

Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Berbantuan Aplikasi *Capcut* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN 14/1 Sungai Baung

Kurniawati¹, Destrinelli², Silvina Noviyanti³

^{1,2,3}Universitas Jambi, Jambi

¹kurniawati5362@gmail.com, ²destrinelli@unja.ac.id, ³silvinanoviyanti@unja.ac.id

Received: 21 February 2025; Accepted: 05 March 2025

Abstract

This study aims to describe the increase in student learning activity using animated videos assisted by the CapCut application in the subject of science in class V SDN 14/1 Sungai Baung. The research method used is classroom action research with the subjects in this study being the class teacher and students of class V SDN 14/1 Sungai Baung, a total of 22 students, with 12 male students and 10 female students. Data collection techniques use observation, documentation, and techniques and triangulation of source validity test techniques that can be used to obtain comparable data. Student learning activity can be analyzed qualitatively and quantitatively. The results of this study indicate that the application of animated videos assisted by the CapCut application can increase students learning activity in the subject of science. In cycle II, the success criteria were achieved according to what was expected by the researcher, which was obtained by 70%. Based on the results of the actions that have been taken by implementing animated videos assisted by the CapCut application, it can be used as an alternative in increasing students learning activity.

Keywords: Learning activeness, animation video, CapCut Application, IPAS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa menggunakan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung. Metode penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas dengan subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelas V SDN 14/1 Sungai Baung, sebanyak 22 orang siswa, dengan 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik uji validasi triangulasi sumber dan triangulasi metode teknik pengumpulan data yang dapat digunakan untuk mendapatkan data yang sebanding. Keaktifan belajar siswa dapat dianalisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pada siklus II tercapai kriteria keberhasilan sesuai dengan yang dihipotesiskan oleh peneliti diperoleh sebesar 70%. Berdasarkan dari hasil tindakan yang sudah dilakukan dengan menerapkan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: Keaktifan belajar, video animasi, Aplikasi *CapCut*, IPAS

How to Cite: Kurniawati, Destrinelli, & Noviyanti, S. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Berbantuan Aplikasi *CapCut* Pada Mata Pelajaran IPAS di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 12 (1), 1-9.

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 12 menjelaskan, "Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi anak didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis

anak didik”. Mengenai pentingnya pendidikan, mendorong guna membentuk banyak lembaga, misalnya sekolah dasar, sekolah menengah, serta sekolah tinggi.

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat” (Pristiwanti dkk., 2022). Peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia Nomor 16 tahun 2022 Tentang Standar Proses pada pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, pasal 2 ayat (1) menjelaskan bahwa “standar Proses digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi, prakarsa, kemampuan, dan kemandirian siswa secara optimal”. Sejalan dengan pasal 7 menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas untuk mendorong interaksi dan partisipasi aktif. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengajar, mendidik, membimbing, melatih, menilai dan mengevaluasi.

Guru harus memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas mengajar dan menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan perkembangan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar adalah IPAS (Ilmu pengetahuan alam dan sosial) Pelaksanaan kurikulum merdeka diterapkan keterpaduan IPA dan IPS yang menjadi salah satu solusi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, (Nupus & Sari, 2024). Peraturan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024, menjelaskan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, dan mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan pembelajaran ini siswa dapat mengenal dan membedakan berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif dilingkungan sekitar. Salah satu capaian pembelajaran pada mata pelajaran yang harus dicapai siswa adalah siswa mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif dilingkungan sekitar.

