

## SKRIPSI

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI IPA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi  
Sarjana Strata Satu(SI) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:  
**DWI YUN ANDELA**  
**NIM. 2019A1H023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA KINTAR (KINCIR PINTAR ) UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA PADA MUATAN  
BAHASA INDONESIA KELAS III DI SEKOLAH DASAR  
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Tanggal, 2 Januari 2023

**Dosen Pembimbing I**



**Nursina Sari, M.Pd.**  
NIDN. 0825059102

**Dosen Pembimbing II**



**Syafruddin Muhdar, M.Pd**  
NIDN. 0813078701

**Menyetujui:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**KETUA PROGRAM STUDI**



**Haifaturrahmah, M.Pd.**  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN




SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA KINTAR (KINCIR PINTAR) UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA PADA MUATAN  
BAHASA INDONESIA KELAS III DI SEKOLAH DASAR  
TAHUN AJARAN 2022/2023

Skripsi atas nama (Evi Wulandari 2019A1H029) telah di pertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 6 Januari 2023

Dosen Penguji:

1. Nursina Sari, M.Pd (Ketua) (.....)  
NIDN. 0808128901
2. Haifaturrahmah, M.Pd (Penguji I) (.....)  
NIDN. 0804048501
3. Arpan Islami Bilal, M.Pd (Penguji II) (.....)  
NIDN. 0806068101

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,

  
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd, Si  
NIDN. 0821078501

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Dwi Yun Andela

NIM : 2019A1H023

Alamat : Jln. KH.Dahlan Pegesangan Indah

Memang benar skripsi berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *CapCut* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar”**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di manapun. Skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang di publikasikan, memang diacu sebagai sumber dan di cantumkan dalam daftar pustaka. Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkan, termasuk bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Dwi Yun Andela

NIM.2019A1H023





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Yun Andela  
NIM : 2019A114023  
Tempat/Tgl Lahir : Langam, 30 Juni 1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 087 864 457 925  
Email : [dwiyunandela00@gmail.com](mailto:dwiyunandela00@gmail.com)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar kognitif Siswa pada Materi IPA kelas IV  
Di Sekolah Dasar

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 18%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 17 Januari 2023  
Penulis



Dwi Yun Andela  
NIM. 2019A114023

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos.,M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Yun Andela  
NIM : 2019A14027  
Tempat/Tgl Lahir : Langgam, 30 Juni 1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 087 864 457 925  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi IPA kelas IV Di Sekolah Dasar

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 17 Januari 2023  
Penulis



Dwi Yun Andela  
NIM. 2019A14023

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## Persembahan:

Alhamdulillah terpanjatkan pada Allah subhanahu wata' Allah, atas segala nikmat dan ridho-Nya serta telah menghadirkan orang-orang yang baik di sekeliling saya yang telah memberikan doa dan semangat sehingga skripsi saya dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada orang tua saya terkhususnya kepada Ibu tercinta saya (**Mariama Tunggi**) Untuk Ibu saya, semoga dengan karya ini mampu mengobati lelahnya ibu yang banting tulang mencari biaya agar saya bisa kuliah. segala bentuk dukungan yang ibu berikan pada saya semoga Allah balas kelak disurga
2. Teruntuk kakak tercinta saya (**Wiwin Novita Sari**) terima kasih atas perhatiannya dan dukungannya agar saya bisa menyelesaikan skripsi tepat waktu.
3. kepada keluarga besar **Tunggi Sele** dan semua keluarga yang tidak bisa di sebut satu persatu, terimakasih untuk doa, masukan, dan semangat selama ini.
4. Ibu dan Bapak dosen pembimbing yaitu **Ibu Yuni Mariyati, M.Pd dan Bapak Abdillah, M.Pd** yang selalu memberikan semangat serta motivasi untukku. **Ketua Kaprodi Haifaturrahmah, M.Pd** juga kepada segenap **dosen prodi PGSD** terimakasih sudah menjadi orang-orang baik dan sabar dalam membimbing proses saya.



5. Untuk sahabat-sahabat ku terimakasih atas segala tawanya selama ini. Semoga kita semua diberikan kemudahan setiap urusan dan di berikan pelindung serta keselamatan.
6. Teman-teman se-jurusan PGSD Kelas A UMMAT
7. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan serta kampus hijauku **Universitas Muhammadiyah Mataram.**
8. Kepada semua teman-teman, saudara yang tidak bisa di sebutkan satu-persatu, saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua.

Semoga ilmu yang bermanfaat ini saya dapatkan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram dapat berguna untuk pembaca dan lebih-lebihnya kepada diri saya pribadi. Semoga apa yang saya tanam bisa di petik, karena sesungguhnya saya hanyalah manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan masih jauh dari sempurna.

Mataram, Januari 2023

Penulis

Dwi Yun Andela

NIM. 2019A1H023



## KATA PENGANTAR

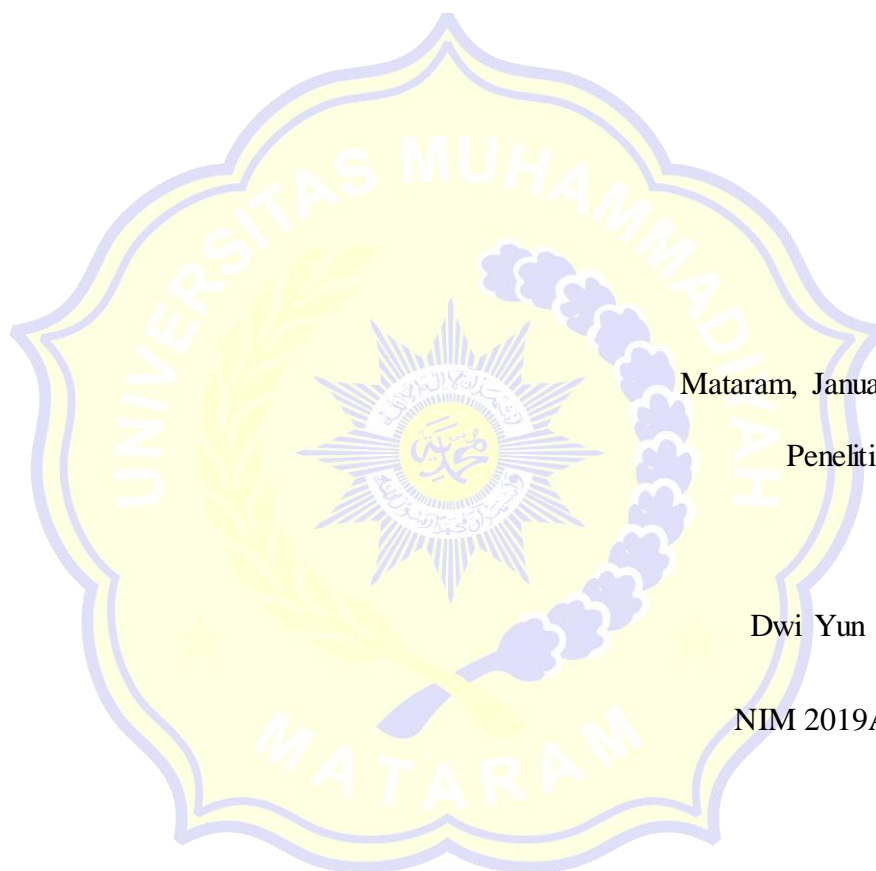
Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Melalui Aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi IPA kelas IV di Sekolah Dasar. Skripsi ini mengkaji Pengembangan Media Melalui Aplikasi *CapCut* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi IPA Kelas IV di Sekolah Dasar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyusun skripsi dalam perolehan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini berhasil diselesaikan karena bantuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu peneliti dengan caranya masing-masing:

1. Drs. Abdul Wahab, MA. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizar, M.Pd., Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Abdillah, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I

5. Yuni Mariyati, M.Pd. sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang belum sempat disebutkan yang turut membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.



Mataram, Januari 2023

Peneliti

Dwi Yun Andela

NIM 2019A1H023

Andela, Dwi Yun 2019A1H023. **Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Melalui Aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi IPA kelas IV di Sekolah Dasar.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing 1 : Abdillah, M.Pd

Pembimbing 2 : Yuni Mariyati M.Pd

### ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran video melalui aplikasi *CapCut* pada materi IPA pada bagian fotosintesis dan mengetahui tingkat kevalidan kepratisan dan keefektifan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Research and Development (R&D)* yang terdiri dari 10 tahap. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui aplikasi *CapCut* dapat diperoleh sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan produk ini berhasil dikembangkan dengan persentase dari 2 validator ahli materi 94% dengan kategori sangat valid, 2 validator media dengan presentase 94% pada kategori sangat valid. sedangkan uji coba terbatas mendapatkan nilai rata-rata 93% dengan kategori sangat praktis. Pada tahap uji cobal lapangan hasil belajar mendapatkan nilai rata-rata 0,71 dengan kategori sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar pada materi IPA

***kata Kunci: media pembelajaran melalui aplikasi CapCut, hasil belajar***



Andela, Dwi Yun, 2019A1H023. A Thesis: **Development of Application Learning Media Through the Cap-Cut Application to Improve Students' Cognitive Learning Outcomes at the Grade IV Science Material in Elementary Schools.** Mataram: Muhammadiyah University of Mataram

First Advisor : Abdillah, M.Pd  
Second Advisor : Yuni Mariyati M.Pd

### ABSTRACT

The goal of this study was to create video learning materials using the CapCut program for natural science content in the part on photosynthesis, and to assess the levels of validity and effectiveness. The Research and Development (R&D) development model, which has ten stages, was the research method used in this study. The findings of this study show that CapCut can be used to gain learning media as a tool in the learning process. This product was successfully generated with a percentage of two material experts validators (94% in the very valid category) and two media validators (94% in the very valid category). While the restricted trial received an average score of 93% in the area for being really useful. The learning outcomes receive an average score of 0.71 with a very effective category at the field trial stage. It may be said that the creation of learning materials using the Cap-Cut application to enhance primary school students' cognitive learning outcomes is appropriate for use in science lessons.

