIRI 2023-2024**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2024

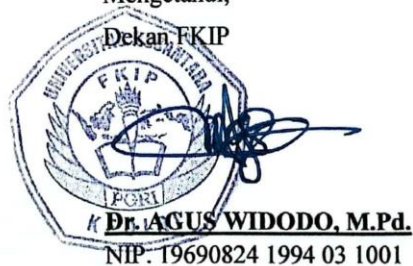
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
2. Penguji I : Rian Damariswara, M.Pd.
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan, FKIP



Dr. AGUS WIDODO, M.Pd.
NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Tia Mei Widayanti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 06 Mei 2002
NPM : 2014060097
Fak/Jur/Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Juli 2024

Yang Menyatakan



TIA MEI WIDAYANTI
NPM: 2014060097

MOTTO

Al waqtu kaa assaifi fa in lam taqto 'hu qotho 'aka.

“Waktu itu seperti pedang, jika kau tidak memotongnya maka ia akan memotongmu”

-Imam Syafii-

“Jangan hanya lihat seberapa nyala cahaya, lihat juga seberapa banyak bahan bakar yang sudah dihabiskan olehnya”

-Boy Candra-

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan”

-Boy Candra-

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua saya Bapak Sudaryanto dan Ibu Wiji Sriati, orang yang paling berjasa dalam hidup saya. Terimakasih atas pengorbanan, cinta, nasehat, semangat serta selalu memberikan dukungan, berupa materi dan motivasi yang baik untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, serta doa yang tidak pernah putus untuk anaknya. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk Bapak dan Ibu saya tercinta.
3. Saudara kandung saya Mohammad Reza Nur Ifdal. Terimakasih telah memberikan dukungan dan semangat selama menempuh pendidikan di perkuliahan sehingga bisa menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini. Semoga kelak engkau sukses dan bisa membanggakan kedua orang tua kita.
4. Pasangan saya yang saya kasihi, M. Rahman Alde Hidayat. Terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, meluangkan tenaga, waktu maupun materi kepada saya. Memberikan ruang untuk keresahan, kesedihan, tempat untuk pulang, tempat untuk bahagia, serta menjadi peran terbaik bagi penulis dalam menemani diproses panjang pengerjaan skripsi ini. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.

5. Kedua dosen pembimbing Ibu Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. dan Bapak Sutrisno Sahari, S. Pd, M, Pd. yang selalu membimbing dan memberikan arahan serta motivasi untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Pemilik NPM 2014060092 atas nama Hesty Dwy Wahyuning Tyas. Sahabat penulis di bangku kuliah yang selalu kebersamai dalam empat tahun ini, terimakasih selalu menemani di setiap langkah, memberi semangat dan memberikan bantuan kepada penulis agar bisa menyelesaikan skripsi ini dan selalu menjadi tempat suka dan duka bagi penulis selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman seperjuangan saya yang bernama Trias Wedar Puji Marta, Wulan Nopiandari, Nur Khafifah, dan Alfiroh Clarinta. Terimakasih selalu memberikan motivasi, semangat, dukungan tanpa henti. Kalian orang-orang yang selalu berada dibalik layar, kebersamai dalam perjuangan dan selalu saya repotkan, terimakasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.

ABSTRAK

Tia Mei Widayanti: Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Aplikasi *Capcut* Materi Siklus Air untuk Siswa Kelas V SDN Tiron 4 Kediri 2023-2024, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Tiron 4 Kediri diketahui bahwa pada pembelajaran materi siklus air di kelas V SDN TIRON 4 ditemukan bahwa, pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan bahan ajar berupa buku siswa yang berisi rangkuman materi dan ilustrasi gambar siklus air yang kurang menarik. Siswa merasa kesulitan jika hanya membaca materi dan mengamati ilustrasi berupa gambar siklus air yang ada pada buku siswa. Hal ini berdampak siswa kurang mampu untuk menjelaskan tahapan-tahapan terjadinya siklus air.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN Tiron 4 Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research dan Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan tes, Teknik analisis data berupa kategori kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah: (1) Hasil validasi media memperoleh nilai 88% (sangat valid), validasi materi memperoleh 92% (sangat valid), validasi soal evaluasi memperoleh 88% (sangat valid), dan validasi perangkat pembelajaran memperoleh 92% (sangat valid), (2) Kepraktisan berdasarkan angket respon guru memperoleh nilai 92% pada uji coba terbatas dan 90% pada uji coba luas serta angket respon siswa dengan nilai 97,6% pada uji coba terbatas dan 98% pada uji coba luas, (3) Keefektifan berdasarkan nilai hasil evaluasi pada uji coba terbatas mendapatkan presentase nilai rata-rata 92,6% dan pada uji coba luas mendapatkan presentase nilai rata-rata 96,5%.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran Berbasis Animasi, Materi Siklus Air.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* MATERI SIKLUS AIR UNTUK SISWA KELAS V SDN TIRON 4 KEDIRI 2023-2024”** ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I;
5. Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II;
6. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Dosen Validator Media;
7. Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd. Selaku Dosen Validator Materi;
8. Kasmin Wibisono, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN TIRON 4;
9. Siti Nurkhosidah, S.Pd dan Wiedha Ary Andryana, S.Pd.SD selaku guru kelas V SDN TIRON 4;

