

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS *CAPCUT* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V  
DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh :

**Izza Maghfiroh**  
**NIM : T20194139**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
OKTOBER 2023**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS  
CAPCUT DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V DI SEKOLAH DASAR  
MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL JEMBER  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Jember Kiai Achamd Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Izza Maghfiroh

NIM : T20194139

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R  
Disetujui Pembimbing

Dr. Lailatul Usriwah, M. Pd. I

NUP. 201606146

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS CAPCUT DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V  
DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

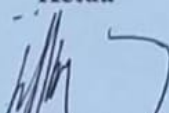
Hari: Rabu


Tanggal: 04 Oktober 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Dr. Hartono, M.Pd.  
NIP. 198609022015031001

  
Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.  
NIP. 198610022015032003

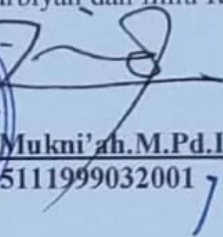
Anggota:

1. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I.
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
Prof. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I.  
NIP. 196405111999032001

## MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Al-Alaq 1-5).<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Kementerian Agama, *Alquran dan Terjemahnya*, (Bekasi: Kementerian Agama, 2013)

## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillah rabbil 'alamin*, Puji syukur saya haturkan kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, seiring ucapan Syukur dengan rasa tulus dan kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

Skripsi ini persembahkan kecil saya untuk kedua orang tua saya ( aba Moch Mahfudz dan ami Titik Dyah Sulistyo Rini). Skripsi ini saya persembahkan untuk aba dan ami yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya. Terima kasih atas semua cinta yang telah aba dan ami berikan kepada saya.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur alhamdulillah rabbil ‘alamin penulis haturkan kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, karena Allah telah melimpahkan karunia dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan hasil maksimal. Tugas akhir ini merupakan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmatnya kepada umat manusia.

Skripsi ini merupakan hasil atas penelitian pengembangan yang dilakukan oleh penulis. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis capcut ditingkat SD/MI. Semoga skripsi ini dan media yang di hasilkan dapat berguna dengan baik dikemudian hari.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan skripsi ini, baik yang membantu secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih dan hormat penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu ini.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni’ah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi ini.

3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa yang telah Menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi yang diselesaikan.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna selesainya skripsi ini.
6. Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., selaku dosen validasi ahli media yang sudah memberikan arahan dan bimbingan untuk produk yang saya kembangkan.
7. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., selaku dosen ahli materi yang sudah memberikan arahan dan bimbingan untuk produk yang saya kembangkan.
8. Ibu Nur Sabaha, S.Th.I.,M.Pd.I., selaku Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Jember yang telah mengizinkan dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Terimakasih kepada Ibu Jannatul Inayatusholehah selaku guru kelas V dan siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Jember yang telah memberikan informasi mengenai data penelitian skripsi.
10. Seluruh teman-teman PGMI D4 angkatan 2019 dan teman-teman pondok Baitul Arqom Balung Jember yang telah memberikan semangat dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal baik dan ikhlasnya dalam membantu penulis di balas oleh Allah SWT Amiin. Oleh karenanya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca sangat penulis butuhkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, Aamiin.





## ABSTRAK

Izza Maghfiroh. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Capcut* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Jember Tahun Ajaran 2023/2024.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Audio Visual, Minat Belajar, Pembelajaran Tematik

Media pembelajaran sebagai alat untuk menarik perhatian siswa supaya menumbuhkan semangat agar nantinya memperoleh hasil belajar siswa yang memuaskan. Salah satu media pembelajaran tersebut dapat berupa media audio visual berbasis *capcut* bagian dari perencanaan yang telah di persiapkan guru untuk membantu proses pembelajaran berupa penyajian beberapa gambar bergerak, warna, dan disertai penjelasan tulisan dan suara.

Fokus penelitian ini (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di SD Muhammadiyah 01 Tanggul. (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di SD Muhammadiyah 01 Tanggul. (3) Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di SD Muhammadiyah 01 tanggul. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di SD Muhammadiyah 01 tanggul. (2) Untuk mengujicobakan kelayakan berupa media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di SD Muhammadiyah 01 tanggul. (3) Untuk menghasilkan keefektifan berupa media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di SD Muhammadiyah 01 tanggul.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *research and development* (R&D). Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Hasil penelitian pengembangan media Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Capcut* dengan menggunakan metode ADDIE telah memenuhi kriteria dari uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 95,83%, sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 96,43% dan ahli pembelajaran sebesar 90% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil uji coba pengguna menunjukkan tingkat ketertarikan peserta didik kelas V mencapai 90,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Capcut* yang dikembangkan dapat di terapkan dalam pembelajaran kelas.

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	13
G. Definisi Istilah .....	13
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>16</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	16
B. Kajian Teori .....	26
1. Media Pembelajaran .....	26
2. Aplikasi Capcut .....	42

3. Minat belajar .....	43
4. Pembelajaran Tematik .....	54
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>70</b>
A. Metode Penelitian dan Pengembangan .....	70
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	71
C. Uji Coba Produk .....	75
D. Desain Uji Coba .....	75
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>81</b>
A. Profil Sekolah SD Muhammadiyah Tanggul Jember.....	81
B. Penyajian Data Uji Coba .....	87
C. Analisis Data .....	107
D. Revisi Produk .....	113
<b>BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN .....</b>	<b>117</b>
A. Kajian Produk Media CapCut .....	117
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	125
C. Kesimpulan.....	126
<b>DAFTAR PSUTAKA .....</b>	<b>128</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>120</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu .....	24
Tabel 1.2 Tabel Skala Liker .....	77
Tabel 1.3 Kriteria uji validitas media pembelajaran aplikasi capcut .....	79
Tabel 1.4 Kriteria Hasil Respon Siswa .....	80
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	86
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	87
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	87
Tabel 4.4 Hasil Validasi.....	98
Tabel 4.5 Data Hasil Kuisisioner Hasil Uji Coba Pengguna Kelas V .....	100



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Media pengajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Alasan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Media juga dimanfaatkan guru sebagai alat dalam mengajar. Misalnya grafik, film, video, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Penggunaannya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan refrensi belajar siswa.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Intan Kartika Sari Ningsih. *Media Pembelajaran* IAIN Jember Press Tahun 2021.