**Keywords:** *Learning Media Through the Capcut Application, Learning Outcomes*

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

KEPALA  
LIPT P3B  
MUHAMMADIYAH MATARAM



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
PLAGIARISME .....	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
ABSTRAK .....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	5
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
<b>BAB II TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	8
2.2 Kajian Pustaka.....	11
2.2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Aplikasi <i>CapCut</i> .....	21
2.2.3 Hasil Belajar.....	24
2.2.4 Materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	30
2.3 Kerangka Berfikir.....	37
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Model Pengembangan.....	39
3.2 Prosedur Pengembangan.....	41
3.3 Uji Coba Produk.....	45
3.3.1 Desain Uji Coba.....	45
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	45

3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	48
3.6 Metode Analisis Data.....	53
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>57</b>
4.1 Potensi dan Masalah.....	57
4.2 Mengumpulkan Data.....	58
4.3 Desain Produk.....	58
4.3.1 Pengembangan Bentuk permulaan dari suatu produk.....	58
4.4 Validasi Desain.....	61
4.4.1 Validasi Ahli Materi.....	61
4.4.2 Validasi Ahli Media.....	62
4.5 Revisi Desai Tahap I.....	64
4.6 Uji Coba Pemakaian.....	66
4.7 Revisi Produk Tahap II.....	67
4.8 Uji Coba Pemakaian.....	67
4.8.1 Hasil Kepraktisan Uji Lapangan.....	68
4.8.2 Uji Kepraktisan.....	69
4.9 Perbaikan Produk Akhir.....	72
4.10 Produk Massal.....	72
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>73</b>
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

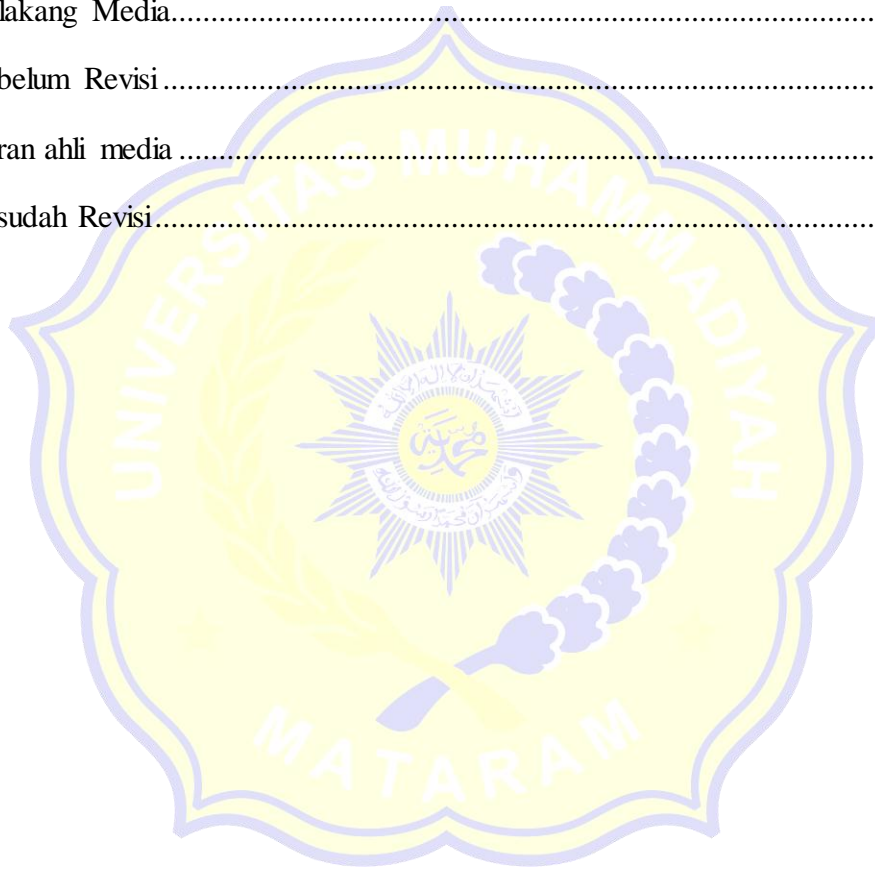


## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal.....	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	50
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa.....	52
Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk.....	54
Tabel 3.7 Kriteria Angket Respon Siswa.....	55
Tabel 3.8 Nilai Gain.....	55
Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 4.2 Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Terbatas.....	67
Tabel 4.4 Hasil Uji Lapangan.....	68
Tabel 4.5 Hasil Belajar Uji Lapangan.....	70

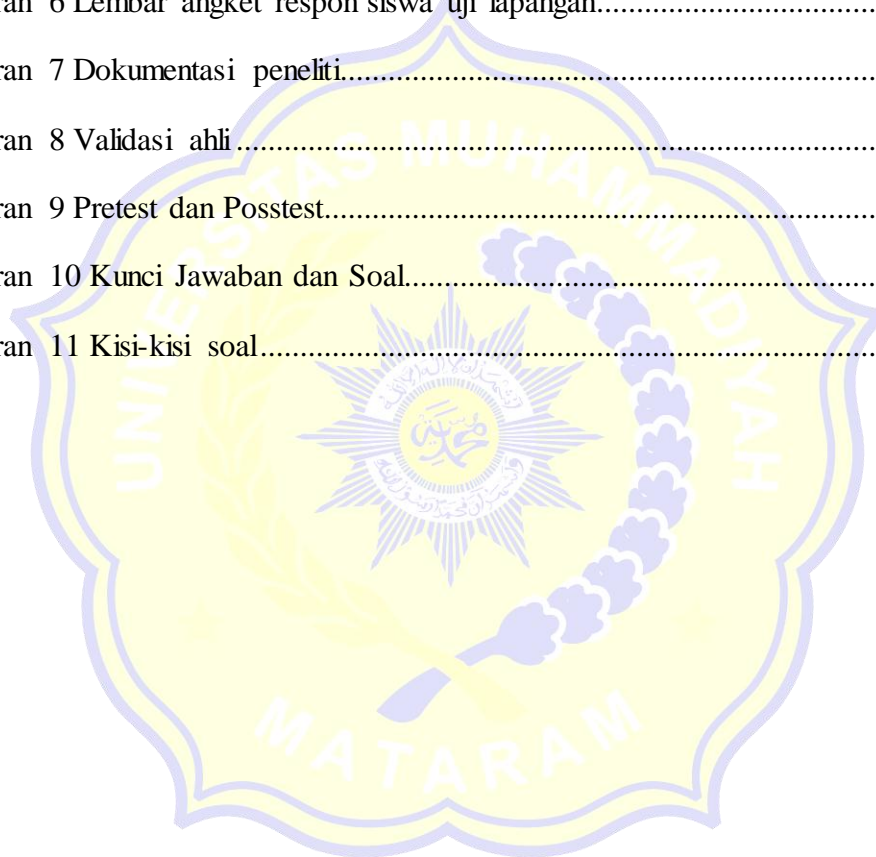
## DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagan kerangka Berpikir .....	38
3.1 Skema model pengembangan menurut Borg and Gall.....	40
4.1 Tampilan depan video pembelajaran .....	59
4.2 Tampilan Materi.....	59
4.3 Tampilan Materi.....	60
4.4 Belakang Media.....	60
4.5 Sebelum Revisi .....	65
4.6 Saran ahli media .....	65
4.7 Sesudah Revisi.....	66



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	78
Lampiran 2 Surat Pernyataan dari sekolah.....	80
Lampiran 3 Lembar validasi.....	82
Lampiran 4 Modul.....	92
Lampiran 5 Angket respon siswa uji terbatas .....	98
Lampiran 6 Lembar angket respon siswa uji lapangan.....	101
Lampiran 7 Dokumentasi peneliti.....	104
Lampiran 8 Validasi ahli.....	105
Lampiran 9 Pretest dan Posstest.....	106
Lampiran 10 Kunci Jawaban dan Soal.....	115
Lampiran 11 Kisi-kisi soal.....	120





## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebuah prosedur dalam pembangunan kepribadian seseorang, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya seluruh potensi dan sumber daya seseorang. Peran pendidikan sangatlah penting dalam upaya meningkatkan standar keunggulan sumber daya manusia.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, dalam Bab 1 pasal 1 ayat (1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar secara aktif memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketertampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, artinya bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuuk mendewasakan dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran, baik pendidikan formal, maupun nonformal.

Adapun tugas pendidik dalam proses pembelajaran yaitu (1) Guru bertanggung jawab untuk mengajar dan mendidik siswa, yang mencakup transfer pengetahuan kepada mereka melalui apa yang disebut kegiatan transfer pengetahuan. (2) pendampingan, yaitu mengarahkan dan membantu siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. (3) pengajaran, yaitu

membantu siswa dalam belajar tentang sesuatu yang belum diketahui. (4) mengarahkan, yaitu guru mendengarkan dan membimbing siswa dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi (5) pelatih membantu siswa baik dalam kemampuan motorik maupun akademik (Daryanto,2014:19-21)

Siswa yang memiliki akses ke alat belajar berinteraksi dalam berbagai cara. Salah satunya memanfaatkan sumber belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dan siswa dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi secara lebih efektif selama proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar Hamalik). Oleh karena itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan melalui berbagai saluran untuk menggugah emosi, pikiran, dan keinginan siswa agar belajar lebih efektif. Hal ini juga dapat mendorong pengembangan metode pengajaran untuk membekali siswa dengan informasi baru guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar, media merupakan hal yang sangat penting.

Agar siswa dapat belajar secara efektif dan mempertahankan pelajaran, pendidik harus menggunakan media pembelajaran ketika mengajar. Kelima langkah metode saintifik tersebut juga dapat dipenuhi dengan penggunaan media selama proses pembelajaran. Zaman berubah, begitu juga dengan teknologi. Banyak alat dan mesin yang dikembangkan di zaman sekarang ini, disebut juga dengan revolusi industri 4.0, untuk memudahkan kehidupan manusia. Perkembangan tersebut berdampak pada dunia pendidikan karena dunia pendidikan juga mengalami perkembangan digital yang dapat

membantu dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi dapat dimasukkan ke dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Menteri Pendidikan Indonesia, Nadiem Makarim, menyatakan teknologi dan pendidikan saat ini terjalin dalam konferensi pers virtual pada Kamis, 15 April 2021. Saat ini, pelajar harus bisa memanfaatkan teknologi. Teknologi hadir dalam pendidikan bukan hanya sebagai mata pelajaran tetapi telah melebur ke dalam semua mata pelajaran, khususnya digunakan dalam proses pembelajaran (Siahaan, 2012: 13). Akibatnya, penggunaan teknologi di kelas tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih mudah tetapi juga membantu siswa bersiap untuk menggunakan teknologi dengan memfasilitasi proses pembelajaran dan menjadikannya lebih bermakna.