10. Teman-teman saya dari Program Studi PGSD yang sudah membantu dan memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini; dan
11. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak. Disertai harapan semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 10 Juli 2024



TIA MEI WIDAYANTI
NPM: 2014060097

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran	9
b. Fungsi Media Pembelajaran	10
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11

2. Media Video Animasi	
a. Pengertian Media Video Animasi.....	13
b. Karakteristik Media Video Animasi	14
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi ...	16
3. Hakikat <i>CapCut</i>	
a. Pengertian <i>CapCut</i>	17
b. Fungsi <i>CapCut</i>	19
4. Kompetensi Dasar IPA di Kelas V SD	20
5. Hakikat Siklus Air	
a. Pengertian Siklus Air	22
b. Jenis-Jenis Siklus Air	24
c. Tahapan Siklus Air	26
d. Dampak Siklus Air pada Peristiwa di Bumi serta Kelangsungan MakhluK Hidup	29
6. Penerapan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA materi Siklus Air Siswa Kelas V	31
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	32
C. Kerangka Berfikir.....	33
BAB III : METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan.....	36
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	
1. Lokasi Penelitian	42
2. Subyek Penelitian	43
D. Validasi Model/ Produk.....	43

E. Uji Coba Model/ Produk	
1. Desain Uji Coba	43
2. Subyek Uji Coba	45
F. Instrumen Pengumpulan Data	
1. Pengembangan Instrumen.....	46
2. Validasi Instrumen.....	48
G. Teknik Analisis Data	
1. Tahap-Tahap Analisis Data.....	56
2. Norma Pengujian.....	62
BAB IV	: DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Studi Pendahuluan	
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	63
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	63
3. Desain Awal (<i>Draft</i>) Media	64
B. Hasil Validasi Media	
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	66
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	74
3. Desain Akhir Media	74
C. Hasil Pengujian Media Terbatas	
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas.....	76
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas.....	78
D. Hasil Pengujian Media Perluasan	
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas.....	79
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	81

E.	Hasil Kepraktisan Media	
1.	Hasil Respon Guru	81
2.	Hasil Respon Siswa Uji Terbatas	85
3.	Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas.....	87
F.	Pembahasan Hasil Penelitian	
1.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Kefektifan.....	88
2.	Spesifikasi Video Pembelajaran berbasis Animasi Materi Siklus Air	90
3.	Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Video Pembelajaran berbasis Animasi Materi Siklus Air.....	90
4.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Video Pembelajaran berbasis Animasi Materi Siklus Air.....	91
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A.	Simpulan	93
B.	Implikasi	94
C.	Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA		97
LAMPIRAN		100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti IPA/MI Kelas V	20
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar IPA/MI Kelas V	21
Tabel 3.1 Angket Validasi Media “Video Pembelajaran Berbasis Animasi”	48
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi	49
Tabel 3.3 Angket Validasi Soal Evaluasi.....	50
Tabel 3.4 Kisi-Kisi	51
Tabel 3.5 Angket Validasi Perangkat Pembelajaran	53
Tabel 3.6 Angket Validasi Respon Guru	55
Tabel 3.7 Angket Validasi Respon Siswa	56
Tabel 3.8 Skor Penilaian Kevalidan	57
Tabel 3.9 Kualifikasi Kevalidan Produk.....	58
Tabel 3.10 Skor Penilaian Kepraktisan	59
Tabel 3.11 Kualifikasi Kepraktisan Produk.....	60
Tabel 3.12 Kualifikasi Kefektifan Produk	61
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media “Video Pembelajaran Berbasis Animasi”	66
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi.....	68
Tabel 4.3 Hasil Validasi Soal Evaluasi.....	69
Tabel 4.4 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	71
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi.....	74
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Terbatas	76
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Luas	79