Pembelajaran harus dipusatkan pada siswa dan difasilitasi oleh guru agar efektif, dengan cara ini siswa akan menikmati aktivitas belajar yang dilakukan. Pembelajaran adalah upaya untuk membuat lingkungan belajar yang baik untuk siswa dan siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Purbayanti dkk., 2022). Pembelajaran aktif adalah jenis pembelajaran dimana siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, hal ini sangat penting bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Proses pembelajaran ini diharapkan memiliki dinamika yang mampu mengaktifkan siswa dan memungkinkan untuk tidak hanya mendengarkan dan memahami materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Keaktifan siswa merupakan bagian terpenting dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa seharusnya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena siswa adalah subjek yang direncanakan untuk melakukan pembelajaran (Priyanto & Kock, 2021). Sangat penting bagi guru untuk meningkatkan keaktifan siswa karena keaktifan siswa menentukan keberhasilan pembelajaran. Keaktifan adalah komponen penting bagi kegiatan belajar karena dapat mendorong siswa untuk berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Salah satu indikator yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas adalah tingkat keaktifan siswa. Keaktifan siswa dapat diketahui dari beberapa bentuk indikator menurut (Rikawati & Sitinjak, 2020) diantaranya, 1. Mengikuti pembelajaran dengan bersemangat, 2. berani menjawab pertanyaan yang diberikan, 3. berani berbicara dengan teman dalam berdiskusi kelompok, 4. memiliki usaha untuk memecahkan masalah, dan 5. berani mempresentasikan hasil pemahamannya didepan kelas.

Sangat penting bagi guru untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa, dengan membuat metode pembelajaran baru dan menarik yang memungkinkan siswa belajar secara efektif, baik melalui belajar mandiri maupun di kelas. Salah satu metode adalah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan mengajar siswa (Ismi & Ain, 2021). Penggunaan Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berfikir kreatif dan menciptakan inisiatif serta berfikir kritis untuk memecahkan masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat materi yang biasanya tidak menarik bagi siswa lebih abstrak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SDN 14/1 Sungai Baung tepatnya tanggal 21 September 2024. Disekolah 14/1 Sungai Baung sudah menggunakan kurikulum merdeka. Memiliki tempat yang sudah lumayan lengkap, dan ada beberapa proyektor yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Namun, yang terlihat pada mata pelajaran IPAS. Selanjutnya yang terlihat sesuai dengan

indikator keaktifan belajar siswa seperti pada aspek (1) bersemangat saat mengikuti pembelajaran, hanya 4 dari total 22 siswa yang dikatakan bersemangat saat mengikuti pembelajaran, selebihnya siswa hanya bermain-main dan asik mengobrol bersama teman sebangkunya saat guru menjelaskan materi didepan (Tidak fokus), hal ini dikatakan bahwasannya kemauan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, maka pada indikator pertama dikategorikan (Kurang aktif). (2) Berani menjawab pertanyaan yang diberikan, ketika guru mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang telah dipelajari, hanya 2 dari total 22 siswa yang mengangkat tangannya untuk menjawab pertanyaan. Selebih dari itu siswa hanya diam dan asik bermain bersama temannya, maka pada indikator kedua siswa masih dikategorikan (Kurang aktif). (3) siswa berdiskusi dengan kelompok, ketika melakukan berdiskusi guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya hanya 6 siswa dari total 22 siswa yang fokus mengerjakan, selebihnya siswa tidak mau mengemukakan pendapat dan tidak bertanya terkait dengan tugas yang telah diberikan oleh guru, maka pada indikator ketiga siswa dikategorikan (Kurang aktif). (4) memiliki usaha untuk memecahkan masalah, selama proses pembelajaran 2 dari 22 siswa tidak berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah siswa merasa bosan dan jenuh karena metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, hal ini ditunjukkan saat melakukan observasi bahwa guru menggunakan buku paket dan siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan guru, maka pada indikator keempat siswa masih dikategorikan (Kurang aktif). (5) berani mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas, ketika guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya hanya 3 dari 22 siswa yang mau maju kedepan untuk menyampaikan hasil diskusinya, selebihnya hanya diam, bermain dan mengobrol bersama temannya, maka pada indikator kelima siswa masih dikategorikan (Kurang aktif). Pembelajaran yang berpusat pada guru tidak memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, hal tersebut keaktifan dalam proses pembelajaran masih sangat rendah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas VA menyampaikan bahwa dalam pembelajaran IPAS keaktifan belajar siswa itu rendah, terlihat dalam proses pembelajaran banyak siswa yang bermain-main saat belajar, tidak fokus, tidak mau menjawab pertanyaan yang diberikan guru, tidak bersemangat, asik mengobrol dan bermain bersama temannya. Penulis juga mewawancarai salah satu siswa kelas VA, dengan menanyakan media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran IPAS, media yang digunakan guru saat proses pembelajaran hanya menggunakan media seperti, buku cetak, papan tulis, peta dan globe, guru hanya menjelaskan materi pelajaran menggunakan buku paket dan siswa hanya diminta untuk mendengarkan dan mencatat. Selanjutnya, penulis menanyakan mengapa banyak siswa tidak memperhatikan guru saat mata pelajaran IPAS, siswa menjawab bahwa pelajaran IPAS membosankan karena siswa hanya mendengarkan guru berbicara didepan, yang membuat siswa jenuh dan mengantuk. Pembelajaran yang berpusat pada guru tidak memberikan kesan yang signifikan pada siswa dan pengalaman baru.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam eksplorasi materi. Rendahnya keaktifan belajar siswa sering kali disebabkan oleh pembelajaran yang kurang kreatif dari guru. Proses pembelajaran monoton dapat membuat merasa bosan, kehilangan minat, dan menjadi kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, beberapa siswa cenderung menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain karena kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan, siswa menganggap bahwa materi tersebut sulit untuk dipahami. Siswa juga sering kali merasa bahwa materi yang diajarkan sulit dimengerti, sehingga menghadapi kesulitan dalam mempelajari konsep kegiatan ekonomi. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, guru harus memiliki keterampilan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.