Salah satu bentuk media yang memanfaatkan teknologi dengan baik dalam proses pendidikan adalah video pembelajaran. Tujuan penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mengatasi hambatan seperti yang disebabkan oleh jarak, benda yang terlalu besar atau kecil, gerakan yang terlalu cepat atau lambat, ketidakmampuan menampilkan kejadian masa lampau, dan konsep yang terlalu luas. Ini juga bertujuan untuk mempromosikan diversifikasi pembelajaran dan memberikan siswa informasi jangka panjang (Sadiman, et al., 2005:17). Ada banyak aplikasi gratis dan berbayar yang tersedia untuk membuat video pendidikan. Salah satunya adalah *CapCut*, sebuah program yang dapat membuat video tanpa biaya, mudah digunakan karena fiturnya yang lengkap, dan bekerja dengan semua jenis ponsel.

Melemahnya proses pembelajaran merupakan tantangan yang sering dihadapi dunia pendidikan. Siswa belajar lebih banyak memanfaatkan teori dalam kegiatan belajar mengajar, dan pembelajaran dikelas ditunjukan pada kemampuan anak dalam memahami mata pelajaran pelajar. Hal ini dikarenakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih banyak menggunakan model yang klasik, kurangnya dalam penggunaan media pembelajaran dan minimnya pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam hal ini dapat terlihat di SD Negeri 3 Lape, berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada kelas IV terkhususnya pada materi IPA. Materi IPA yang sifatnya luas namun pada materi tersebut terlihat disampaikan secara tidak menarik atau monoton sehingga terlihat siswa merasa bosan dan mengantuk. Hal ini juga didukung dengan nilai siswa yang berada dibawah KKM. KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran IPA adalah 75, namun dari 26 siswa, yang mendapat nilai di atas KKM hanya 10 siswa (38,46%), sedangkan 16 siswa lainnya mendapat nilai dibawah KKM (61,54%). Selain itu, data juga menunjukkan nilai rata-rata terendah 30 dan tertinggi 90.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru kurang berinovasi dalam menggunakan media sehingga proses pembelajaran menjadi jenuh, abstrak, dan kurang maksimal. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *CapCut* Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”.



## 1.2 Rumusan Masalah

Peneliti dapat merumuskan masalah yang telah diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video melalui aplikasi *CapCut* pada materi IPA pada bagian fotosintesis
2. Bagaimana tingkat kevalidan kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran video melalui aplikasi *CapCut* pada materi IPA pada bagian fotosintesis

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran video melalui aplikasi *CapCut* pada materi IPA pada bagian fotosintesis
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran video melalui aplikasi *CapCut* pada materi IPA pada bagian fotosintesis

## 1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifik penelitian ini adalah media pembelajaran, khususnya media video.

Media video ini di sesuaikan dengan isinya, dengan rincian sebagai berikut:

1. Materi pelajaran hadir dalam produk video pembelajaran, khususnya materi IPA pada bagian fotosintesis.
2. Dalam pembuatan media video pembelajaran dapat menentukan gambar bebas ataupun yang sudah ditentukan, karena tidak ada patokan tertentu tergantung kreatifitas gambar

3. Adapun materi dalam bentuk gambar ataupun background yang digunakan yaitu berbentuk animasi
4. Pengembangan media video pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *CupCut*
5. Produk dalam penelitian ini menggunakan video pembelajaran yang dapat diakses menggunakan perangkat computer berupa *CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory)* dan melalui akses media sosial *youtube*.

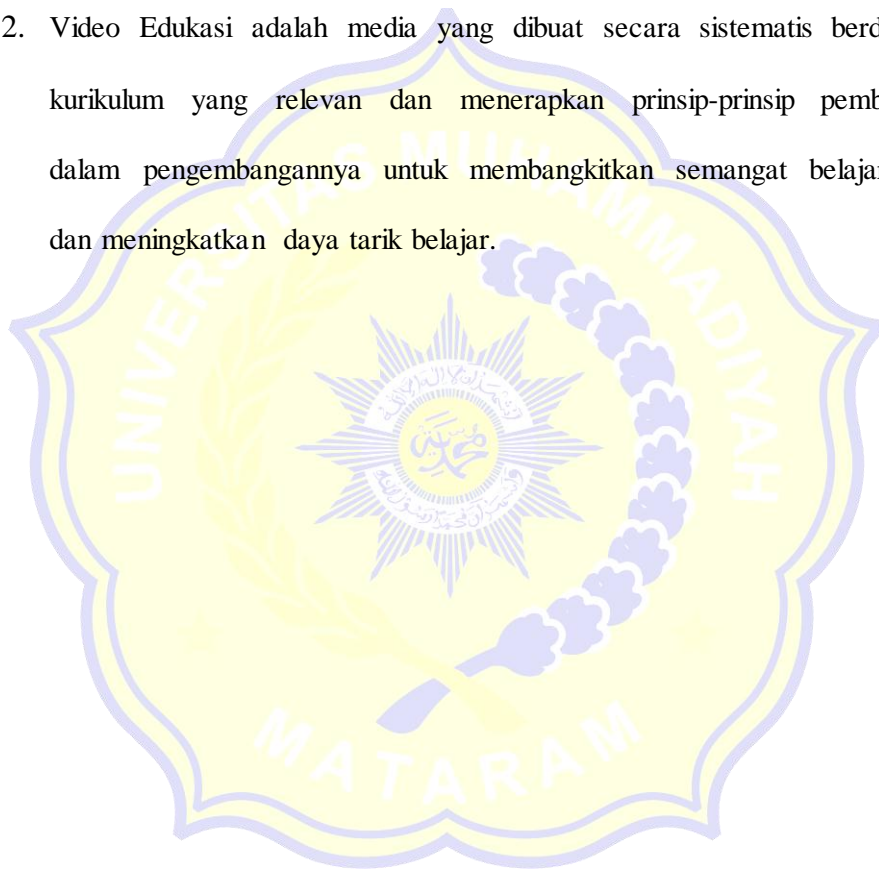
### **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Media pembelajaran ini adalah salah satu media alternatif dalam kegiatan pembelajaran yang di dalamnya dikemas semenarik mungkin
  - b. Media video pembelajaran lebih menarik dari media cetak dan papan tulis yang digunakan guru dalam proses pembelajaran selama ini
  - c. Validator mempunyai pandangan yang sama kriteria/kelayakan media video pembelajaran yang baik. Validator dalam hal ini adalah ahli materi dan ahli media
2. Keterbatasan Pengembangan
  - a. Pembelajaran IPAS pada materi IPA tentang proses fotosintesis terbatas pada media video pembelajaran
  - b. Adapun validasi dalam pengembangan ini terbatas hanya dilakukan oleh ahli media ahli materi, dan ahli praktisi.
  - c. Tidak semua dalam media video pembelajaran ini dilengkapi dengan media gambar

- d. Produk media video pembelajaran sangat tergantung pada computer.

### **1.6 Batasan Oprasional**

1. Penelitian pengembangan dilakukan untuk menentukan seberapa baik suatu produk akan dikembangkan, yang selanjutnya akan digunakan sekolah untuk menguji teori dibalik pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.
2. Video Edukasi adalah media yang dibuat secara sistematis berdasarkan kurikulum yang relevan dan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran dalam pengembangannya untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan meningkatkan daya tarik belajar.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian yang relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *CapCut* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar” yang sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu:

1. Deriyan dan Nurmairina, (2022) dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi *Capcut* di Kelas V SD” Penelitian Deriyan dan Nurmairina merupakan penelitian yang menggunakan metodologi penelitian R & D (Research and Development) dengan menggunakan Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate.). Media pembelajaran IPA dengan aplikasi *Capcut* layak untuk dikembangkan pada pembelajaran tematik Tema 3 subtema 1 dengan persentase 92,65% yang berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal ini berdasarkan hasil Validasi Pakar Media. Peneliti tidak perlu merevisi dalam hal ini.

Perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan materi IPA pada bagian fotosintesis di kelas IV sedangkan penelitian Deriyan dan Nurmairina menggunakan materi sistem pencernaan tubuh pada kelas V di Sekolah Dasar. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama



mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *CapCut*

2. Safitri dan Jamilah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Menganalisis Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi *CapCut* Pada Kelas Xi Man 2 Yogyakarta”. Penelitian Safitri dan Nurmairina merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metodologi penelitian R & D dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI sebanyak 6 siswa. Tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi semuanya termasuk dalam proses pengembangan studi ini. Metode pengumpulan data meliputi pre dan post test, lembar ahli media, respon guru, dan respon siswa terhadap angket. Temuan menunjukkan bahwa video animasi dibuat sebagai bahan ajar untuk analisis teks prosedur. Media ini disebut-sebut dapat diandalkan. Berdasarkan hasil validasi, ahli media mendapat skor 63 dan dinilai sangat baik, sedangkan ahli materi mendapat skor 45 dan dinilai sangat baik. Hasil angket respon guru terhadap media diperoleh skor 10 dengan persentase nilai 100% yaitu termasuk dalam kriteria sangat baik, dan hasil angket daya tarik siswa diperoleh skor 263 dengan nilai persentase sebesar 84,29% yang termasuk dalam kriteria baik. Hasil perhitungan Paired Sample T-test, khususnya hasil t-hitung yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,006 (P 0,05), menunjukkan keefektifan penggunaan

media yang dikembangkan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan bahwa posttest memiliki rata-rata yang lebih tinggi berdasarkan statistik deskriptif dari pretest dan posttest. Dilihat dari peningkatan nilai tes siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis CapCut, dapat disimpulkan bahwa media berbasis CapCute efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Perbedaan dari penelitian Safitri dan Jamilah dengan peneliti yang akan di lakukan yaitu peneliti menggunakan media *CapCut* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Sedangkan penelitian Safitri dan Jamilah mengembangkan media pembelajaran *CapCut* untuk mengembangkan media audio visual mengenai pembelajaran teks prosedur pada siswa kelas XI MAN 2 Yogyakarta. Persamaan dari penelitian Safitri dan Jamilah dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian R & D.

3. Firmansah dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi *CapCut* Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas Xi Jurusan Desain Komunikasi Visual Smk Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo” penelitian Firmansah merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metodologi penelitian R & D dengan model pengembangan Borg dan Gall yang tahap pengerjaannya dilakukan secara sistematis. Tujuan dari penelitian Firmansah yaitu untuk mengetahui Kelayakan dari Video Pembelajaran di SMK Al –

Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. Berdasarkan dari hasil validasi ahli media dan materi ditambah respon dari 12 Siswa Kelas XI jurusan DKV yang mengatakan layak, dan validasi yang mendapat rekomendasi Layak juga menjadi hasil untuk menarik kesimpulan dari kelayakan video pembelajaran ini. Sehingga dapat disimpulkan video pembelajaran ini Layak untuk diterapkan.