Tabel 4.8 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas	82
Tabel 4.9 Hasil Respon Guru Uji Coba Luas	83
Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa uji Coba Terbatas.....	85
Tabel 4.11 Hasil Respon Siswa uji Coba Luas.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi <i>CapCut</i>	18
Gambar 2.2 Alur Pengembangan.....	34
Gambar 3.1 Pengembangan Model ADDIE.....	36
Gambar 3.2 <i>Design</i> Bagian Pembuka	38
Gambar 3.3 <i>Design</i> Bagian Isi (Siklus Air Pendek)	38
Gambar 3.4 <i>Design</i> Bagian Isi (Siklus Air Sedang)	39
Gambar 3.5 <i>Design</i> Bagian Isi (Siklus Air Panjang)	39
Gambar 3.6 <i>Design</i> Bagian Penutup (Soal/ <i>Quiz</i>)	40
Gambar 3.7 <i>Design</i> Bagian Simpulan.....	40
Gambar 4.1 <i>Design</i> Awal Bagian Pembuka.....	64
Gambar 4.2 <i>Design</i> Awal Bagian Isi (Siklus Air Pendek).....	64
Gambar 4.3 <i>Design</i> Awal Bagian Isi (Siklus Air Sedang).....	65
Gambar 4.4 <i>Design</i> Awal Bagian Isi (Siklus Air Panjang).....	65
Gambar 4.5 <i>Design</i> Awal Bagian Penutup (Soal/ <i>Quiz</i>).....	65
Gambar 4.6 <i>Design</i> Awal Bagian Simpulan	65
Gambar 4.7 <i>Design</i> Akhir Bagian Pembuka	75
Gambar 4.8 <i>Design</i> Akhir Bagian Isi (Siklus Air Pendek)	75
Gambar 4.9 <i>Design</i> Akhir Bagian Isi (Siklus Air Sedang)	75
Gambar 4.10 <i>Design</i> Akhir Bagian Isi (Siklus Air Panjang)	75
Gambar 4.11 <i>Design</i> Akhir Bagian Penutup (Soal/ <i>Quiz</i>)	76
Gambar 4.12 <i>Design</i> Akhir Bagian Simpulan.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	101
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Bimbingan	103
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	105
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	106
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	107
Lampiran 6 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	112
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi	113
Lampiran 8 Hasil Validasi Media.....	115
Lampiran 9 Hasil Validasi Materi	118
Lampiran 10 Hasil Validasi Soal Evaluasi.....	121
Lampiran 11 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	126
Lampiran 12 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas	130
Lampiran 13 Hasil Respon Guru Uji Coba Luas.....	133
Lampiran 14 Perangkat Pembelajaran	136
Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	158
Lampiran 16 Hasil Uji Plagiasi	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sains atau sering dikenal dengan istilah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan alam semesta dengan segala isinya. Menurut Mustika (2022), “IPA dapat dinyatakan sebagai ilmu yang mengkaji segala sesuatu gejala yang ada di alam baik benda hidup atau benda mati”. IPA bukanlah hasil pemikiran manusia, akan tetapi IPA adalah hasil dari pengamatan atau eksperimentasi gejala alam di bumi. IPA tidak hanya penguasaan pengetahuan tentang fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga suatu proses penemuan. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu ilmu yang dikhususkan dan wajib dipelajari di Sekolah Dasar yang mengkaji ilmu hayati dan gejala alam.

Pembelajaran IPA memiliki peran penting dalam pembentukan kepribadian siswa dan perkembangan intelektual siswa. Pembelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran IPA tidak hanya kumpulan fakta tetapi juga proses perolehan fakta yang melibatkan siswa aktif untuk mengembangkan kemampuan dalam berfikirnya. Menurut Dewi, dkk (2021), “Pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah”. Dengan memberikan pengalaman secara langsung siswa dapat memberikan

kesempatan siswa untuk memupuk rasa ingin tahu secara ilmiah, mengembangkan kemampuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018, terdapat tujuan pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar yang mencakup empat kompetensi yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

1. Kompetensi sikap spiritual, yaitu “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”.
2. Kompetensi sikap sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air”.
3. Kompetensi pengetahuan, yaitu “Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain”.
4. Kompetensi keterampilan, yaitu “Menyajikan pengetahuan faktual dan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia”.