Keaktifan belajar siswa dapat disebabkan dari suatu faktor, dimana dapat dilihat pada cara guru dalam mengajar, seperti yang ditemukan peneliti bahwa guru di kelas V sudah menerapkan media pembelajaran melalui layar laptop saja akan tetapi belum bisa digunakan secara optimal, dimana guru hanya menampilkan video yang ada di *youtube* tanpa ada suara menjelaskan materinya kemudian guru tanpa menjelaskan apa yang terdapat pada video tersebut, hal ini dapat menjadi salah satu penyebab keaktifan belajar siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran dan kurang tertarik untuk fokus ke video yang ditampilkan.

Berdasarkan kondisi tersebut perlu adanya perubahan di dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Adapun alternatif atau solusi untuk menyelesaikan masalah itu, bahwa peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang dapat untuk mendorong guru dan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih variatif dimana semua siswa dapat terlibat dan berkontribusi secara penuh, salah satunya adalah dengan menerapkan media video animasi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Media video animasi adalah salah satu media yang dapat membantu siswa dengan mudah menangkap materi yang telah diberikan, karena dengan tayangan dari video yang bervariasi nantinya siswa akan tertarik dan fokus untuk mengikuti proses pembelajaran. Peneliti berpendapat bahwa video animasi memiliki gaya menarik sehingga memotivasi siswa untuk melibatkan selama proses pembelajaran. Keunggulan dalam menggunakan video animasi berbasis CapCut dapat memudahkan penggunaan, berbagai fitur kreatif seperti animasi teks dan efek visual, serta kemampuan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, CapCut memungkinkan pembuatan video secara tepat portabel, dan dapat diakses gratis diperangkat. Penerapan video animasi menggunakan aplikasi CapCut ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Oleh karena itu, alasan peneliti menerapkan media pembelajaran video animasi ini adalah mampu memotivasi guru dan siswa untuk terlibat ikut berpartisipasi aktif dan penuh mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan mampu menciptakan lingkungan belajar lebih bervariasi dimana semua siswa dapat terlibat dan berkontribusi secara penuh. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Berbantuan Aplikasi *CapCut* Pada Mata Pelajaran IPAS Di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung”.