Media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dalam kamus besar bahasa indonesia (KBBI) audio visual berarti bersifat dapat didengar dan dilihat, media ini merupakan kombinasi antara audio dan visual atau bisa disebut pandang dengar.<sup>3</sup> Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Sanjaya berpendapat media audio visual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media audio visual ini dapat memudahkan siswa untuk menyerap lebih baik materi yang telah disampaikan oleh guru, karena kegiatan pembelajaran yang ideal adalah ketika guru mampu menciptakan kondisi dengan aktif sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

*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,

---

<sup>3</sup> Jazilatur Rahmah Ichsan, Maya ayu Putri Suraji dkk, "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar" Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian ke III Tahun 2021.

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.<sup>4</sup>

Dalam mengembangkan minat belajar maka diperlukan sumber yang jelas mengenai proses perkembangan minat anak tersebut. Selain itu ciri-ciri minat anak sangat penting untuk diketahui agar dapat menyusun program pengembangan minat anak yang efektif, serta mempunyai kebijakan untuk menentukan kearah mana minat tersebut akan berkembang dan ketekunan belajar ini berkaitan dengan sikap dan minat terhadap pembelajaran. Apabila suatu pembelajaran tidak menarik minat siswa karena sesuatu hal, maka ia segera menyampaikannya jika menemukan kesulitan. Minat belajar mengidentifikasi adanya kecenderungan untuk berusaha aktif meraih manfaat yang diharapkannya. Oleh karena itu, minat dapat ditumbuhkembangkan melalui belajar, sebab melalui belajar siswa dapat menganalisis informasi-informasi tentang berbagai karakteristik objek kehidupan termasuk informasi tentang pendidikan, jabatan, serta tentang berbagai jenis pekerjaan.

---

<sup>4</sup> Dwi Yun Andela, "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar" Tahun 2022.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna.<sup>5</sup> Pembelajaran tematik yaitu sebagai suatu model pembelajaran dengan fokus pada bahan ajar.

Bahan ajar disusun secara terpadu dan dirumuskan dalam bentuk tema-tema pembelajaran. Tema yang dimaksud adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi inti pembicaraan. Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan diantaranya siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara mata pelajaran dalam tema yang sama, pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa, siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas, siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lainnya.

---

<sup>5</sup> Mohamad Muklis, "Pembelajaran Tematik" Jurnal Fenomena, Volume. IV No. 1, 2012.



Media pembelajaran digunakan sebagai suatu perencanaan tujuan agar tercapai dengan baik dalam proses pembelajaran guru dapat berusaha untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun beberapa tujuan dalam pembelajaran yaitu Menyusun RPP, kemampuan dalam mengajar, kemampuan peserta didik, perubahan perilaku siswa, dan guru menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ingin diajarkan. Dengan adanya media guru dapat meningkatkan pemahaman dan imajinasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT. Pada surat An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”(Q.S An-Nahl:44).<sup>6</sup>

Dari ayat tersebut menjelaskan bahwasannya media umat islam untuk mendekatkan diri dengan Allah SWT dan mencari suatu hukum-hukum islam dengan membaca media yang diturunkan oleh allah berupa al quran sebagai pedoman hidup umat islam, dengan hal tersebut bahwa media sangat penting digunakan untuk makhluk hidup terutama manusia dalam mencari suatu ilmu, ilmu dapat kita cari dari manapun terutama dalam sekolah atau proses pembelajaran guru. biasanya menggunakan media pembelajaran yang efisien dalam menyampaikan suatu materi karena siswa

<sup>6</sup> Kementerian Agama RI, *Alquran dan Terjemahnya*, (Bekasi: Kementerian Agama RI, 2013)

lebih tertarik dan mudah memahami dengan kita sebagai pendidik menggunakan media dalam proses pembelajaran, bukan hanya itu guru juga diwajibkan memahami materi dan penggunaan media yang benar agar proses pembelajaran berjalan dengan optimal. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat penting digunakan terutama oleh guru.

Dalam penerapan media guru harus memahami materi yang akan disampaikan terhadap siswa, terutama dalam penelitian ini guru dapat memahami baik pembelajaran tematik pada kelas V saat ini di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 tanggul menggunakan kurikulum tematik dalam pembelajarannya, kurikulum tematik mewajibkan guru memahami dalam berbagai mata pelajaran, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran yang menjadi pokok dari pembicaraan. Pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran yang terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, secara individu ataupun kelompok aktif menggali dan menemukan suatu konsep serta prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan otentik. Dalam hal ini pembelajaran tematik dibagi menjadi beberapa mata pelajaran diantaranya IPA, IPS, PPKN, bahasa Indonesia, Sbdp, Pjok di dalam penelitian ini peneliti memfokuskan terhadap mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan bahasa Indonesia.