Perbedaan dari penelitian Firmansah dengan peneliti yang akan dilakukan yaitu peneliti menggunakan media aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik di sekolah dasar sedangkan penelitian Firmansah mengembangkan media *CapCut* untuk mengetahui Kelayakan dari Video Pembelajaran di SMK Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. Persamaan dari penelitian Firmansah dengan penelitian yaitu sama-sama mengembangkan media aplikasi *CapCut*.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

Kata Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", dari sinilah kata "media pembelajaran" berasal. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2017: 3), media seringkali digambarkan sebagai alat yang dapat dilihat, didengar, atau dalam hal benda, digunakan dalam proses belajar mengajar. suara, gambar, dan video. Menurut Arief Sadiman dkk. (Sari, 2015:28), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima guna menggugah minat,

perasaan, dan pikiran siswa serta memperlancar proses belajar mengajar. Sesuai dengan pernyataan Daryanto bahwa media adalah kumpulan komunikasi yang bertindak sebagai penyampai pesan komunikasi kepada komunikan (2016:5).

Berdasarkan teori-teori tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah perangkat, baik berupa gambar, video, maupun audio, yang digunakan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan informasi kepada siswa. dan bagi siswa untuk menerima informasi tersebut.

### 2.2.1.1 Jenis-jenis Media

Seels dan Glasgow (Arsyad, 2017:35) media dibagi menjadi dua kriteria yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

#### a. Media Tradisional yaitu:

- 1) Visual diam yang diproyeksikan meliputi, tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slides*, *flemstrips*.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan meliputi, gambar, poster, foto, *chart*, grafik, diagram, pameran, papan info dan papan bulu
- 3) Audio, meliputi, rekaman piringan, pita, kaset, *reel*, *catridge*
- 4) Penyajian multimedia meliputi, slide plus suara, *multi image*
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi, film, televisive dan video



- 6) Cetak meliputi, buku teks, modul, teks program, *workbook* majalah, ilmiah, lembaran lepas
- 7) Permainan meliputi, teka teki, simulasi, permainan papan
- 8) Realita meliputi model, *specimen* dan *manipulative*

b. Media teknologi mutakhir yaitu:

- 1) Media berbasis telekomunikasi meliputi, telekonfren, kuliah jarak jauh
- 2) Media berbasis mikroprosesor meliputi, *computer assisted instruction*, permainan computer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disc*.

Leshin dan Pollok (Azhar, 2017:38) mengklasifikasikan media dalam 5 kelompok yaitu:

- a. Guru, tutor, instruktur, bermain peran, kegiatan kelompok, dan kunjungan lapangan adalah contoh media berbasis manusia.
- b. Buku, buku pedoman, alat bantu kerja, buku latihan, dan lembaran lepas adalah contoh media berbasis cetak.
- c. Buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, dan transparansi serta slide merupakan contoh media berbasis visual.
- d. Media audio-visual meliputi film, acara televisi, program slide tape, dan video.
- e. Media berbasis komputer terdiri dari video interaktif, hypertext, dan instruksi dengan bantuan komputer.

Kemp dan Dayton (Arsyad, 2017:39) mengemukakan bahwa jenis media dikelompokkan menjadi 8 jenis yaitu (!) media cetaka, (2) media panjang, (3) *overhead trasparanies* (4) rekaman audiotape, (5) media panjang (6) seri slide dan film trips (7) rekaman video dan film hidup, (8) komputer.

Berdasarkan teori tersebut, para peneliti sampai pada kesimpulan bahwa ada dua jenis media yang berbeda: media tradisional dan teknologi mutakhir. Media tradisional termasuk media visual, yang merupakan salah satu alat pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan saling membantu dalam penguasaan materi pelajaran untuk mendapatkan hasil terbaik.

#### **2.2.1.2 Manfaat Media**

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (Sari, 2015: 29), media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran karena memiliki keunggulan sebagai berikut:

- a. Siswa akan lebih memperhatikan proses pembelajaran, sehingga akan meningkatkan motivasi belajar.
- b. Bahan ajar lebih relevan, memungkinkan guru untuk lebih inventif dalam pemilihan bahan mereka dan meningkatkan pemahaman siswa dan penguasaan tujuan pembelajaran.

- c. Variasi teknik pengajaran yang lebih luas akan digunakan, berbeda dengan metode ceramah yang menguras energi guru dan membuat siswa bosan.
- d. Karena tidak hanya mendengar tetapi juga mengamati, melakukan, mengerjakan, dan mendemonstrasikan, maka siswa akan lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar.

Berikut beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, menurut Nasution dalam Nurrita (2018: 174):

- a. Pengajaran menarik lebih banyak perhatian siswa, yang membantu meningkatkan motivasi belajar.
- b. RPP akan lebih jelas bermakna sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Siswa tidak bosan, dan guru tidak lelah karena ada metode pengajaran yang berbeda yang digunakan bukan hanya komunikasi verbal melalui kata-kata lisan guru.
- d. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka melakukan lebih dari sekadar mendengarkan guru menjelaskan sesuatu; mereka juga terlibat dalam kegiatan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan banyak lagi.

Hamalik (Arsyad, 2017:29) menyebutkan manfaat media pada pendidikan antara lain:

- a. Menanamkan dasar yang konkrit untuk berfikir

- b. Memberikan lebih besar perhatian peserta didik
- c. Menanamkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar peserta didik
- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri
- e. Menanamkan pemikiran yang terorganisir
- f. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengancara lain

Berdasarkan teori di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa manfaat media antara lain membuat penyampaian dan penyajian informasi menjadi lebih jelas, membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, dan memberi mereka kesempatan untuk terlibat dalam pengalaman belajar.

#### **2.6.1.1.Fungsi Media**

Sanjaya dalam Nurrati (2018: 176) menyebutkan fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi Komunikatif  
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan
- b. Fungsi motivasi Media  
Pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar
- c. Fungsi kebermaknaan  
Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna'
- d. Fungsi penyamaan persepsi



dapat membandingkan persepsi masing-masing siswa sehingga mereka memiliki pemahaman yang sama terhadap informasi yang disajikan

e. Fungsi individualitas

Media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap orang dengan minat dan gaya belajar yang berbeda, tanpa memandang latar belakang, pengalaman, gaya belajar, atau kemampuan.

Nurita (2018:177) fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Memotret, memfilmkan, atau mengabadikan subjek atau peristiwa tertentu dengan suara atau video
- b. Dengan memanipulasi kejadian atau hal tertentu dengan menggunakan media pembelajaran buatan guru, materi pembelajaran yang abstrak dapat dibuat konkret dan mudah dipahami.
- c. Meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Levie & Lentz (Anggraini, 2018: 15) menyebutkan fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan memusatkan perhatian siswa pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna yang ditampilkan atau sejalan dengan teks materi pelajaran.
- b. Tingkat kesenangan siswa saat belajar (atau membaca) teks bergambar membuktikan fungsi ini.

- c. Fungsi kognitif, yang dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bagaimana simbol atau gambar visual membantu orang memahami dan mengingat informasi atau pesan yang bergantung pada gambar.
- d. Fungsi kompensasi: Menurut penelitian, media visual yang menawarkan informasi latar belakang untuk memahami teks membantu siswa yang kesulitan membaca dengan membantu mereka mengatur dan mengingat informasi tekstual.

Berdasarkan teori di atas, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa peran media adalah untuk memberikan pesan dan informasi kepada siswa yang diberikan pendidik agar informasi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik kepada siswa.

#### **2.6.1.2. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Miarso dalam Nurrati (2018: 179-180) Berdasarkan ciri-ciri tertentu pengelompokkan media dikenal dengan taksomoni media, yaitu:

- a. Media penyaji, terdiri dari:
  - 1) Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
  - 2) Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam c) Kelompok Tiga: Media Audio
  - 3) Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam
  - 4) Kelompok Lima: Gambar Hidup (film)
  - 5) Kelompok Enam: Televisi
  - 6) Kelompok Tujuh: Multimedia

b. Media Objek

Objek media adalah objek tiga dimensi yang menyampaikan informasi melalui atribut fisiknya, seperti ukuran, berat, bentuk, komposisi, warna, dan fungsi, bukan melalui presentasi.

c. Media interaktif

Dengan media ini, siswa berpartisipasi dalam pelajaran serta memperhatikan presentasi atau objek.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (Nurrati, 2018:180) ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

a. Media grafis

Disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik

b. Media tiga dimensi

Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, model diorama

c. Media proyeksi

Seperti slide, film strips, film

d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran

Rivai dalam Nurrati (2018:179) media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Dilihat dari sifatnya media dibagi ke dalam:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja
  - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja
  - 3) Media audiovisual, yaitu jenis yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:

- 1) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi
- 2) Media yang tid
- 3) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dikategorikan menurut jenisnya, khususnya media audio, atau media yang hanya dapat didengar, berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan di atas. media yang hanya dapat dilihat secara visual. Suatu jenis media yang disebut media audiovisual memadukan kemampuan melihat dan mendengar unsur visual dengan unsur suara.

### 2.2.2 APLIKASI *CAPCUT*

Dalam penelitiannya, Pertiwi (2012:16) ByteDance Ltd., sebuah perusahaan developer dan teknologi internet asal China, mendesain dan mengembangkan aplikasi *CapCut*. Mengingat *CapCut* adalah aplikasi buatan China, tidak mengherankan jika *CapCut* terhubung ke Tik Tok. Pada 10 April 2020, aplikasi *CapCut* pertama kali tersedia, dan sejak itu diperluas. Dengan bantuan aplikasi ini, pengguna dapat mengedit video dan membuat konten menarik dengan berbagai fitur dan efek. Sebelum diubah namanya menjadi *CapCut* oleh pengembangnya, perangkat lunak tersebut dikenal sebagai Viamaker. Aplikasi *CapCut* sendiri menghadirkan fitur-fitur yang mudah dipahami oleh banyak pengguna. Berdasarkan kemampuan editing aplikasi *CapCut*, salah satu alasan editor memilih program ini adalah karena memiliki estetika artistik dan menawarkan berbagai filter yang bermanfaat. memiliki berbagai fitur khusus dan emoji yang dapat menghasilkan efek lucu. Fitur-fitur ini ditampilkan secara internal sebagai video animasi atau animasi bergerak dengan berbagai bentuk dan efek suara selama pemutaran.