METODE

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SD Negeri 14/1 Sungai Baung, yang berlokasi di Sungai Baung, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, khususnya pada siswa kelas V. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas VA SDN 14/1 Sungai Baung yang berjumlah 22 orang, yang terdiri dari 11 perempuan dan 10 laki-laki. Data yang dikumpulkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti dibantu oleh guru kelas. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik catatan lapangan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Teknik pengujian validitas menggunakan teknik triangulasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditandai dengan meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas VA SDN 14/1 Sungai Baung. Prosedur penelitian tindakan dilakukan secara bertahap dalam 2 siklus dengan 2 kegiatan pembelajaran per siklus. Prosedur penelitian tindakan kelas mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Dalam model ini terdapat empat tahapan kegiatan pada satu putaran (siklus) yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observasi*) dan refleksi (*reflecting*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

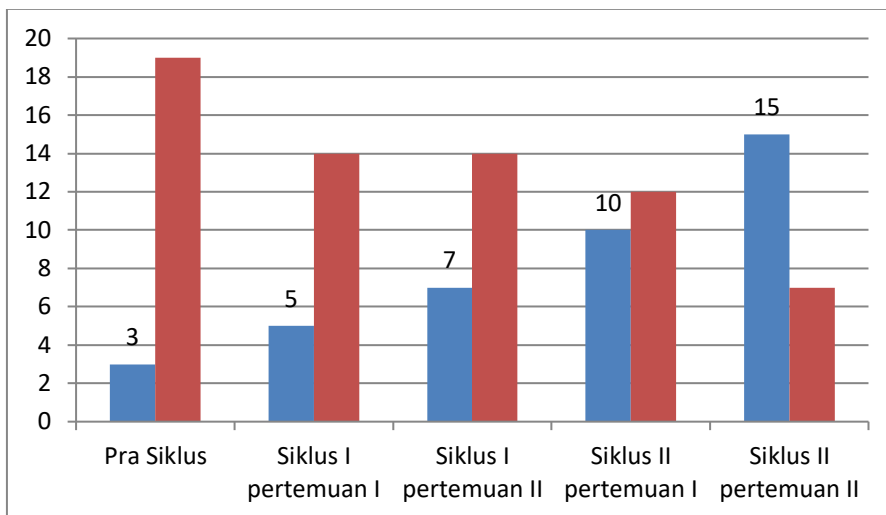
Hasil

Hasil dari keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media video animasi berbantuan aplikasi CapCut pada mata pelajaran IPAS dikelas V mengalami peningkatan dari hasil setiap pertemuan. Dari hasil keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS dikelas V SDN 14/1 Sungai baung diadaptkan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Tabel perbandingan keaktifan belajar siswa

No	Tahapan	Jumlah	Persentase
1.	Pra siklus	3	42,50%
2.	Siklus I pertemuan I	5	49,47%
3.	Siklus I pertemuan II	7	54,76%
4.	Siklus II pertemuan I	10	67,95%
5.	Siklus II pertemuan II	15	71,59%

Dapat disimpulkan bahwa, pada setiap silus dan pertemuan sudah terjadi peningkatan kriteri indikator dari keaktifan belajar siswa, sehingga dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram perbandingan keaktifan belajar siswa tiap siklus

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tahap pra siklus sebelum menerapkan media pembelajaran video animasi, keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran belum mencapai indikator yang diharapkan. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa, mulai dari sebelum tindakan dilakukan hingga setelah tindakan diterapkan pada siklus I dan siklus II. Pada tahap pra tindakan, belum ada siswa yang berhasil memenuhi seluruh indikator keaktifan belajar siswa. selama pelaksanaan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran video animasi pada siklus I pertemuan I, terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa, dimana 5 siswa atau 49,47% yang telah memenuhi indikator keaktifan belajar. pada pertemuan II siklus I, jumlah siswa yang memenuhi indikator keaktifan belajar siswa menjadi 7 orang siswa atau 54,76%. Pada siklus II pertemuan I terjadi peningkatan sebanyak 10 siswa atau sebesar 67,95%. Kemudian, pada pertemuan II siklus II, jumlah siswa yang memenuhi seluruh indikator kriteria mencapai 15 siswa atau 71,59%.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Tindakan Siklus

Aspek	Persentase (%)			
	Siklus I		Siklus II	
Peningkatan keaktifan belajar siswa	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
	49,47%	54,76%	67,95%	71,59%