Ilmu pengetahuan alam (sains) merupakan ilmu yang membahas mengenai fenomena alam, ipa dapat didefinisikan dengan pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala alam yang bersifat kebendaan, dan didasarkan berdasarkan dari hasil pengamatan. Ipa dapat didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuan yang dilakukan dengan ketrampilan eksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

Bahasa indonesia merupakan kualifikasi kemampuan siswa yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa yaitu belajar bahasa merupakan belajar berkomunikasi dan belajar sastra merupakan belajar untuk menghargai karya manusia.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul, jumlah alat peraga dalam sekolah tersebut sudah memadai tetapi kurangnya guru dalam pengimplementasian alat peraga tersebut dalam proses pembelajaran tematik di kelas V. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara kepada kepala sekolah, wali kelas dan siswa, Dengan adanya penggunaan alat peraga yang baik siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak kepala sekolah menjelaskan bahwa guru tidak perlu monoton dengan satu metode

---

<sup>7</sup>Nur Sabaha, S.Th.I.,M.Pd.I. Observasi (Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul Jember) 21 Februari 2023.

pembelajaran, namun diperlukan kreativitas dalam pembelajaran agar pelajaran atau materi bisa diterima dengan baik oleh siswa, sehingga pencapaian belajar bisa maksimal. Ada keleluasaan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan yang kondisi siswa, siswa masih sering bermain dan masih sering tidak serius dalam belajar. Maka metode pembelajaran dengan media seperti video dall dapat melatih fokus siswa pada pembelajaran sehingga pesan dari materi bisa diterima dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan metode wawancara yang dilakukan pada guru kelas V berkaitan dengan pembelajaran memberikan informasi bahwa guru memberikan pelajaran sesuai dengan buku materi yang sudah disediakan oleh sekolah, perintah atau tugas dalam buku materi dilakukan, dalam penyampai materi guru menjelaskan bahwa paling banyak adalah ceramah dan tidak ada media atau alat peraga yang digunakan. Komunikasi dalam belajar cenderung terjadi satu arah saja dan siswa sebagai pendengar atau penerima pesan.<sup>8</sup>

Sementara berdasarkan hasil wawancara dengan siswa memberikan informasi bahwa adanya media atau alat peraga dapat menjadikan siswa senang, karena bisa bermain dan menonton. Rata-rata siswa senang jika pembelajaran disertai dengan media yang bersifat visual seperti power

---

<sup>8</sup> Jannatul Inayatusholeha S.Pd. Wawancara (Guru Kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul) 21 Februari 2023.

point, seperti Video dan lain sebagainya. Media pembelajaran membuat siswa tidak bosan dikelas dan lebih tertarik dalam belajar.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Capcut* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Tahun Ajaran 2023/2024”

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dirumusan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul?

---

<sup>9</sup> Siswa. Wawancara (Kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul Jember) 21 Februari 2023.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul?
2. Untuk mengujicobakan kelayakan berupa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul?
3. Untuk menghasilkan keefektifan berupa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul?

### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan siswa yang berupa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut*. Berikut ini spesifikasi produk yang di harapkan yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* berupa video interaktif tentang pembelajaran tematik.
2. Media pembelajaran audio visual di terapkan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar.

3. Media pembelajaran audio visual yang digunakan berbasis aplikasi *capcut*.
4. Penjelasan materi dalam video interaktif menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
5. Media pembelajaran interaktif dibuat dengan berbagai animasi yang menarik supaya dapat memberikan semangat kepada siswa.
6. Terdapat latihan siswa di akhir pembelajaran untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dengan melakukan penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di sekolah dasar muhammadiyah 01 tanggul, pentingnya penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut:

##### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk tambahan ilmu pengetahuan khususnya bagi pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik berdasarkan hasil penelitian.

##### 2. Secara praktis

###### a. Bagi peserta didik

- 1) Membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran tematik

2) Meningkatkan keaktifan dan tingkat pemahaman peserta didik.

b. Bagi guru

Untuk menumbuhkan pengetahuan baru mengenai pengembangan media pembelajaran audio visual secara kreatifitas dan inovasi pada sekolah dasar.

c. Bagi sekolah

1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan evaluasi dalam pemilihan strategi yang tepat bagi peserta didik.

2) Dapat meningkatkan profesionalisme guru yang bersangkutan.

d. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan refrensi bagi lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil peneliti ini nantinya dijadikan sebagai pengalaman, masukan, refrensi bagi peneliti ketika menjadi pendidik dan membuktikan adanya peningkatan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* dan pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran menyenangkan.



## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Adapun beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu di antaranya:

1. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran tematik.
2. Dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran teknologi berbasis aplikasi *capcut*.
3. Sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pembelajaran kurang begitu menarik.

Adapun beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yaitu di antaranya:

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media pembelajaran audio visual berupa aplikasi *capcut*
2. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi tematik kelas V
3. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* hanya terbatas pada siswa kelas V

## **G. Definisi Istilah**

Definisi istilah berisi tentang pengertian yang menjadi titik perhatian di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah yang ada di dalam judul tersebut. Adapun istilah penting di dalam judul penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut*

Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam penelitian ini adalah menggunakan aplikasi *capcut* sebagai video editing untuk membuat media pembelajaran yang dilengkapi dengan suara atau audio.

2. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik dalam penelitian ini memuat atau berkaitan dengan sumber energi panas.

