

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *CAPCUT* PADA MATERI BANDUNG LAUTAN API UNTUK MENINGKATKAN *HISTORICAL EMPATHY* PESERTA DIDIK DI KELAS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG

Oleh

**Winda Pitriani Parhamah**

Penelitian ini mengenai pengembangan media video animasi pada materi peristiwa Bandung Lautan Api berbasis aplikasi *Capcut* sebagai media pembelajaran sejarah yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan pada penelitian adalah bagaimana kelayakan produk video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada materi Bandung Lautan Api untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik di kelas XI MAN 2 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 langkah tahapan dalam penelitian, yaitu 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian untuk mengetahui kelayakan video animasi dan mengetahui respons peserta didik terhadap kemenarikan media video animasi berbasis aplikasi *Capcut* sebagai media pembelajaran sejarah yaitu menggunakan skala Likert. Analisis data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dari ahli media, ahli materi, peserta didik kelas XI MAN 2 Bandar Lampung. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain media pembelajaran berupa video animasi pada pembelajaran sejarah dengan persentase kelayakan ahli media 88%, ahli materi 90% dan praktisi pendidikan (guru sejarah) 89% dengan kriteria “sangat layak”. Persentase respons peserta didik terhadap angket afektif *historical empathy* pada uji coba memperoleh persentase 87,13% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada materi peristiwa Bandung Lautan Api layak untuk digunakan untuk meningkatkan *historical empathy* peserta didik.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Aplikasi *Capcut*, peristiwa Bandung Lautan Api

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF CAPCUT APPLICATION-BASED LEARNING VIDEOS ON BANDUNG LAUTAN API MATERIAL TO INCREASE HISTORICAL EMPATHY OF STUDENTS IN CLASS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG**

**By**

**Winda Pitriani Parhamah**

*This research is about the development of animated video media on the Bandung Lautan Api event material based on the Capcut application as a historical learning media that can help educators and students in learning activities. The problem in the research is how the feasibility of Capcut application-based learning video products on the Bandung Lautan Api material to increase historical empathy of students in class XI MAN 2 Bandar Lampung. The type of research to be carried out is development (Research and Development or R & D). This research refers to the ADDIE development model, which uses 5 steps in research, namely 1) Analysis 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation. The instrument used is in the form of an assessment scale to determine the feasibility of animated videos and determine the response of students to the attractiveness of animated video media based on the Capcut application as a historical learning media, namely using the Likert scale. The data analysis carried out was to collect qualitative and quantitative data from media experts, material experts, students of class XI MAN 2 Bandar Lampung. The results of the research that have been developed obtained learning media designs in the form of animated videos in history learning with a percentage of eligibility of media experts 88%, material experts 90% and education practitioners (history teachers) 89% with the criteria "very feasible". The percentage of students' responses to the historical empathy affective questionnaire in the trial obtained a percentage of 87.13% with very valid criteria. Based on the results of expert validation and product trials, the author can conclude that learning media in the form of Capcut application-based learning videos on the Bandung Lautan Api event material is feasible to be used to increase students' historical empathy.*

**Keywords: Learning Video, Capcut Application, Bandung Lautan Api even**