Untuk mencapai tujuan tersebut, garis besar materi IPA kelas V Sekolah Dasar adalah sebagai berikut: 1) alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia, 2) organ pernafasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, 3) organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia, 4) organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia, 5) hubungan antar ekosistem dan jaring-jaring makanan, 6) perpindahan kalor, 7) pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda, 8) siklus air, dan 9) pengelompokan materi berdasarkan komponen penyusunnya (Permen Pendidikan dan Kebudayaan).

Salah satu materi tersebut terdapat pada kompetensi dasar 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut diperlukan indikator: 1) menyebutkan jenis-jenis siklus air, 2) menjelaskan tahapan-tahapan siklus air, serta 3) menyebutkan dampak siklus air pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Dari indikator yang telah dikembangkan diharapkan siswa mampu menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan pada pembelajaran materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup di kelas V SDN TIRON 4 ditemukan bahwa, pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan bahan ajar berupa buku siswa yang berisi rangkuman materi dan ilustrasi gambar siklus air yang kurang menarik. Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang aktif karena hanya diam dan mendengarkan penjelasan dari guru. Respon siswa terhadap pembelajaran kurang antusias. Siswa merasa kesulitan jika hanya membaca materi dan mengamati ilustrasi berupa gambar siklus air yang ada pada buku siswa. Akibatnya siswa kelas V SDN TIRON 4 kurang mampu untuk menjelaskan tahapan-tahapan terjadinya siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dengan tepat. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa dari 33 siswa terdapat sebanyak 20 siswa belum mampu menjelaskan tahapan-tahapan terjadinya

siklus air dan menjelaskan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa masih dibawah KKM.

Dari berbagai fenomena diatas terkait yang terjadi di dalam kelas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa memahamai materi siklus air berupa video pembelajaran berbasis animasi. Menurut Hendra, dkk (2023), “Penggunaan animasi sebagai video bisa menggambarkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata atau peristiwa kompleks serta perlu penjelasan detil bisa disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami”. Video pembelajaran berbasis animasi ini mengilustrasikan proses terjadinya siklus air yang bersifat abstrak. Dalam video pembelajaran berbasis animasi ini menampilkan macam-macam siklus air beserta tahapan proses terjadinya siklus air.

Video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi *CapCut* yang dapat diinstall dan dioperasikan pada *smartphone*. Menurut Deriyan (2022), “*Capcut* merupakan salah satu *software* pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya”. Aplikasi *CapCut* merupakan aplikasi yang dapat digunakan dan diakses dengan mudah untuk membuat video terutama video pembelajaran. Dengan demikian guru dapat membuat video pembelajaran berbasis animasi dengan efek transisi, filter, teks, audio, dan fitur lain sesuai dengan kreatifitasnya.

Video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* dapat dimainkan secara berulang-ulang atau satu kali saja jika siswa sudah

merasa cukup faham. Penggunaan aplikasi *CapCut* dalam pembuatan video berbasis animasi dapat memudahkan guru karena memiliki banyak fitur atau efek yang menarik. Adanya media video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* menyajikan objek secara detail dengan ragam warna yang diharapkan membuat suasana belajar tidak membosankan dan dapat menarik perhatian siswa kelas V dalam mempelajari materi siklus air. Maka diperlukan kreatifitas untuk penyampaian materi dan pembuatan gambar/ animasi yang beragam agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dipilih penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* MATERI SIKLUS AIR UNTUK SISWA KELAS V SDN TIRON 4 KEDIRI”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah-masalah yang muncul sebagai berikut.

1. Guru tidak menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi siklus air.
2. Guru hanya menggunakan buku siswa yang berisi rangkuman materi dan ilustrasi gambar siklus air yang kurang menarik.
3. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena guru hanya menggunakan buku siswa dan tidak menggunakan media pembelajran.

4. Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga siswa kurang aktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka ruang lingkup masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Kevalidan video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri meliputi karakteristik dari video pembelajaran tersebut.
2. Kepraktisan video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri meliputi kemudahan terhadap penggunaan video pembelajaran tersebut.
3. Keefektifan video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri meliputi kemampuan siswa dalam memahami materi siklus air.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan rumusan masalah yang diambil sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan video berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan video berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri?