3. Minat belajar

Melalui belajar siswa akan memperoleh kemampuan dalam berbagai hal seperti kemampuan berbahasa, berhitung, menulis, menggambar dan sebagainya agar berguna untuk mendukung kehidupannya kemampuan yang dimilikinya akan mendorong siswa untuk memiliki minat belajar. Dengan demikian yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Capcut* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Tahun Pelajaran 2022/2023” memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat pembelajaran suhu dan kalor, teks eksplanasi sehingga minat belajar siswa meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Minat belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai rasa

ingin tahu atau antusias siswa dalam mengikuti pelajaran dengan media berbasis *capcut*.

Dengan demikian, maka yang dimaksud dengan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* pada pembelajaran tematik adalah proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk yang berbasis *capcut* yang digunakan untuk membantu peserta didik khususnya pada pembelajaran sumber energi panas dan teks eksplanasi. Sehingga dengan adanya produk tersebut dapat mengatasi persoalan yang ada di dalam ruang lingkup kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul Jember.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian peneliti membuat ringkasannya, baik dalam penelitian yang sudah terpublikasi atau yang belum terpublikasi (skripsi, tesis, disertasi, artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah dan sebagainya).<sup>10</sup>

Berdasarkan tinjauan terhadap hasil penelitian terdahulu terdapat beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Luvita Fariska Deriyana, Nurmaina Juni 2022 dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi *Capcut* Di Kelas V Sekolah Dasar” Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa, volume 07, Nomor 1, (Halaman 1-10).<sup>11</sup>

Peneliti yang digunakan menggunakan pengembangan (Research and Development). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Wawancara, Data Dokumentasi, Angket. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pengembangan media Pembelajaran Sistem pencernaan tubuh dengan menggunakan media *capcut* pada pembelajaran IPA di kelas V SD Penulis menggunakan

---

<sup>10</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, 2021)

<sup>11</sup> Luvita Fariska Deriyana, Nurmaina, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi *Capcut* Di Kelas V Sekolah Dasar” Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa, volume 07, Nomor 1, juni 2022.

Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate.) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah diverifikasi oleh validator media, Validator materi, dan Validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan.

Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 97%. Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan Capcut ini antara lain: Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, Perangkat lunak otak cerdas sederhana yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau online melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata.

Adapun persamaanya yaitu jenis penelitian menggunakan R&D (*Research and Development*) dan mengembangkan suatu media dalam pembelajaran yang diterapkan untuk siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan prosedur penelitian 4D sedangkan yang saya teliti menggunakan prosedur penelitian ADDIE.

- b. Penelitian yang dilakukan Suryaman, Yani Suryanti Juli 2022 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Volume 8 Nomot 3.<sup>12</sup>

Dunia pendidikan dapat memanfaatkan perhatian yang besar siswa akan guna mengembangkan mutu pendidikan. Salah satu bentuk dari pemanfaatan tersebut yaitu menjadikan smartphone sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis plotagon dan capcut dengan melihat kelayakan dalam penerapan pembelajaran daring, serta keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu media video animasi berbasis plotagon dan capcut tema 6 subtema 4 pembelajaran 1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Glanggang berjumlah 25 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket, tes dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk menganalisis data yang dijadikan acuan dalam menentukan tindak lanjut terhadap produk. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari skor hasil pengisian angket validasi ahli

---

<sup>12</sup> Suryaman, Yani Suryanti, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 8 Nomot 3, Juli 2022

materi, ahli media dan peserta didik sebagai subjek uji coba produk serta hasil tes siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi ahli materi dan media masing-masing sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar mendapat presentase sebesar 90% dan 88% dengan kriteria sangat praktis. Persentase peningkatan hasil belajar siswa menggunakan perhitungan klasikal pada kelompok kecil sebesar 80%, pada kelompok besar sebesar 75%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar.

Adapun persamaanya yaitu jenis penelitian menggunakan R&D (*Research and Development*) mengembangkan suatu media dalam pembelajaran yang diterapkan untuk siswa dan menggunakan prosedur penelitian ADDIE. Sedangkan perbedaanya yaitu peneliti lebih fokus terhadap pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran terkait video animasi sedangkan dalam penelitian saya memfokuskan pengembangan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

- c. Penelitian yang dilakukan Syiti Asiah dengan judul “Pengembangan Media Video Tutorial Pengurutan Wajah Secara Manual Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Berbasis Aplikasi *Capcut* Di SMK Negeri 3 Padangsidimpuan” Skripsi Thesis Universitas Negeri Padang.<sup>13</sup>

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini model 4D yang melalui tahap yaitu: *define, design, development* dan *desseminate*. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas X KC 1 Tata kecantikan SMK 3 Negeri Padangsidimpuan ajaran 2022-2023 yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar penilaian atau angket penilaian yang digunakan untuk menguji validasi ahli materi dan ahli media serta uji praktilitas diperoleh dari respon guru dan peserta didik. Teknik analisis data dengan menghitung skor penilaian media video dari angket yang diberikan dan dikategorikan sesuai dengan interpretasi yang diperoleh.

Adapun persamaannya yaitu jenis penelitian menggunakan R&D (*Research and Development*) dan mengembangkan suatu media dalam video pembelajaran untuk peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya teliti yaitu menggunakan prosedur penelitian 4D (*define, design, development* dan *desseminate*) sedangkan yang saya teliti yaitu menggunakan prosedur penelitian ADDIE.

