



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

RIFAN WAHYU RISNANTO¹, BAGUS AMIRUL MUKMIN², ILMAWATI FAHMI IMRON³

^{1,2,3} UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI, Indonesia

*Email korespondensi: Rifanwahyu@icloud.com

Diterima:
17 Januari 2024

Dipresentasikan:
20 Januari 2024

Disetujui Terbit:
3 Februari 2024

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi yaitu sebanyak 69% siswa jenuh. Dikarenakan guru selalu menggunakan metode ceramah serta buku sebagai bahan ajar. Tujuan penelitian (1) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila. (3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Capcut pada materi arti lambang Pancasila. Metode yang digunakan R&D (Research and Development) dengan subjek penelitian siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE. Media Capcut yang dikembangkan mendapatkan valid dengan skor 87,5%, praktis pada guru mendapatkan 96%, pada siswa mendapatkan 80% dan efektif mendapatkan 100%. Hal ini diuraikan dari kesimpulan tahap analisis data.

Kata Kunci : Media, Capcut, Arti Lambang Pacasila, Hasil belajar

PENDAHULUAN

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.

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 disebar oleh peneliti menghasilkan 69% siswa 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.

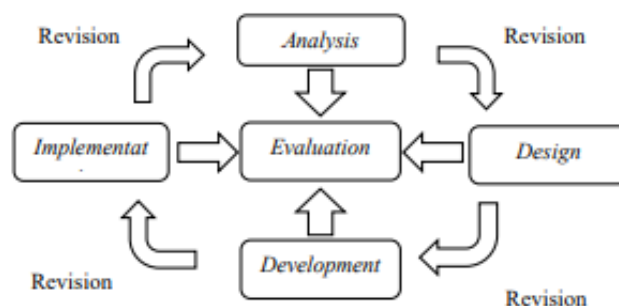
Oleh karena itu dilihat dari hasil wawancara dan hasil angket kebutuhan yang telah disebar, peneliti tertarik untuk pengembangan media capcut materi arti lambang pancasila untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas III SD.

METODE

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 penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi 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 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, Development, Implementation, dan Evaluation terhadap produk yang akan dikembangkan. Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponen-komponen dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE Menurut Cahyadi (2019:42)



Lokasi yang dipilih dari penelitian ini adalah di kelas III SDN Besuki 1 Pemilihan lokasi tersebut dikarenakan kelas III masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang ada di dalam kelas, sehingga kurang menarik bagi siswa. 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.

Produk yang telah selesai dibuat selanjutnya diuji cobakan untuk mendapatkan nilai validitas dari ahli media dan materi dengan rincian penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.1 Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Pernyataan tentang media yang dikembangkan	Skor				
		0	1	2	4	5
1	Media interaktif disusun menarik minat siswa 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 mengoperasikan 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						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

Sumber: Akbar Sa'dun (2017)

Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan 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 perangkat 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						

Sumber: Akbar Sa'dun (2017)

Setelah diuji coba kevalidan produk diuji kepraktisan guru dan siswa dengan rincian berikut.

Tabel 3.3 Lembar Angket Kepraktisan Guru

No	Pernyataan 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 siswa					
9	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang					
10	Kesesuaian media dengan dunia siswa					
Jumlah Skor						
Total Skor						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

Sumber: Akbar Sa'dun (2017)

Tabel 3.3 Lembar Angket Kepraktisan Siswa

No.	Pertanyaan	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					

Setelah itu dilakukan uji keefektifan produk dengan memberikan soal evaluasi kepada siswa dengan kisi-kisi berikut.

Tabel 3.4 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 “Garuda Pancasila” dengan benar	1 dan 2
	3.1.2 Memberi contoh arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	siswa dapat memberi contoh arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan tepat	3, 4, dan 5

HASIL PENELITIAN

a. Tahap Validitas

Berikut hasil validasi ahli media dengan validator Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

Tabel 4.1 Lembar Validasi Ahli Media

No	Pernyataan tentang media yang dikembangkan	Skor				
		0	1	2	4	5
1	Media disusun menarik minat siswa 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 mengoperasikan 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%				

Dengan hasil 84% menurut Akbar Sa'dun (2017) masuk dalam kategori valid tetapi ada arahan perbaikan oleh validator yaitu dengan mengganti background agar lebih menarik.

Tabel 4.2 Perbedaan Media Sebelum dan Sesudah

Sebelum	Sesudah	Bagian
		Awal
		Materi
		Akhir

Berikut hasil validasi ahli materi dengan validator 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.	Kesesuaian 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%				

Dengan hasil 92% menurut Akbar Sa'dun (2017) masuk dalam kategori valid tanpa revisi. Setelah itu dilakukan penggabungan dengan rumus berikut.

$$Presentase = \frac{84 + 91}{2} \times 100\% = 87,5\%$$

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.

b. Uji Kepraktisan

Berikut hasil uji kepraktisan guru.

Tabel 4.4 Lembar Kepraktisan Guru

No	Pernyataan 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 siswa					√
9	Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang				√	
10	Kesesuaian media dengan dunia siswa					√
Jumlah Skor					8	40
Total Skor		48				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		96%				

Dengan hasil 96% menurut Akbar Sa'dun (2017) masuk dalam kategori praktis. Berikut hasil uji kepraktisan siswa.

Tabel 4.5 Angket Respon Kepraktisan Siswa

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	395
Total Skor		421				
Skor Maksimal		525				
Presentase Skor		80%				

Dengan hasil 80% menurut Akbar Sa'dun (2017) masuk dalam kategori praktis. Setelah itu dilakukan penggabungan dengan rumus berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{96 + 80}{2} \times 100\% = 88\%$$

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.

c. Uji Keefektifan

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 kumulatif 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.

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 kumulatif 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.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini yaitu produk media Capcut valid, praktis, dan efektif digunakan di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI.
- Akbar S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dr. Muhammad Hasan, S. M. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN. Klaten: Tahta Media Group.
- Fahyuni.E.F,. (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.
- Hidayah, N. (2017). Analisis Validitas Pengembangan Media Puzzle Berbasis Puzzlemake A Match Pada Sub Pokok Bahasan Sel.
- Hanafy, M. S. (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>



- 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>
- Putri, P. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman diNegeriku Kelas IV Sekolah Dasar.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2015). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Rajawali Press.
- Sadiman, Arief S. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada
- Sukmanasa, E (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V SD di Kota Bogor. *JPSD*. Vol.3, No.2
- Susanti. (2017). JENIS–JENIS MEDIA DALAM PEMBELAJARAN.
- Uno, Hamzah B. Dan Mohamad, Nurdin. (2013). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Pt Fajar Interpratama Mandiri.