Fariska dan kawan-kawan dalam jurnal (2022:3) Software untuk mengolah video bernama *CapCut* banyak digunakan dan dihargai karena kecanggihannya. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh YouTuber karena fiturnya yang luas dan kemampuan pemrosesan video yang luar biasa, yang memungkinkan pengguna membuat dan mengedit berbagai video dengan mudah, termasuk video instruksional. *CapCut* biasanya



digunakan untuk mengedit film, tetapi Anda juga dapat menggunakannya untuk membuat animasi digital untuk mendukung pembelajaran online.

Ada sepuluh program edit video yang bisa digunakan di perangkat Android, menurut Nofriansyah dalam jurnal Hatubarat (2022:1): *CapCut*, *FilmoraGo*, *Adobe Premier Clip*, *Video Show*, *Power Director*, *KineMaster*, *KineMaster Diamond*, *VivaVideo*, *Movie Maker*, dan *Gerakan Ninja*. Meskipun semua program pengeditan video ini dapat diunduh secara gratis dari *Google Play Store* dan mudah dipelajari oleh pemula, tidak semuanya menawarkan fitur menarik yang dapat digunakan secara gratis. *CapCut* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan, menurut Taqi. Banyaknya fitur yang tersedia yang mungkin tidak dimiliki aplikasi lain menjadi penyebabnya. Akibatnya, inilah yang meningkatkan popularitas aplikasi ini. Conney Stephanie menulis artikel serupa tentang aplikasi yang paling banyak diunduh di awal tahun 2021. Conney Stephanie memasukkan aplikasi *CapCut* ke dalam daftar 10 aplikasi seluler teratas untuk awal tahun 2021. Untuk smartphone Android, ada program pengeditan video bernama *CapCut*. Karena menawarkan beragam efek, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengedit video untuk membuat konten yang menarik.

Karena gratis digunakan, aplikasi *CapCut* semakin populer. *CapCut* juga memiliki antarmuka yang ramah pengguna, yang merupakan komponen penting dalam memastikan popularitas dan keunggulan program. Pengguna fitur *CapCut* dapat dengan cepat memotong dan mengubah kecepatan video. *CapCut* menciptakan hasil video berkualitas tinggi dan menyertakan filter

canggih dan efek kecantikan. Aplikasi ini menawarkan musik latar jika pengguna memintanya, dan luar biasa bahwa lagu atau musik yang disediakan memiliki hak cipta eksklusif. Manfaat lainnya adalah tersedianya sejumlah besar stiker dan font populer, serta fitur-fitur top trending, yang semuanya memudahkan untuk menambahkan teks pada video dan membuat pembuatan konten video menjadi lebih kreatif tanpa perlu memperbarui akun pengguna. akun berbayar atau premium.

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa aplikasi *CapCut* merupakan salah satu media hybrid yang menggabungkan media audio dan visual, memiliki animasi atau efek yang menarik, dan memiliki dampak yang khas, khususnya bagi siswa. Itu dapat menyajikan objek secara detail dan membantu dalam pemahaman materi yang menantang berdasarkan pemahaman tersebut di atas.

### **2.2.3 Hasil Belajar**

Perubahan perilaku siswa akibat menerima materi pembelajaran melalui media pembelajaran merupakan hasil belajar Gagne dalam Aunurrahman (2010:37). Respon siswa terhadap materi yang disajikan memungkinkan untuk diamatinya perubahan perilaku motorik siswa yang diakibatkan oleh kemampuan belajarnya. Perubahan perilaku terkait pembelajaran juga dapat berdampak pada perubahan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dalam proses pembelajaran, perubahan dalam aspek ini sering diamati dalam jangka waktu yang relatif lama daripada secara langsung.

Para ahli telah mengusulkan beberapa jenis hasil belajar yang berbeda, dan Gagne (Aunurrahman, 2010:47) mengusulkan lima jenis hasil belajar, antara lain:

1. Kemampuan kognitif siswa, khususnya pengetahuan konsep, prinsip, dan keterampilan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi pembelajaran
2. Strategi kognitif, seperti mengelola proses internal setiap siswa untuk menyerap dan memperhatikan informasi yang disajikan, serta kapasitas siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir.
3. Informasi verbal, atau kemampuan untuk menjelaskan sesuatu dengan kata-kata dengan menyusun data yang dapat dimengerti
4. Keterampilan motorik, atau kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan yang melibatkan penggunaan otot
5. Tingkah laku seorang siswa dipengaruhi oleh sikapnya yang didasarkan pada perasaan dan keyakinannya ditinjau dari faktor intelektual.

Suprihatiningrum, (2013: 37) (2013: 37) Tanggung jawab utama guru dalam kegiatan ini adalah menciptakan sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam memahami sepenuhnya materi yang dipelajari guna meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diinginkan. Tujuan Pembelajaran. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian siswa dalam memperoleh kemampuan memahami materi sesuai dengan tujuan tertentu yang direncanakan.

Sanjaya, (2013:13) (2013:13) Guru harus menciptakan bahan ajar yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Hasil belajar berkaitan dengan perilaku siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat berbagai ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sangat erat hubungannya dengan proses atau metode pembelajaran, baik dalam pengertian pemahaman konseptual maupun penilaian perilaku siswa ketika menerima pengajaran dari guru.

Menurut Aunurrahman (2010:48–52), taksonomi membagi hasil belajar menjadi tiga kategori: kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap komponen dibagi menjadi beberapa level keterampilan, dari yang sederhana hingga yang kompleks.

Adapun rincian aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aspek kognitif (*Bloom, dkk*), ini memiliki enam jenjang kemampuan
  - a. Pengetahuan, yang meliputi daya ingat siswa terhadap informasi yang dipelajari dan disimpan dalam memori. Informasi ini mungkin didasarkan pada peristiwa aktual, pemahaman tentang peristiwa tersebut, aturan, teori, atau prinsip.
  - b. Pemahaman, yang meliputi kemampuan siswa untuk memahami dan menangkap makna pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan proses pembelajaran
  - c. Menerapkan, yang meliputi kemampuan guru menggunakan bahan ajar yang dapat dipahami siswa.

- d. Analisis, yang meliputi kemampuan guru menilai pemahaman materi pelajaran oleh siswa.
  - e. Sintesis, yang mencakup kapasitas untuk membuat pola, menuntut siswa untuk memunculkan konsep segar melalui penggunaan alat pengajaran yang menarik dan mudah dipahami dari guru.
  - f. Evaluasi, yang meliputi kemampuan guru untuk mengukur respon siswa terhadap informasi yang diberikan oleh media pembelajaran
2. Ranah afektif (*Krathwohl & Bloom dkk*), terdiri atas beberapa jenjang kemampun sebagai berikut:
- a. Penerimaan, yang meliputi tanggapan yang diberikan siswa setelah menerima instruksi.
  - b. Partisipasi, yang meliputi guru dan siswa bekerja sama di dalam kelas untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
  - c. Penilaian meliputi menilai pentingnya hasil belajar yang telah dicapai siswa.
  - d. Organisasi, yang mensyaratkan kapasitas untuk menjunjung tinggi nilai-nilai sebagai prinsip dan aturan hidup.
3. Ranah psikomotorik (*Simpson*) mengacu pada kemampuan yang meliputi kesiapan, gerak, dan tingkah laku siswa dalam menyerap informasi.



Dari beberapa sudut pandang tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh semua proses belajar, antara lain perubahan pengetahuan (kognitif), sikap dan perilaku (emosional), dan keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar yang dirujuk penelitian ini adalah hasil belajar kognitif pada level C1 sampai dengan C3.

### **2.2.3.1 Faktor- Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2016:14), ada dua kategori utama faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu internal (dari dalam) mata pelajaran belajar sendiri dan belajar mata pelajaran dari faktor ekstrim (dari luar mata pelajaran belajar itu sendiri). Guru juga harus menyadari sejumlah faktor yang memiliki kaitan langsung dengan prestasi akademik siswa.

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut:

#### **1. Faktor Internal**

- a. Faktor fisiologis, seperti masalah kesehatan yang sudah capek dan lelah, tidak cacat fisik, dan lain sebagainya. Hal ini dapat mempersulit siswa untuk menerima materi pelajaran.
- b. Faktor psikologis, Fakta bahwa setiap orang dalam situasi ini pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda mempengaruhi hasil belajar tentunya. Diantara variabel psikologis tersebut adalah IQ, fokus, minat, bakat, motivasi, kemampuan kognitif, dan penalaran siswa.

## 2. Faktor eksternal (dari luar)

Pemanfaatannya, yang direncanakan sesuai dengan hasil belajar yang diantisipasi, merupakan faktor eksternal. Ini berfungsi sebagai alat untuk membantu siswa mencapai tujuan yang direncanakan.

Adapun faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar (Fathurrahman, 201:115) keberhasilan belajar bukanlah yang berdiri sendiri melainkan banyak yang dipengaruhi faktor-faktor lain adalah sebagai berikut:

### 1. Tujuan

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diinginkan untuk mencapai hasil belajar siswa, maka diperlukan alur kegiatan yang terencana dalam proses belajar mengajar.

### 2. Guru

Filosofi guru terhadap siswa sangat dipengaruhi oleh sifat-sifat kepribadian, latar belakang guru, dan pengalaman, yang semuanya sama pentingnya.

### 3. Tingkah laku siswa

Sistem pembelajaran di kelas menyatukan semua perbedaan, termasuk motivasi, minat, bakat, kekhawatiran, harapan, latar belakang sosial budaya, dan tradisi keluarga. Untuk menjamin proses pembelajaran yang efektif dan efisien dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas, guru harus mengelola perbedaan tersebut.

#### 4. Kegiatan pengajaran

Materi berfungsi sebagai saluran untuk komunikasi antara guru dan siswa selama kegiatan mengajar. Minat belajar siswa dipuaskan oleh guru yang menciptakan kondisi yang kondusif dan lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan yang telah diciptakan guru untuk belajar adalah dimana siswa menjadi objek belajar. Oleh karena itu, guru berusaha mempengaruhi gaya dan metode belajar siswa melalui metode mengajarnya sendiri.

#### 5. Evaluasi

Berisi tentang rangkaian bahan ajar yang berkaitan dengan kurikulum yang biasanya digunakan sebagai pedoman tindakan butir-butir evaluasi.