3. Bagaimana keefektifan video berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan pengembangan video pembelajaran berbasis animasi yaitu:

1. untuk mengetahui kevalidan video berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri;
2. untuk mengetahui kepraktisan video berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri; dan
3. untuk mengetahui keefektifan video berbasis animasi menggunakan aplikasi *CapCut* materi siklus air untuk siswa kelas V SDN TIRON 4 Kediri.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan atau pertimbangan untuk menentukan kebijakan sekolah mengenai penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan penguasaan materi siklus air pada siswa.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan media pembelajaran yang

menarik dan menambah pengetahuan guru tentang video pembelajaran berbasis animasi.

3. Bagi Perpustakaan Pusat UNP Kediri

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk memberikan tambahan informasi dan bahan referensi kepada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Delora Jantung. 2019. *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Aprilliana, G., dan Efendi, R. 2022. *Penggunaan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 JAMPANGTENGAH Kabupaten Sukabumi*. *Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran*, 2(2): 48-53.
- Deriyan, L. F., dan Nurmairina. 2022. *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD*. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1): 1-10.
- Dewi, dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fatma, Fitria., dkk. 2022. *Pengelolaan Sumber Daya Air*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Firdaus, M. Lutfi. 2017. *Oceanografi*. Yogyakarta: Leutika Nouvalitera.
- Fitria, Y., dan Indra, W. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakteristik Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gunawan., dan Ritonga, A.A. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Hendra dkk. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Huda, A., dan Ardi, N. 2021. *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Ispratiwi, D., dan Mellisa. 2023. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1): 39-45.
- Jalinus, N., dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jannah, M., dan Julianto, J. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.

- Johari, Andriana dkk. 2014. *Penerapan Media Video Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran terhadap Hasil Belajar Siswa*. Journal of Mechanical Engineering Education, 1 (1), 8-15.
- Kustandi, C., dan Darmawan, D. 2020. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Peserta Didik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Masri, R. M., dan Purwaamijaya, I. M. 2021. *Rekayasa Lingkungan*. Sleman: Budi Utama.
- Muadifah, Afidatul. 2019. *Pengendalian Pencemaran Lingkungan*. Malang: Media Nusa Creative.
- Mustika, Dea. 2022. *Model-Model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya*. Solok: Mitra Cendekia Media.
- Mustofa, Arif. 2020. *Pengelolaan Kualitas Air untuk Akuakultur*. Jepara: UNISNU Press.
- Pribadi, B. A. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putri, K. E., dan Sahari, S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu*. Jurnal PINUS, 3(1), 32-40.
- Rayanto, H. R., dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute.
- Rosanaya, S. L., dan Fitriyati, D. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5), 2258-2267.
- Rusto., dan Pradana, R. 2021. *Problem Based Learning VS Sains Teknologi dalam Meningkatkan Intelektual Siswa*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Salim., dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta:Deepublish.
- Setiawan, Cahyadi dkk. 2023. *Air Tanah Sebagai Aspek Penting Bagi Kelangsungan Hidup*. Jakarta Timur: UNJ Press.
- Siregar, Yulia Pratiwi. 2018. *Pengembangan Bahan ajar Mata Kuliah Analisa Kompleks dengan Menggunakan Strategi Inquiry di STKIP Tapanuli Selatan*. Jurnal Education and Development, 4(1), 72-78.

- Sukendra, I. K., dan Atmaja, I. K. S. 2020. *Instrumen Penelitian*. Lumajang: Mahameru Press.
- Sumiharsono, R., dan Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Suminarsih. 2021. *Video Pembelajaran Asyik Murid Fantastik*. Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLG I).
- Syofiyanti, Dessy. 2022. *Monograf Pengembangan Model Pendidikan Seks untuk Anak dengan Pendekatan Index Card Match di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media Yogyakarta.
- Widiyatmoko, Arif. 2023. *Teori Pembelajaran IPA*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Wisma. 2022. *Aplikasi PhET Pilihan Simulasi Pembelajaran IPA*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Yusanto, Freddy. 2017. *Buku Ajar Produksi Program Televisi Multi Camera*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zunaidah, F. N., dan Amin, M. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-30.