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung. Berdasarkan hasil awal observasi ditemukan permasalahan mengenai rendahnya keaktifan belajar siswa. hasil penelitian yang mencakup siklus I hingga siklus II menunjukkan peningkatan terdapat keaktifan belajar siswa ketika menerapkan media video animasi berbantuan aplikasi CapCut pada mata pelajaran IPAS dikelas V SDN 14/1 Sungai baung. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru kelas, untuk menindak lanjuti permasalahan terhadap rendahnya keaktifan belajar siswa, maka tindakan yang dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran video animasi, penerapan video animasi ini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan semangat siswa dalam belajar, dengan menerapkan media ini siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keterlaksanaan proses dalam menerapkan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi CapCut menunjukkan bahwa adanya persiapan yang dilakukan guru pada pelaksanaan pembelajarannya, terdapat 4 tahapan yang dilakukan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil yang dapat setelah diberikan tindakan juga meningkat karena guru dan peneliti telah mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik sebelum pelaksanaan dilakukan.

Pembahasan

Penerapan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dikelas V SDN 14/1 Sungai Baung, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang terlihat ketika observasi dilakukan sesuai dengan indikator keaktifan belajar siswa, dimana ditemukan fakta yang terjadi pada pembelajaran IPAS, (1) bersemangat saat mengikuti pembelajaran, hanya 4 dari total 22 siswa yang dikatakan bersemangat saat mengikuti pembelajaran, selebihnya siswa hanya bermain-main dan asik mengobrol bersama teman sebangkunya saat guru menjelaskan materi didepan (Kurang aktif). (2) Berani menjawab pertanyaan yang diberikan, ketika guru mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang telah dipelajari, hanya 5 dari total 22 siswa yang mengangkat tangannya untuk menjawab pertanyaan. Selebih dari itu siswa hanya diam dan asik bermain bersama temannya (Kurang Aktif). (3) siswa berdiskusi bersama kelompok, ketika melakukan berdiskusi guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya hanya 4 siswa dari total 22 siswa yang fokus mengerjakan, selebihnya siswa tidak mau mengemukakan pendapat dan tidak bertanya terkait dengan tugas yang telah diberikan oleh guru (Kurang aktif). (4) memiliki usaha untuk memecahkan masalah, selama proses pembelajaran 2 dari 22 siswa tidak berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah siswa merasa bosan dan jenuh karena metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, hal ini ditunjukkan saat melakukan observasi bahwa guru menggunakan buku paket dan siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan guru (Kurang aktif). (5) berani mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas, ketika guru meminta siswa untuk mengerjakan soal dipapan tulis hanya 3 dari 22 siswa yang mau maju kedepan mengerjakan soal tersebut, selebihnya hanya diam, bermain dan mengobrol bersama temannya (Kurang aktif).

Selanjutnya sebelum melakukan tindakan, peneliti berkolaborasi dan berdiskusi bersama wali kelas yaitu Ibu ER terkait masalah yang terlihat pada saat melakukan observasi awal yaitu rendahnya keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran IPAS. Setelah berdiskusi, peneliti mendapatkan tindakan yang akan dilakukan yaitu dengan menerapkan media video animasi berbantuan aplikasi *CapCut*. Menerapkan media video animasi tersebut menjadi tindakan dalam proses pembelajaran.