Menurut beberapa pendapat ahli, ada faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar, bersama dengan faktor lain seperti tujuan, guru, perilaku siswa, kegiatan mengajar, dan evaluasi untuk menentukan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

#### **2.2.4 Materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Istilah "Ilmu Pengetahuan Alam", yang merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris "Ilmu Pengetahuan Alam" atau "Ilmu Pengetahuan", disingkat menjadi "IPA". Alam didefinisikan sebagai dari, berkaitan dengan, atau terhubung dengan alam. Pengetahuan adalah ilmu. Oleh karena itu, istilah "ilmu alam" (IPA) atau "sains" dapat digunakan untuk menyebut ilmu yang mempelajari peristiwa alam. Sains adalah pengetahuan manusia yang

dikumpulkan dengan cermat tentang alam. IPA adalah aktivitas manusia yang berupa pengetahuan, ide-ide yang berasal dari konsep-konsep tentang alam yang disusun, dan diperoleh melalui pengalaman melalui sejumlah proses ilmiah, seperti penyelidikan, penyusunan, dan pengujian ide-ide.

Ilmu alam sebagai pengetahuan ilmiah, yaitu pengetahuan tentang ilmu alam sebagai kumpulan fakta, gagasan, aturan, dan teori. Dalam hal ini berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, metodelis, dan ilmiah. Untuk mempelajari dan mengembangkan pengetahuan ilmiah, siswa harus mampu melakukan pengamatan, mengklasifikasikan data, mengukur hasil, memprediksi hasil, mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis, menggunakan alat, dan keterampilan ilmiah lainnya. Keterampilan ini disebut sebagai IPA atau keterampilan proses ilmiah. Selain itu, sains berperan dalam membentuk sikap ilmiah seseorang, yang penting untuk pemecahan masalah baik dalam konteks pelajaran sains maupun dalam aplikasi dunia nyata. Hal ini dikenal dengan penanaman dan pembentukan nilai atau sikap ilmiah (scientific attitude). IPA juga mula-mula ditemukan dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif), tetapi perkembangan selanjutnya juga ditemukan dan dikembangkan ilmu ini berdasarkan teori, atau disebut (deduktif). Istilah "pengetahuan" mengacu pada semua pengetahuan manusia. Oleh karena itu, ilmu alam adalah kumpulan pengetahuan yang rasional dan tidak memihak tentang alam semesta dan segala isinya.

Dalam bukunya *Hakikat Sains*, Nash (Hendro Darmojo) mengklaim bahwa IPA adalah teknik atau metode untuk mengamati alam. Cara sains

mengamati dunia, menurut penjelasan Nash, bersifat analitis, menyeluruh, hati-hati, dan menghubungkan satu fenomena dengan fenomena lainnya guna menciptakan perspektif baru terhadap hal yang diamati.

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA merupakan kumpulan fakta ilmiah, konsep, prinsip, hukum, dan teori dari beberapa sudut pandang tersebut di atas. Dari segi pengetahuan itu sendiri mengacu pada semua yang dipahami oleh manusia. Dengan kata lain, sains adalah studi yang rasional dan tidak memihak tentang alam semesta dan segala isinya. Penelitian di sini berfokus pada kelas IV dalam pembelajaran IPA sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada 3.1, yang meliputi mengidentifikasi bagian-bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya, mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses tersebut dengan kehidupan. hal, membuat simulasi menggunakan bahan atau alat dasar tentang siklus hidup tumbuhan, dan 4.1, yang melibatkan menggambarkan proses fotosintesis dan menghubungkan pentingnya proses ini dengan makhluk hidup.

#### **2.2.4.1 Hakikat Pembelajaran IPA**

Sains didasarkan pada fenomena alam, dan dengan menggunakan metode ilmiah dan pola pikir ilmiah akan membantu membuat fenomena alam tersebut menjadi pengetahuan. Ilmu atau pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi umat manusia akan dihasilkan dari kegiatan metode ilmiah. Menurut Samatowa (2011), fenomena alam diatur secara sistematis berdasarkan temuan percobaan dan pengamatan manusia. IPA juga didefinisikan oleh



Carin dan Sund (1993) sebagai pengetahuan yang sistematis, terorganisir, diterima secara umum (universal), dan berbentuk kumpulan data observasi dan eksperimen.

Merujuk pada pengertian IPA tersebut, hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu (Puskur, 2006):

1. Sikap: suatu pendekatan pembelajaran yang diilhami oleh seorang ilmuwan, pendekatan ini mencakup rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, dan hubungan sebab akibat yang menciptakan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang tepat dan berpikiran terbuka. Khamrani (2002) juga mengembangkan sikap ilmiah lainnya, seperti selalu mengutamakan bukti, adaptif, kritis, dan sadar lingkungan. Menurut Samatowa (2011), memiliki sikap ilmiah memerlukan fleksibel, inventif, teliti, dan teliti.
2. Proses: yaitu metode ilmiah, suatu proses pemecahan masalah yang meliputi pengembangan hipotesis, perencanaan percobaan atau percobaan, penilaian hasil, pengukuran hasil, dan penarikan kesimpulan. Matematika, eksperimen, dan observasi dianggap sebagai metode penyelidikan sains (Wisudawati, 2015). Metode ilmiah digunakan dalam eksperimen yang melibatkan pengamatan ketika para ahli ingin mempelajari objek atau peristiwa alam. Untuk mengungkapkan hubungan antara variabel dalam hukum dan teori, diperlukan matematika.

3. Produk: yaitu fakta, aturan, ide, dan hukum. Tiga jenis pengetahuan yang ditemukan dalam tubuh ilmu: pengetahuan faktual (fakta), pengetahuan konseptual (konsep), dan pengetahuan prosedural (prinsip, hukum, hipotesis, teori dan model). Keempat, ada aspek pengetahuan metakognitif.

Menurut Sрни M. Iskandar, ada tiga komponen utama IPA. Yang pertama adalah ilmu alam sebagai produk. IPA disebut sebagai aplikasi IPA, yang merupakan kumpulan temuan dari pekerjaan empiris dan analitis yang dilakukan oleh para ilmuwan selama berabad-abad sebagai fakta, konsep, prinsip, dan teori. Penyelidikan lebih lanjut mengungkapkan bahwa sementara konsep, prinsip, dan teori adalah produk dari aktivitas analitis, fakta adalah hasil dari aktivitas empiris. IPA Sebagai Proses Keduanya. Keterampilan proses seorang ilmuwan meliputi observasi, pengukuran, inferensi, kontrol variabel, menulis hipotesis, membuat grafik tabel data, definisi operasional, dan eksperimen. Dengan Sikap Ilmiah: Tiga Ilmu. Sikap tertentu yang diadopsi dan dikembangkan oleh para ilmuwan untuk menghasilkan hasil yang diinginkan dikenal sebagai sikap ilmiah.

Pembelajaran IPA didasarkan pada hakikat IPA itu sendiri, khususnya dalam perkembangan proses, produk, dan sikap, menurut Hendro Darmojo dan Jenny R. E. Kaligis. Dengan anggapan bahwa alam semesta ini dapat dipelajari, dipahami, dan dijelaskan, yang tidak semata-mata bergantung pada metode kausalitas melainkan melalui proses-proses tertentu, seperti observasi, eksperimentasi, dan analisis rasional, maka pembelajaran IPA di sekolah

dasar sebanyak-banyaknya. mungkin berdasarkan pendekatan empiris. Dalam situasi ini, sikap khusus juga diterapkan, seperti berusaha untuk tidak memihak dan sejujur mungkin saat mengumpulkan dan menganalisis data. Penemuan-penemuan baru yang dihasilkan dari metodologi dan pola pikir ilmiah ini akan memajukan bidang ilmu pengetahuan alam. Untuk mempelajari sains, siswa tidak hanya diberikan informasi untuk dihafal atau fakta untuk diketahui, tetapi mereka juga diharapkan untuk aktif menggunakan pikirannya untuk meneliti fenomena alam.

Penulis dapat menyimpulkan dari beberapa sudut pandang teoretis tersebut di atas bahwa terdapat beberapa komponen pembelajaran IPA, antara lain sikap, proses, dan produk.

#### **2.2.4.3 Tujuan Pembelajaran IPA**

Tujuan utama pengajaran IPA adalah agar siswa memahami ide-ide ilmiah dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, mengembangkan keterampilan proses untuk belajar tentang alam di sekitarnya, mampu menerapkan pemikiran ilmiah pada masalah yang mereka hadapi, dan menjadi lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan pencipta alam semesta.

Menurut Hendro Darmodjo dan Jenny R. E. Kaligis, tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Menyadari lingkungannya, termasuk semua benda alam dan buatan serta gagasan ilmiah yang dikandungnya;

2. Memiliki kemampuan perolehan pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan, berupa “keterampilan proses” atau prosedur dasar keilmuan
3. Memiliki pandangan ilmiah dalam memahami alam, mencari solusi atas persoalan yang dihadapinya, dan menghargai kecemerlangan penciptanya.
4. Memiliki pengetahuan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan dan mencapai jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Tujuan pendidikan IPA di Sekolah Dasar berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006 adalah agar peserta didik mampu memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Beriman kepada kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Memperoleh pengetahuan praktis dan pemahaman gagasan sains yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menumbuhkan rasa ingin tahu, pandangan positif, dan kesadaran tentang bagaimana sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat berinteraksi.
4. Bangun keterampilan proses untuk menganalisis lingkungan, menyelesaikan masalah, dan mengambil keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran akan perlunya membantu melestarikan, melindungi, dan menjaga lingkungan alam.

6. Tumbuhnya pemahaman tentang betapa indah dan tertatanya alam sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Menjamin SMP/MTs mendapatkan ilmu pengetahuan, konsep, dan keterampilan sebagai landasan dalam pendidikan berkelanjutan.