---

<sup>13</sup> Syiti Asiah, “Pengembangan Media Video Tutorial Pengurutan Wajah Secara Manual Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Berbasis Aplikasi *Capcut* Di SMK Negeri 3 Padangsidimpuan” (Skripsi Thesis Universitas Negeri Padang,2022)



- d. Penelitian yang dilakukan oleh Dearzita Pertiwi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pemulutan barat” Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.<sup>14</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi CapCut pada materi karakteristik geografis pulau Sumatera kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat disertai untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran video. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Prosedur penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan media, lalu diterapkan pada guru kelas dan peserta didik kelas V untuk mengetahui tingkat kemenarikan terhadap media video pembelajaran menggunakan angket. Hasil validasi dari validator ahli media yaitu 90% termasuk kategori “Sangat Baik”.

Sedangkan hasil validasi dari validator ahli materi yaitu 97,5% termasuk kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba pada guru kelas yaitu 95% termasuk kategori “Sangat Baik”. Kemudian hasil uji coba pertama dengan subjek 5 orang peserta didik yaitu 88% termasuk kategori

---

<sup>14</sup> Dearzita Pertiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pemulutan Barat” (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Tahun 2022)

“Menarik”. Lalu hasil uji coba kedua dengan subjek 15 orang peserta didik yaitu 93% termasuk kategori “Sangat Menarik. Skor rata-rata yang diperoleh dari kedua uji coba yaitu 90,5% termasuk kategori “Sangat Menarik.

Adapun persamaannya yaitu jenis penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*) dan menggunakan prosedur penelitian ADDIE, selain itu dalam pengembangan media peneliti menggunakan aplikasi *capcut* dalam perancangan video pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti memfokuskan terhadap pengembangan video pembelajaran pada materi karakteristik geografis di pulau sumatera, sedangkan penelitian yang saya teliti menggunakan materi suhu dan kalor yang memuat beberapa mata pelajaran.

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Septian Firmansah, Firman Jaya, Siti Seituni November 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” Jurnal Nasional Holistic Science Volume. 1, No. 2, pp. 21 – 24.

Penelitian 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”

ini bertujuan untuk mengetahui Kelayakan dari Video Pembelajaran di SMK Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) atau sering dibilang RND dengan menggunakan metode Deskriptif Kualitatif. Narasumber dalam Penelitian kali ini adalah Guru dan juga seluruh Siswa Kelas XI Jurusan DKV. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode yaitu Observasi, Dokumentasi, dan Wawancara. Setelah itu dalam pengolahan data akhir peneliti menggunakan Reduksi Data, Display Data, dan Penarikan Kesimpulan untuk mengetahui kelayakan dari Video Pembelajaran ini. Dari semua narasumber, video pembelajaran ini layak untuk digunakan pada Kelas XI Jurusan DKV pada Mata Pelajaran Desain Publikasi.

Adapun persamaannya yaitu jenis penelitian menggunakan R&D (*Research and Development*) dan mengembangkan suatu media dalam video pembelajaran untuk siswa dalam penelitian ini peneliti berfokus terhadap pengembangan suatu media yang akan diterapkan atau dikembangkan kepada siswa berupa media pembelajaran video. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu peneliti menggunakan penelitian di kelas XI dengan jurusan DKV dan peneliti tidak berfokus terhadap penggunaan aplikasi dalam pembuatan video pembelajaran sedangkan penelitian yang saya lakukan yaitu mengembangkan suatu video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut dan di terapkan di kelas V.

**Tabel 1.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama, tahun dan judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1	Luvita Fariska Deriyani, Nurmaina (2022) Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi <i>Capcut</i> Di Kelas V Sekolah Dasar	Persamaannya yaitu jenis penelitian ini menggunakan R&D ( <i>Research and Development</i> ) dan mengembangkan suatu media dalam pembelajaran yang diterapkan untuk siswa.	Perbedaannya yaitu peneliti menggunakan prosedur penelitian 4D sedangkan yang saya teliti menggunakan prosedur penelitian ADDIE.
2	Suryaman, Yani Suryanti (2022) Pengembangan Media Video Animasi Berbasis <i>Plotagon</i> Dan <i>Capcut</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar	Persamaannya yaitu jenis penelitian menggunakan R&D ( <i>Research and development</i> ) dan mengembamgkan suatu dalam pembelajaran yang diterapkan untuk siswa dan menggunakan prosedur penelitian ADDIE.	Perbedaannya yaitu peneliti lebih fokus terhadap pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran terkait video animasi. Sedangkan dalam peneliti saya memfokuskan pengembangan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3	Syiti Asiah (2022) Pengembangan Media Video Tutorial Pengurutan Wajah Secara Manual Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Berbasis Aplikasi <i>Capcut</i> Di SMK Negeri 3 Padangsidempuan	Adapun persamaannya yaitu peneliti menggunakan R&D ( <i>Research and development</i> ) dan mengembangkan suatu media dalam video pembelajaram untuk peserta didik.	Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini dengan penelitian yang saya teliti yaitu menggunakan prosedur penelitian 4D ( <i>define, design, development dan desseminte</i> )
4	Dearzita Pertiwi (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi <i>Capcut</i> Pada Materi	Persamaannya yaitu jenis penelitian ini menggunakan R&D ( <i>Research and</i>	Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti memfokuskan

No	Nama, tahun dan judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
	Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pemulutan Barat	<i>Development</i> ) dan menggunakan prosedur penelitian ADDIE, selain itu dalam pengembangan media peneliti menggunakan aplikasi capcut dalam perancangan video pembelajaran.	terhadap pengembangan video pembelajaran pada materi karakteristik geografis di pulau sumatera, sedangkan penelitian yang saya teliti menggunakan materi suhu dan kalor yang memuat beberapa mata pelajaran.
5	Septian Firmansah, Firman jaya, Siti Seituni (2021) Pembelajaran Dengan Aplikasi Capcut Dengan Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Al-Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo	Adapun persamaannya yaitu jenis penelitian menggunakan R&D ( <i>Research and Development</i> ) dan mengembangkan suatu media dalam video pembelajaran untuk siswa dalam penelitian ini peneliti berfokus terhadap pengembangan suatu media yang akan diterapkan atau dikembangkan kepada siswa berupa media pembelajaran video.	Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu peneliti menggunakan penelitian di kelas XI dengan jurusan DKV dan peneliti tidak berfokus terhadap penggunaan aplikasi dalam pembuatan video pembelajaran, sedangkan penelitian yang saya lakukan yaitu mengembangkan suatu video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut dan diterapkan di kelas V.