Menerapkan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* pada mata pelajaran IPAS dilaksanakan pada 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pada siklus dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian tindakan kelas yaitu dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang dilakukan menggunakan langkah-langkah model *Problem Based Learning* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelesaian masalah, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media video animasi dikelas V SDN 14/1 Sungai Baung dengan menerapkan model *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut: (1) orientasi peserta didik pada masalah. Kegiatan inti pembelajaran yaitu, dengan memfokuskan perhatian siswa pada media video animasi yang sudah dihidupkan dilayar proyektor didepan kelas, kemudian mengajak siswa untuk bersama-sama membacakan materi yang akan dipelajari hari ini yang ada di video animasi. Guru memberikan sebuah pertanyaan pemantik, Selanjutnya guru menayangkan video animasi dan siswa menyimak tayangan video animasi terkait dengan materi, Siswa melaksanakan tanya jawab berdasarkan video animasi yang sudah ditayangkan guru, selanjutnya siswa diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang ada di video animasi. (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa, lalu guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing kelompok. Setelah diberi LKPD, guru membimbing siswa untuk memahami langkah-langkah dalam menyelesaikan LKPD tersebut. Selanjutnya, sebelum mengerjakan LKPD, siswa menonton video untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di LKPD tersebut, lalu guru dan siswa memberikan kesepakatan waktu pelaksanaan pengerjaan LKPD. (3) membimbing penyelesaian masalah. Siswa secara berkelompok berdiskusi mengerjakan LKPD dan guru berkeliling memeriksa dan membimbing jalannya diskusi kelompok agar dapat terlaksana dengan baik, dan guru mempersilahkan siswa untuk bertanya apabila masih ada yang belum dipahami. (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya. guru mempersilahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi terhadap hasil diskusi kelompok yang presentasi di depan. (5) menganalisis dan mengevaluasi

proses pemecahan masalah. guru membimbing siswa dalam menganalisis dan mengevaluasi hasil diskusi. Selanjutnya, guru memberikan apresiasi berupa pujian.

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa dengan menerapkan media video animasi berbantuan aplikasi CapCut dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dapat berjalan dengan baik dan dengan adanya perbaikan-perbaikan pada setiap siklusnya dan mampu mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Pada siklus I siswa diberikan cara mengajar yang berbeda dengan sebelumnya dengan menerapkan video animasi yaitu guru mendorong siswa untuk berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran media ini dalam pembelajaran adalah dengan menentukan tujuan pembelajaran, memutuskan materi yang akan dibuat dan mengatur waktu pelaksanaan pembelajaran dengan baik, melakukan perbaikan penerapan media video animasi yang telah dicapai siswa melalui media pembelajaran. hal ini di dukung oleh pendapat Irawan et al., (2023) media pembelajaran berbasis video animasi digunakan agar dapat membantu siswa dalam memahami materi pada proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu guru dalam mengajar dan membawa pesan dan sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) Ramdani, (2021). Selain itu, media pembelajaran berguna untuk membantu guru menyampaikan media ajar dengan cara yang paling efektif. Memungkinkan guru dan siswa mencapai keberhasilan dalam pembelajaran dikelas, penggunaan media pembelajaran harus direncanakan dan dirancang secara sistematis. Media pendidikan adalah sumber daya, alat, atau teknik yang digunakan dalam program pendidikan untuk memastikan bahwa literasi dan komunikasi antara pendidik dan siswa berjalan dengan lancar dan efektif. Proses pembelajaran mungkin tidak efektif atau efisien tanpa media. Sangat penting untuk menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan dengan cara yang jelas dan nyata karena siswa sekolah dasar sedang dalam tahap perkembangan operasional konkret.

Media video animasi adalah jenis film yang memiliki video dan audio yang disesuaikan dengan gambar yang ditampilkan. Mempermudah guru untuk memberikan pengajaran kepada siswa karena dengan adanya media video animasi guru bisa memberikan materi secara berulang-ulang. Kegiatan dalam menerapkan media video animasi siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif. Hasil akhir dari pembelajaran ini adalah siswa secara berkelompok mengerjakan LKPD, kemudian siswa diminta untuk presentasikan hasil diskusinya di depan kelas. salah satu materi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan media pembelajaran video animasi dengan materi Bab 7, Daerah kebangganku dan terdapat 3 topik materi dalam pembelajaran. Manfaat media video animasi dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa, media video dapat membantu siswa yang lemah dan lambat menangkap suatu materi menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan hal ini disebabkan karena video animasi mampu mengkombinasikan anatar visual (gambar) dengan audio (suara). Video animasi juga dapat menumbuhkan motivasi serta keaktifan belajar siswa, dan dapat menangkap materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan bersemangat sehingga siswa memungkinkan terjadinya pencapaian tujuan pembelajaran yang dipelajarinya. Video animasi adalah sejenis media yang mengandung video dimana karakter berperan sebagai hots atau pembawaan video, dan siswa tidak hanya membaca dan mencatat informasi, tetapi juga menyimak, menonton memahami materi melalui suara dalam video Almaghofi & Sari, (2024). Pemikiran inovatif dan alternatif untuk memastikan bahwa penggunaan media video animasi sesuai dengan ketersediaan sumber daya yang ada. Media pembelajaran memiliki kelebihan Fitriani, (2021), beberapa kelebihan penggunaan media animasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Mengatasi jarak dan waktu, 2) Dapat diulang-ulang jika diperlukan untuk menambah kejelasan, 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, 4) Mengembangkan pemikiran dan gagasan siswa, 5) Mengembangkan imajinasi siswa, 6) Memberikan penjelasan yang lebih realistis dan memperjelas hal-hal yang abstrak, 7) Menjadi pusat perhatian siswa, dan Memiliki lebih dari satu media (visual dan audio) yang konvergen.