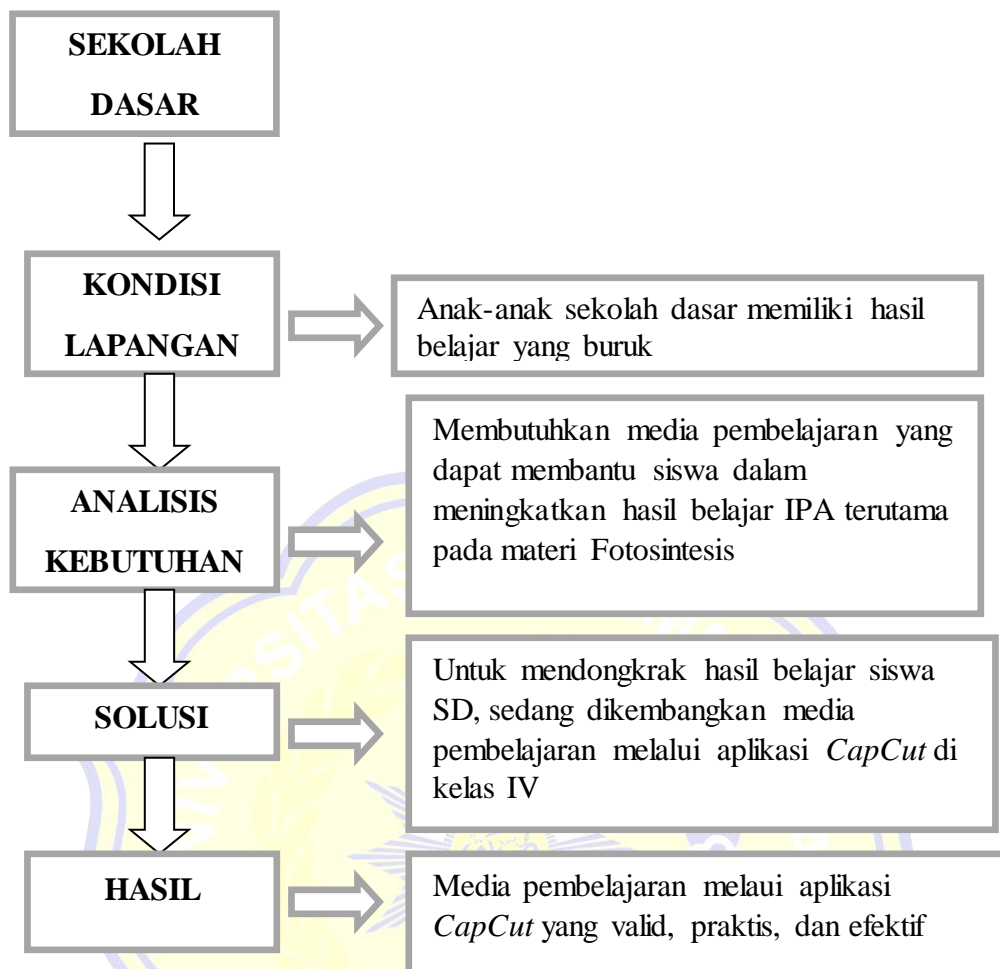
Penulis menarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar pada umumnya harus fokus pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa.

### 2.3. Kerangka Berpikir

Pada saat penyampaian materi terlihat membosankan atau monoton sehingga membuat siswa terlihat mengantuk dan bosan sehingga menurunkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Nilai ujian siswa di bawah KKM juga mendukung hal tersebut.

Kerangka pemikiran berikut dapat dikembangkan berdasarkan masalah dan direpresentasikan dalam bagan





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2018:394), penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg and Gall atau dikenal dengan model penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Ia menjelaskan, metode penelitian dan pengembangan merupakan teknik yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk serta menguji keampuhannya agar mampu menghasilkan produk yang spesifik.

Hanya dibatasi pada beberapa tahapan dalam model Borg and Gall yaitu sampai dengan uji coba terbatas. Uji validasi yang dinilai oleh para ahli antara lain ahli media pembelajaran dan ahli materi pada uji kepraktisan dalam hal ini diambil dari hasil tanggapan siswa untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, diperbolehkan untuk pengujian terbatas pada aspek pengembangan dari media pembelajaran.

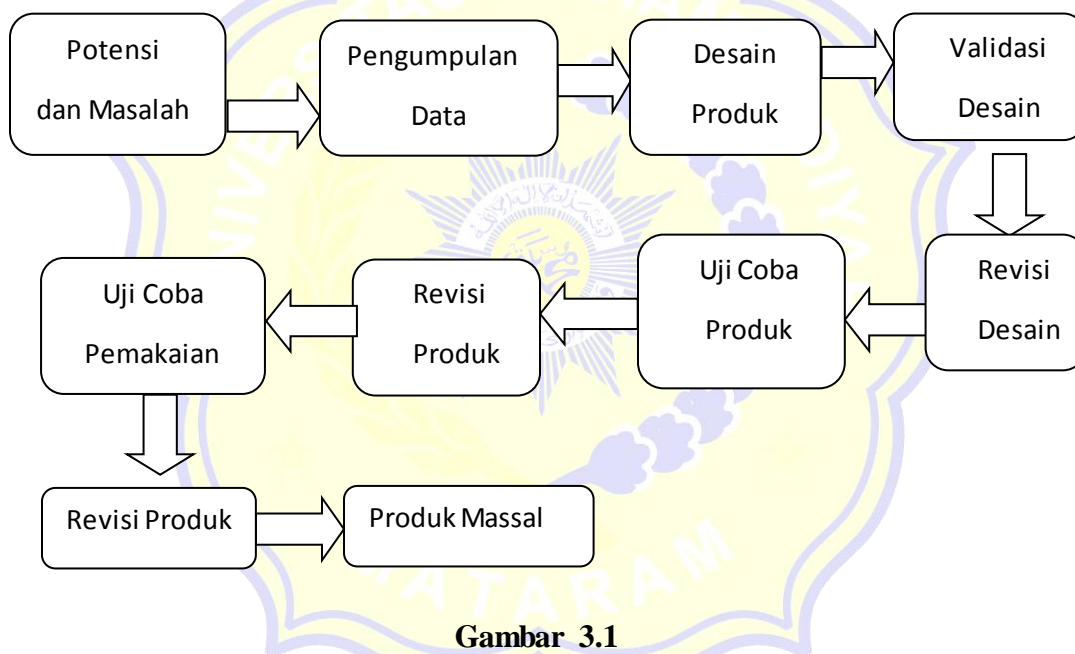
Berikut metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran, dengan mengacu pada pedoman penelitian pengembangan Sugiyono yang mengadopsi model pengembangan Borg & Gall:

Potensi dan Masalah

1. Pengumpulan data
2. Desai Produk
3. Validasi Desain

4. Revisi Desain
5. Ujicoba Produk
6. Revisi Produk
7. Uji Coba Pemakaian
8. Revisi Produk
9. Produk Massal

Maka yang dilakukan peneliti dalam penelitian pengembangan adalah menggunakan dengan yang di adaptasi dari design *Borg and Gall* yaitu pada gambar 3.1



**Gambar 3.1**

Skema Model Pengembangan Menurut Borg And Gall

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi IPA dengan menggunakan model Borg and Gall. Berikut prosedur penelitian:

## 1. Identifikasi Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan pembelajaran melalui aplikasi *CapCut*, peneliti melakukan observasi guna mencari masalah di SDN 3 Lape. Masalah yang ada yang ada adalah sumber belajar yang minim serta frekuensi penggunaan media pembelajaran jarang sehingga hasil kegiatan proses pembelajaran dikelas tidak optimal. Oleh karena itu peneliti menawarkan perlu adanya media melalui aplikasi *CapCut* yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

## 2. Pengumpulan Data

Data yang diperlukan peneliti dalam penelitian ini diperoleh dengan beberapa metode pengumpulan data, sebagai berikut:

### a. Wawancara

*Esterberg* yang dikutip oleh Sugiyono, Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu. Wawancara dilakukan dengan pendidik yang mengajar di kelas IV. Kegiatan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran peserta didik serta karakteristik dalam pembelajaran yang terjadi di kelas khususnya mata pelajaran IPAS (Sugiyono, *metode penelitian*, hal 317).

## b. Dokumentasi

Rekaman masa lalu dikenal sebagai dokumentasi. Dokumentasi bisa berupa tulisan, gambar, atau karya kolosal seseorang. Peneliti menggunakan gambar atau foto dan video yang diambil pada saat proses uji coba produk sebagai dokumentasi saat membuat media pembelajaran. (Sugiyono, *metode penelitian*, hal 329).

## 3. Desain Media

Setelah tahap pengumpulan data, peneliti akan mulai membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut kemudian menyiapkan konten yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran.

## 4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses evaluasi desain produk hanya berdasarkan analisis rasional, tanpa menggunakan uji lapangan. Meminta sejumlah profesional untuk mengevaluasi desain produk dapat berfungsi sebagai validasi produk. rasional, tanpa uji lapangan. Meminta sejumlah profesional untuk mengevaluasi desain produk dapat berfungsi sebagai validasi produk.

## 5. Revisi Desain

Peneliti memperbaharui desain media yang telah dibuat berdasarkan umpan balik dari validator ahli setelah desain produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.



## 6. Ujicoba Media

Menguji produk berikutnya dalam proses penelitian dan pengembangan setelah desain produk direvisi. Untuk memastikan keefektifan produk yang sedang dikembangkan, pengujian dilakukan. Uji coba dapat dilakukan dalam kelompok kecil.

## 7. Revisi Produk

Produk yang dikembangkan kemudian harus direvisi atau diperbaiki. Berdasarkan hasil validasi dan rekomendasi atau masukan dari tim ahli yang bertindak sebagai validator, dilakukan revisi atau perbaikan terhadap isi, pemrograman, dan tampilan karya. Produk akhir dapat diuji setelah revisi.

## 8. Uji Coba Pemakaian

Uji lapangan terhadap produk yang baru dikembangkan merupakan langkah selanjutnya setelah dilakukan revisi. Pada tahap uji coba lapangan digunakan bahan ajar untuk menilai kelayakan produk berdasarkan hasil belajar kelas IV. Revisi produk jadi Jika masih ada kekurangan atau kesalahan yang perlu diperbaiki, tahap revisi akhir dilakukan pada tahap ini untuk menyempurnakan produk.

## 9. Revisi Produk

Kedelapan teknik penelitian yang tercantum di atas, bila digunakan dengan benar, dapat menghasilkan materi pendidikan yang dapat direproduksi. Produk secara eksperimental dikerjakan ulang untuk mencari kekurangan dan kelemahan sehingga dapat dikerjakan

ulang untuk melakukan perbaikan atau mengembalikan fungsionalitas produk baru.

#### 10. Produk Massal

Sebuah produk baru dapat digunakan dalam lingkungan yang terkait secara luas jika kemanjurannya telah dibuktikan dalam sejumlah tes.

### **3.3 Uji Coba Produk**

#### **3.3.1 Desain Uji Coba**

Uji coba produk yang dikembangkan dibatasi pada uji kelompok kecil dengan maksimal tujuh siswa kelas V SDN 3 Lape. Tujuan dari desain uji coba produk adalah untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk menginformasikan perbaikan yang akan meningkatkan validitas dan kemanjuran produk. serta siswa kelas IV di SDN 3 Lape melakukan uji lapangan.