Dari beberapa jenis yang dipaparkan di atas terdapat persamaan dan perbedaan penelitian dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Perbedaan penelitian terletak pada objek, lokasi, jumlah sampel, dan materi

yang digunakan serta pendelakan media pembelajaran yang dipilih. Persamaannya dengan kajian sebelumnya yaitu termasuk pada penelitian pengembangan, dengan menggunakan media pembelajaran.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari kata latin “medius”, yang dalam bahasa arab secara harfiah berarti “di tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dipahami sifatnya sebagai orang, bahan atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>15</sup> *The Educational and Communication Technology Association* AECT mendefinisikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran pemrosesan informasi.

*National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda apapun yang dapat dipegang, dilihat, didengar, dibaca atau dikomunikasikan melalui tindakan tersebut. Media dengan demikian berarti mediator atau kontak teks, gambar, suara, animasi dan video yang memfasilitasi pengiriman pesan dari pengirim ke penerima.<sup>16</sup> Apabila media membawa pesan atau

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 1997)

<sup>16</sup> Erni Marlina, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar dan Bangun Ruang Untuk Siswa Frater Makasar” Jurnal Yang Disampaikan Pada Seminar Nasional Tentang Teknologi Informasi Dan Multimedia, 2016.

informasi dengan tujuan pendidikan atau pengajaran, maka media tersebut disebut media pendidikan. Dengan demikian, secara umum media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian minat siswa, sehingga terjadi pembelajaran atau proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya<sup>17</sup>. Media pembelajaran adalah perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan.<sup>18</sup>

Perencanaan pembelajaran merupakan peran penting dalam memandu guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik dalam melayani kebutuhan belajar peserta didik. Perencanaan pembelajaran juga dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, maka perencanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman kegiatan guru dalam mengajar dan pedoman peserta didik dalam kegiatan belajar yang disusun secara sistematis.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Sanjaya, Winna. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008)

<sup>18</sup> Hamiyah, N. Dan M. Jauhar. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2014)

<sup>19</sup> Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran CV*. Adanu Abimata (Cetakan Pertama, Desember 2021)

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan dengan berbagai cara. Ada juga banyak keuntungan untuk menggunakannya. Penggunaan lingkungan belajar harus didasarkan pada pilihan yang tepat. Sehingga dapat memperluas makna dan fungsinya untuk menunjang efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk mendorongnya.

Media pembelajaran dapat di gunakan di sekolah sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas untuk mencapai tujuan berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran bermanfaat bagi guru dan siswa. Contoh media yang digunakan untuk sumber daya pendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yaitu:

1. Audio (pita audio/ kaset, piringan audio, dan radio)
2. Cetak (buku tes program, buku pegangan, dan buku tugas)
3. Audio cetak (buku latihan dilengkapi kaset, gambar dilengkapi dengan audio)
4. Proyek visual diam (film bingkai/ slide)



5. Proyek visual diam dengan audio (slide suara)
6. Visual gerak (film bisu)
7. Visual gerak dengan audio (film suara, vcd)
8. Benda (benda nyata, model tiruan) dan komputer.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disampaikan bahwasannya media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke si penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebagai pembawa (penyalur) pesan, media pembelajaran tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting dapat pula digunakan oleh siswa. Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dilakukan, karena media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.<sup>20</sup>

#### **b. Fungsi media pembelajaran**

Media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Media pembelajaran sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat

---

<sup>20</sup> Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran CV*. Adanu Abimata (Cetakan Pertama, Desember 2021)

bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran yaitu diantaranya:<sup>21</sup>

a) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Media pembelajaran yaitu dapat berfungsi untuk menggantikan fungsi guru dalam proses pembelajaran dengan pendekatan *teacher center*. contohnya yaitu jika pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, maka guru dapat menggantinya dengan menggunakan media berupa video untuk menyampaikan materi pembelajaran.

b) Fungsi semantik

Media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran menambah perbedaan arti atau makna dalam pembelajaran. Semantik adalah kajian tentang simbol-simbol kebahasaan dengan benda-benda yang lain selain dirinya dengan merujuk pada apa yang dimaksud dan pada apa yang dirujuk.<sup>22</sup> Contohnya yaitu gambar harimau yang dipakai dengan simbol keberanian. Kata akan bermakna bila telah dirujuk kepada sejumlah objek tertentu.

c) Fungsi manipulatif

Media pembelajaran yaitu kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Contohnya yaitu pada media

---

<sup>21</sup> Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran*, Sebuah Pendekatan Baru (Jakarta: Referensi, 2013)

<sup>22</sup> Rosda, *Kamus Filsafat* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995)

pembelajaran berbasis teknologi yang mampu merekam sebuah gambar, suara, kemudian menyimpannya, dan bisa melestarikan materi pembelajaran dengan memfotocopy serta mendokumentasi materi baik berupa *file* atau fisik. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan indrawi.<sup>23</sup>

d) Fungsi psikologis

Media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran untuk mempengaruhi kondisi mental, pikiran dan perilaku manusia. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa lebih tertarik, fokus dan termotivasi terhadap materi ajar.<sup>24</sup> Selain itu, media pembelajaran mampu mempengaruhi emosi siswa dalam penerimaan dan penolakan terhadap sesuatu dalam konteks pembelajaran serta membantu siswa untuk melakukan pengamatan kepada objek. Hal tersebut memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk memperoleh dan mengingat isi materi pembelajaran. Dengan tampilan visual yang menarik perhatian siswa dan akan menggugah emosi serta sikap siswa.