Aplikasi CapCut adalah salah satu aplikasi edit video yang paling populer di playstore dan banyak diunduh oleh remaja, terutama karena mereka membutuhkan edit video di smartphone/android yang dikembangkan oleh Bytendance. Menurut Aprilliana & Efendi, (2022) menyatakan bahwa CapCut adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya disebut sebagai "Viamarket". CapCut menjadi aplikasi favorit bagi banyak orang, karena aplikasi CapCut memiliki banyak fitur gratisnya seperti berbagai efek, CapCut membuat konten yang dihasilkannya lebih baik dan menarik. Aplikasi CapCut juga mudah digunakan karena banyaknya pengguna yang telah mendownload dan menggunakan aplikasi ini, CapCut bahkan menjadi salah satu aplikasi yang paling populer. Jutaan pengguna android menggunakan aplikasi ini untuk mengedit video. Kelebihan dalam penggunaan Media video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut menurut (Suartini, 2024) yaitu: (1) visual

yang menarik, siswa lebih tertarik untuk belajar jika memiliki pengalaman pembelajaran yang menarik, (2) guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu alternatif untuk menyampaikan materi pembelajaran, (3) video animasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri atau skala kecil atau besar, sangat cocok untuk berbagai situasi, (4) media memiliki keunggulan karena dapat diputar berulang kali.

Berdasarkan dilakukannya tindakan yaitu penerapan video animasi, terlihat bahwa keaktifan belajar siswa meningkat di setiap siklusnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tahap pra siklus sebelum menerapkan media pembelajaran video animasi, keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran belum mencapai indikator yang diharapkan. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa, mulai dari sebelum tindakan dilakukan hingga setelah tindakan diterapkan pada siklus I dan siklus II. Pada tahap pra tindakan, belum ada siswa yang berhasil memenuhi seluruh indikator keaktifan belajar siswa. selama pelaksanaan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran video animasi pada siklus I pertemuan I, terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa, dimana 5 siswa atau 49,47% yang telah memenuhi indikator keaktifan belajar. pada pertemuan II siklus I, jumlah siswa yang memenuhi indikator keaktifan belajar siswa menjadi 7 orang siswa atau 54,76%. Pada siklus II pertemuan I terjadi peningkatan sebanyak 10 siswa atau sebesar 67,95%. Kemudian, pada pertemuan II siklus II, jumlah siswa yang memenuhi seluruh indikator kriteria mencapai 15 siswa atau 71,59%. Berdasarkan hasil observasi, setiap pertemuan terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dan telah mencapai kriteria keberhasilan sebesar 70%.

Peningkatan keaktifan belajar siswa menggunakan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* pada mata pelajaran IPAS dikelas V SDN 14/1 Sungai Baung.