#### **3.3.2 Subjek Uji Coba**

Siswa kelas IV SDN 3 Lape tahun ajaran 2022–2023 dijadikan sebagai subjek uji coba pembelajaran. Kekhususan uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: hanya 7 siswa di kelas V SDN 3 Lape yang menjadi peserta uji coba, dan 26 siswa di kelas IV SDN 3 Lape mengikuti uji coba lapangan yang dilakukan untuk penelitian ini.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Teknik Tes

Tes terdiri dari sejumlah pertanyaan, latihan, atau alat lain yang digunakan untuk menilai pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat seseorang atau kelompok. Tes digunakan untuk mengevaluasi kemampuan, bakat, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh orang atau kelompok orang. Tes digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa mempelajari materi baru atau seberapa baik mereka menguasai materi yang ada melalui pekerjaan siswa.

Dalam konteks pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, tes adalah metode (yang dapat digunakan) atau prosedur (yang harus diikuti), menurut Sudijono (2011: 67), dan berbentuk pembagian tugas atau kumpulan tugas berupa pertanyaan (yang harus dijawab) atau perintah. -memberikan petunjuk kepada subjek tes agar berdasarkan data yang terkumpul dan hasil pengukuran dapat dihasilkan suatu nilai yang mewakili perilaku atau prestasi subjek tes. Nilai ini kemudian dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh subjek tes lain atau dibandingkan dengan standar nilai yang telah ditentukan.

#### b. Observasi

(Sugiyono, 2019, 203) mengklaim bahwa metode pengumpulan data dengan observasi ini digunakan ketika penelitian berkaitan dengan

perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan baik terhadap orang maupun objek lain. Guru kelas IV SDN 3 Lape melakukan observasi terhadap penelitian ini guna mengevaluasi proses pembelajaran yang nantinya akan diberikan masukan berupa saran dan kritik guna perbaikan proses pembelajaran. Selain itu, observasi guru bertujuan untuk menyempurnakan temuan penelitian sesuai kebutuhan.

c. Angket

Survei digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana perancang media pembelajaran memutuskan komponen media pembelajaran dan bagaimana mereka menentukan apakah konten media pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi pengajaran penjumlahan dan pengurangan untuk siswa sekolah dasar di kelas empat. Untuk memberikan skor pada konten media untuk bahan pengembangan produk masa depan, peneliti membuat angket untuk mengumpulkan pendapat dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa tentang kelayakan dan minat media yang telah dihasilkan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan bahan tertulis. Dokumen adalah karya seni tertulis, gambar, atau monumental yang berfungsi sebagai catatan peristiwa masa lalu. Dengan

melihat dokumen yang ada di sekolah dapat diketahui nama siswa, nomor induk siswa, dan daftar nilai serta data dan identitas sekolah lainnya. Untuk mendokumentasikan penelitian, foto dan video juga diambil.

### 3.5 Instrumen Pengumpulan Data

#### 1. Instrumen Soal

Keterampilan dasar dan hasil belajar diukur dengan tes dalam penelitian ini. Untuk mengevaluasi keterampilan dasar siswa dan hasil belajar, tes diberikan kepada setiap siswa secara individual. Siswa mengikuti tes individu untuk menentukan kapasitas kognitif mereka untuk belajar sains menggunakan aplikasi *CapCut*. Ada total 20 pertanyaan pada tes pilihan ganda yang diberikan. Sedangkan untuk mengukur indikator soal tersebut peneliti menggunakan Taksonomi Bloom dengan tingkatan C1, C2, C3

Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal

Muatan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator	Aspek yang diukur		Jumlah Soal
			C2	C3	
IPAS	3.1 Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya, Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan	3.1.1 Mengidentifikasi proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup	3,4,5, 7,8, 10	1,2, 6, 9	10



	pentingnya proses ini bagi makhluk hidup, Membuat simulasi menggunakan bagan atau alat bantu sederhana tentang siklus hidup tumbuhan.				
	4.1 Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup.	4.1.1 Mendeskripsikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup. 4.1.2 Menyelesaikan proses fotosintesis dan mengaitkan pentingnya proses ini bagi makhluk hidup.	11, 12, 14,15, 16	13, 17, 18, 19, 20	10
	Jumlah				20

## 2. Lembar Observasi keterlaksanaan pembelajaran

NO	Keterangan	Skor
1	Tidak Terlaksana	1
2	Kurang Terlaksana	2
3	Terlaksana	3
4	Sangat Terlaksana	4

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

No	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Mengolah kelas dengan baik	2	5
2	Menciptakan komunikasi yang baik dengan siswa	3	
3	Melakukan pembelajaran secara berurut	4	
4	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan	1	
5	Kemampuan menanggapi pertanyaan	6	3
6	Kemampuan menyesuaikan waktu	7	
7	Menguasai materi pembelajaran	5	
8	Mampu membuat siswa fokus belajar	8	
	Jumlah		8

## 3. Angket

## a. Lembar Angket validasi ahli materi

Validasi materi diberikan kepada satu dosen atau guru ahli materi.

Validasi ahli materi berisi tentang kesesuaian media. dengan SK/KD yang semua cakupannya ada di perangkat pembelajaran kurikulum merdeka. Pengisian angket dengan memberikan tanda *chek list* (√)

pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian di bawah ini

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai kurang jelas, kurang menarik	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket validasi ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Nomor Instrumen
1.	Aspek Materi	Sesuai dengan kurikulum merdeka	1
		Sesuai dengan ATP (Alur tujuan pembelajaran dan CP (Capaian pembelajaran)	2
		Sesuai dengan indikator yang dikembangkan	3
		Materi disajikan secara runtut	4
		Alur video pembelajaran jelas	5
		Uraian materi dalam media pembelajaran jelas	6
		Ilustrasi yang di gunakan sesuai dengan materi yang di sajikan	7
		Contoh gambar yang digunakan dapat memperjelas isi materi	8
		Sesuai dengan tujuan pembelajaran	9
		Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri	10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

b. Lembar Angket validasi ahli media

Validasi media dilakukan untuk menilai kemenarikan dan keunikan media yang dikembangkan berdasarkan karakter siswa SD seperti kemenarikan warna gambar, desain dan sebagainya. Validasi ahli media diberikan kepada dosen atau guru yang ahli media. Pengisian angket dengan memberikan tanda *chek list* (√) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian dibawah ini.

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat tidak jelas dan tidak menarik	1
2	Kurang tepat kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik	4

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Nomor Instrumen
1	Penyajian media	Kombinasi warna dan hiasan	1
		Tampilan video pembelajaran sudah jelas	2
		Audio pada media pembelajaran terdengar jelas	3
		Alur video pembelajaran yang disajikan jelas	4
		Gambar yang digunakan dapat memperjelas materi	5
		Pengisian suara sesuai dengan konten video pembelajaran	6
		Durasi media sesuai dengan pembelajaran	7
2	Tampilan	Alur video pembelajaran menarik	8
		Media pembelajaran dapat digunakan kembali di lain waktu	9
		Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

Iseu Syanthia Permatasari (2019:43)

## c. Lembar Angket respon siswa

Tabel 3.5 Lembar angket respon siswa

No	Aspek	Pernyataan	Nomor Instrument
1	Penyajian media	Media dapat memotivasi siswa	1
		Media dapat meningkatkan pengetahuan	2
		Tampilan media jelas	7
2	Materi	Mudah memahami materi pembelajaran	6,8
3	Sikap	Antusiasme	4
		Tidak membosankan ketika digunakan	3
		Tidak mengandung unsur negative	9
		Dapat digunakan diluar jam pelajaran	8
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

### 3.6 Metode Analisis Data

Hasil penelitian dianalisis, dan bahan ajar yang telah dibuat direvisi agar memenuhi kriteria pembelajaran yang layak, validitas, aplikatif, dan efektifitas dengan menggunakan media yang dibuat dengan aplikasi CapCut.

#### 1. Analisis Angket Validasi

Jika media dikembangkan sesuai dengan teori dan setiap komponennya konsisten secara internal, inilah yang disebut validitas media, menurut Rochmad (2012: 69). Jika validator menganggap perangkat pembelajaran layak digunakan dengan atau tanpa revisi, maka media pembelajaran dikatakan valid. Jika skor lebih besar dari 75 dan minimal 76, media pembelajaran dianggap valid.



Mencari rata-rata penilaian validator digunakan untuk menganalisis temuan validasi data media pembelajaran. Berikut rumusnya:

$$NV = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan: NV = Nilai uji validitas produk

Sedangkan rumus untuk mencari rata-rata dari hasil validasi yang dinilai oleh validator adalah sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{banyak data}}$$

Keterangan X = Nilai rata-rata

Tingkat kualifikasi, kriteria kelayakan, dan kriteria analisis untuk nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel di bawah ini dikembangkan untuk memperkuat data yang diperoleh dari penilaian kelayakan.

Tabel 3.6 Kategori Kevalidan Produk

Interval skor	Kriteria kevalidan	Keterangan
85 <NV ≤ 100	Sangat Valid	Dapat digunakan
75 <NV ≤ 85	Valid	Dapat digunakan dengan revisi
55 <NV ≤ 75	Cukup Valid	Perlu Revisi
0 <NV ≤ 55	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Purwanto (Septiyanti, 2017)

## 2. Analisis Angket Respon Siswa

Menurut Rochmad (2012: 70), suatu media pembelajaran dianggap praktis jika para ahli mengklaim dapat digunakan di lapangan. Jika skor lebih besar dari 60 dan minimal 61, media pembelajaran dianggap praktis. Melalui aplikasi CapCut digunakan angket siswa pada media

pembelajaran untuk mengumpulkan data respon siswa yang kemudian dianalisis. Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan P - respon peserta didik

Sedangkan rumus untuk mencari rata-rata dari hasil respon siswa adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{banyak data}}$$

Keterangan X- Nilai rata-rata

Tabel 3.7 Kriteria Angket Respon Siswa

Interval skor	Kriteria kepraktisan
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis

Ridwan (Septiyanti, 2017)

### 3. Analisis Tes Hasil Belajar

Analisis Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui keefektifan. Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran melalui aplikasi *CapCut*, peneliti menggunakan Tes *NGain*.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tes *NGain* dilakukan dengan menghitung selisih antara skor pretest (tes sebelum penerapan media pembelajaran melalui aplikasi *CapCut*) dan skor post-test (Tes setelah penerapan media pembelajaran melalui aplikasi *CapCut*)

Skor uji N-Gain dapat dilihat dari tabel:

Tabel 3.8 Nilai Gain

Nilai-gain	Kriteria	Kualifikasi
$g > 0,7$	Tinggi	Sangat Efektif
$0,3 < g < 0,7$	Sedang	Efektif
$g \leq 0,3$	Rendah	Tidak Efektif

(Lestari, 17: 66)