---

<sup>23</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* Antasari Press Tahun 2009.

<sup>24</sup> Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat, dkk *Media Pembelajaran* (CV Tahta Media Group, Mei 2021)

e) Fungsi sosio-kultural

Media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi hambatan sosio-kultural antar siswa dalam berkomunikasi pada proses pembelajaran. Sosio-kultural sendiri berkaitan dengan segi sosial dan budaya masyarakat. Seperti yang kita ketahui, Indonesia dengan wilayah yang luas dan suku yang beragam, memiliki tingkat sosio-kultural yang tinggi, dan media pembelajaran membantu untuk mengatasi hambatan tersebut.

**c. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menjadi sangat penting dalam meningkatkan proses pembelajaran. Secara didaktis, psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak atau menjadi lebih konkrit (nyata).<sup>25</sup> Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa anatara lain:

- a) Pengajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

---

<sup>25</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandung: CV Jejak Publisher, 2021)

- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.<sup>26</sup>

Dengan kata lain, banyak sekali manfaat yang diperoleh dari penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran. Mulai dari menarik perhatian siswa agar termotivasi dalam belajar sampai memperlancar interaksi antar guru dengan siswa agar terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

#### **d. Penggunaan Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan bermaksud menggantikan cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi dan informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan, tetapi

---

<sup>26</sup> Henry Januar Saputra dan Qoriati Musafanah , “Perkembangan Media Koran Melalui Flipbook Berupa E-book Pada Materi IPA”, Jurnal Elementary Scholl, Volume.4 No. 2, 2017.

seorang guru harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yaitu penggunaan media secara tepat, bervariasi, dan dapat mengatasi sikap pasif siswa. Karena variasi dan ketepatan penggunaannya dapat meningkatkan semangat belajar untuk mendorong siswa agar belajar mandiri dan interaksi langsung siswa dengan lingkungan sekitar.<sup>27</sup>

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Karena media memiliki kemampuan untuk menyatukan kata-kata, tulisan gambar serta simbol-simbol saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Hal ini yang membuat pembelajaran menggunakan media, mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Dari beberapa media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membangkitkan keingintahuan siswa dengan menghadirkan gambar dan suara. Media juga bisa digunakan untuk mengajukan informasi yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa.

---

<sup>27</sup> Sadiman, A. S., Rahardjo, R., dan Haryono A., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo. Persada 2021).

Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu diantaranya.<sup>28</sup>

a) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku

Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media akan menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pembelajaran dengan cara yang berbeda-beda dengan penggunaan media dari hasil penafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi.

b) Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik

Media sebagai penarik perhatian siswa agar tetap terjaga. Kejelasan pada pesan, gambaran daya tarik yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berpikir. Hal ini dapat menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan, akan membuat pembelajaran lebih interaktif.

---

<sup>28</sup> Kemp, J.E., & Dayton, D.K. *“Planing and Producing Intructional”*, (Media. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York, 1985)

d) Efisiensi waktu

Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkannya. Pesan-pesan dan isi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh siswa.<sup>29</sup>

e) Meningkatkan kualitas hasil belajar

Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik dan jelas.<sup>30</sup>

f) Fleksibilitas waktu dan lokasi

Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja. Kemudahan semakin berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana guru bisa memberikan materi yang dapat diakses oleh siswa.<sup>31</sup>

g) Meningkatkan sikap positif pada siswa

Dengan adanya stimulus dari media pembelajaran, siswa akan lebih tertarik dalam belajar. Sehingga siswa belajar lebih tenang dan dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar.

---

<sup>29</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya, April 2016.

<sup>30</sup> Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Volume 2, Nomor 1, 2019.

<sup>31</sup> Nurotun Mumtahanah, "Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI" *Jurnal Studi Keislaman*, Volume 4, Nomor 1, Maret 2014.



h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pembelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga guru dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat pada siswa.

#### e. Jenis-jenis media pembelajaran

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Berikut ini merupakan jenis-jenis media pembelajaran diantaranya:<sup>32</sup>

##### a) Media visual

Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan dengan media ini pengalaman belajar yang dialami siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.

Beberapa media visual antara lain:

- 1) Media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster
- 2) Model dan prototype seperti globe bumi
- 3) Media realitas alam sekitar dan sebagainya

---

<sup>32</sup> Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta. 2012

b) Media audio

Adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra pendengaran siswa. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengendalikan indra kemampuan pendengaran. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.<sup>33</sup>

c) Media audio-visual

Adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan dan pendengaran.

d) Multimedia

Media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indra penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio serta media interaktif berbasis computer dan teknologi komunikasi dan informasi, mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks.