Berdasarkan dilakukannya tindakan yaitu penerapan video animasi, terlihat bahwa keaktifan belajar siswa meningkat di setiap siklusnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tahap pra siklus sebelum menerapkan media pembelajaran video animasi, keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran belum mencapai indikator yang diharapkan. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa, mulai dari sebelum tindakan dilakukan hingga setelah tindakan diterapkan pada siklus I dan siklus II. Pada tahap pra tindakan, belum ada siswa yang berhasil memenuhi seluruh indikator keaktifan belajar siswa. selama pelaksanaan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran video animasi pada siklus I pertemuan I, terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa, dimana 5 siswa atau 49,47% yang telah memenuhi indikator keaktifan belajar. pada pertemuan II siklus I, jumlah siswa yang memenuhi indikator keaktifan belajar siswa menjadi 7 orang siswa atau 54,76%. Pada siklus II pertemuan I terjadi peningkatan sebanyak 10 siswa atau sebesar 67,95%. Kemudian, pada pertemuan II siklus II, jumlah siswa yang memenuhi seluruh indikator kriteria mencapai 15 siswa atau 71,59%. Berdasarkan hasil observasi, setiap pertemuan terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dan telah mencapai kriteria keberhasilan sebesar 70%.

Dari hasil setiap pertemuan antar siklus terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran pada Bab 7 “Daerah Kebanganku”, ini membuktikan bahwa menerapkan video animasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. media video animasi sebagai pusat pembelajarab sehingga siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan tujuan penelitian yaitu, meningkatkan keaktifan belajar siswa setelah menerapkan media video animasi pada mata pelajaran IPAS dikelas V. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan suswa di setiap siklusnya dari pada siklus II pertemuan II keaktifan belajar siswa diperoleh sebanya 71,95% dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan perolehan analisis data dari pelaksanaan penelitian pada proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung maka dapat disimpulkan bahwa penerapan video animasi berbantuan aplikasi CapCut dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. keaktifan belajar siswa dapat meningkat, dapat diamati melalui indikator keaktifan belajar siswa: mengikuti pembelajaran dengan bersemangat, berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa berdiskusi dengan kelompok, memiliki usaha untuk memecahkan masalah, dan berani mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas. Pada peningkatan dalam proses pembelajaran tersebut terjadi secara bertahap dan konsisten dari siklus I hingga siklus II, dengan menerapkan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi CapCut yaitu media pembelajaran yang

menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran, dan meningkatkan daya tarik dan efektifitas dalam pembelajaran.

Perolehan hasil pengamatan keaktifan belajar siswa terlihat pada siklus I pertemuan I terjadi peningkatan dimana 5 siswa sebesar 49,47% dengan kategori kurang aktif, pada siklus I pertemuan II terjadi peningkatan dimana 7 siswa sebesar cukup aktif%, pada siklus II pertemuan I terjadi peningkatan sebanyak 10 siswa sebesar 67,95% cukup aktif, dan pada siklus II pertemuan II terjadi peningkatan sebanyak 15 siswa sebesar 71,59% siswa dengan kategori aktif yang dibuktikan dengan hampir siswa kelas V SDN 14/1 Sungai Baung memenuhi seluruh indikator keaktifan belajar.

REFERENCES

- Almaghofi, F., & Sari, E. F. (2024). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SD Negeri Tugurejo 02 kota Semarang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 5093–5107.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi *CapCut* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–53.
- Fitriani, N. E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Kartun Biologi terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas X IPA MAN 1 Pati Tahun Ajaran 2020/2021*. 4(1), 16–20.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225.
- Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 81–90.
- Kemendikbudristek Nomor 032/H/KR/2024 Capaian Pembelajaran. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 (Issue 021)*.
- Nopus, B. C., & Sari, N. N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Karakter Tanggung Jawab Pada Muatan Ips Peserta Didik Kelas Iv Sdn 210/Vi Merangin. 2(2), 1272–1283.
- Prijanto, J. H., & Kock, F. De. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 337–347.
- Purbayanti, R. L., Suherdiyanto, S., & Veriansyah, I. (2022). Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran student facilitator and explaining pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 03 Sukadana Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)*, 1(1), 22–29.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40–48.
- Suartini, N. K. (2024). Prosiding Seminar Pendidikan “Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal.” *Prosiding Seminar Pendidikan Tanggal 15 Desember 2012*, 17–22.