

ABSTRAK

Kurniawati 2025, *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Berbantuan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran IPAS SDN 14/1 Sungai Baung*: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd., (II) Silvina Noviyanti, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *Keaktifan Belajar, Video animasi, Aplikasi CapCut, IPAS*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa menggunakan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* pada mata pelajaran IPAS dikelas V SDN 14/1 Sungai Baung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* bertujuan untuk melihat proses peningkatan keaktifan belajar siswa di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung. Penelitian ini menggunakan metode secara kualitatif dan kuantitatif, analisis data kualitatif dapat melihat aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran data yang diperoleh dari observasi lapangan dan wawancara dianalisis dalam bentuk deksripsi, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menghitung hasil persentase jumlah keseluruhan siswa yang sudah mencapai indikator keaktifan belajar siswa, dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dimana setiap siklusnya dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dan terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 14/1 Sungai Baung dengan jumlah siswa 22 orang siswa yang terdiri 12 laki-laki dan 10 perempuan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Bab 7, upaya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan instrumen lembar observasi, terlihat bahwa keaktifan belajar siswa meningkat di setiap siklusnya, yang didasarkan pada siklus I pertemuan I memperoleh 49,47% dengan kategori kurang aktif, dan siklus I pertemuan II memperoleh 54,76% dengan kategori cukup aktif, Selanjutnya pada siklus II pertemuan I meningkat memperoleh 67,95%, kategori cukup aktif, dan pada siklus II pertemuan II juga mengalami peningkatan memperoleh 71,59% dengan kategori aktif.

Berdasarkan dari hasil yang penelitian sudah dilakukan maka dapat di tarik kesimpulan bahwa menerapkan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dilihat dari peningkatan keaktifan belajar siswa sudah mencapai 70%. Selain itu menerapkan media video animasi dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.