---

<sup>33</sup> Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*: Jakarta: Gaung Persada Press. 2008

#### f. Pengertian Media Audio Visual

Pembelajaran merupakan bentuk jamak dari kata belajar yang mempunyai kata dasar ajar. Petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui, belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh ilmu. Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat para siswa melakukan proses belajar. Pembelajaran yaitu suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengukuhkan kepribadian.<sup>34</sup>

Pembelajaran secara umum adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran yaitu upaya guru menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan siswa yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta siswa antar siswa. Pembelajaran apabila terjadi interaksi antara siswa dengan guru, serta diikuti dengan sumber belajar yang memadai yang terdapat dalam lingkungan belajar sehingga terjadi perilaku-perilaku tertentu.

Media audio visual merupakan media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dan lain sebagainya. Pembelajaran dengan menggunakan media audio

---

<sup>34</sup> Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.2012

visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media perantara dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>35</sup>

## 2. Aplikasi *Capcut*

### a. Pengertian Aplikasi *Capcut*

Aplikasi *capcut* merupakan aplikasi yang dibuat dan dikembangkan oleh BYTEDANCE Ltd yang mana merupakan suatu *developer* dan perusahaan teknologi internet di cina. Aplikasi *capcut* merupakan aplikasi buatan negara cina, tak heran jika aplikasi ini berhubungan dengan aplikasi Tik Tok. Aplikasi *capcut* pertama kali dirilis pada 10 April 2020 dan terus berkembang hingga sekarang.<sup>36</sup>

Aplikasi ini memungkinkan para penggunanya untuk melakukan editing video dan menghasilkan konten yang menarik dengan berbagai macam fitur dan juga efek. Sebelumnya *capcut* sendiri bernama Viamaker dan akhirnya diubah namanya oleh

<sup>35</sup> Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana 2010).

<sup>36</sup> Imrotul Ilmiah, "Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Dimasa Pandemi Covid-19 Melalui Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Di MIN 4 Muaro Jambi". Skripsi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Tahun 2022.

*Developer* mereka menjadi *Capcut*. Aplikasi *capcut* sendiri menampilkan fitur-fitur yang mudah dimengerti dan dipahami oleh banyak orang. Aplikasi *capcut* juga salah satu aplikasi android yang dapat digunakan sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran selain *kinemaster* dan *inshot* yang sudah sering digunakan oleh banyak orang.

Aplikasi *capcut* adalah aplikasi pembuat video gratis yang membantu orang dalam membuat video yang luar biasa. Aplikasi ini banyak menawarkan fitur-fitur menarik untuk untuk membuat video panjang maupun pendek, mulai dari pemotongan video, pergantian teks, foto dan animasi, pergantian video ke dalam video (*overlay*), penambahan musik, stiker, serta fitur-fitur lainnya. Aplikasi ini juga tidak mengharuskan penggunaan tanda air (*watermark*) sehingga membuat video lebih menarik dan tidak terganggu dengan kehadiran tulisan yang dapat mengganggu konten dalam video.<sup>37</sup>

Berdasarkan pengertian di atas maka bisa disimpulkan bahwa video merupakan media yang terdapat audio dan visual yang bisa mendeskripsikan objek yang bergerak dengan suara yang natural atau sesuai. Yang didasari atau diedit memakai aplikasi *capcut*, video ini merupakan salah satu media yang menggabungkan media audio dan visual yang terdapat animasi atau

---

<sup>37</sup> Juan Markus Perangin Angin, Trisnawati Hutagalung, "Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi Capcut Video Editing Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kutabuluh Kabupaten Karo" Jurnal Universitas Negeri Medan, Volume X, Nomor 2, Juli-Desember 2022

efek yang menarik dan memberikan dampak yang unik terutama terhadap siswa dan bisa menyajikan objek secara detail dan membantu memahami materi yang sulit.

## 2. Manfaat Aplikasi Capcut

Manfaat dari aplikasi *capcut* yaitu dalam pembuatan media pembelajaran sangat fleksibel, pengguna dapat membuat video yang panjang ataupun pendek sesuai dengan kebutuhan. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat video dalam berbagai format seperti vertikal, horizontal dan square. Pengguna juga dapat membuat video yang sesuai dengan program media sosial yang akan digunakan untuk membagikannya.<sup>38</sup>

## 3. Kelebihan Aplikasi Capcut

Kelebihan aplikasi *CapCut* Menjadi salah satu aplikasi edit video di smartphone, *Capcut* memang terbilang memiliki fitur yang lengkap. Mulai dari, stiker, filter, backsound, dan sebagainya bisa digunakan sesuka hati. Bahkan untuk akses pun bisa dilakukan secara offline. Adapun kelebihan *CapCut* yaitu, mudah digunakan, dilengkapi banyak efek dan filter, memiliki template yang keren, memiliki fitur green screen, dan hasil video menarik.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Tiara Firdha Adelia Dinata, "Pengaruh Fitur Aplikasi Capcut Terhadap Kreativitas Desain Audio Visual Remaja Di Perum Pondok Wage Indah II Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo" (Skripsi Universitas Islam Sunan Ampel Surabaya,2022)

<sup>39</sup> Tiara Firdha Adelia Dinata, "Pengaruh Fitur Aplikasi Capcut Terhadap Kreativitas Desain Audio Visual Remaja Di Perum Pondok Wage Indah II Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo" (Skripsi Universitas Islam Sunan Ampel Surabaya,2022)

Kekurangan aplikasi *capCut* yaitu, ukuran aplikasi besar, cukup boros kuota internet, desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh, Itu merupakan pengertian, kelebihan dan kekurangan aplikasi *Capcut* dalam membuat video pembelajaran.<sup>40</sup>

### 3. Minat belajar

#### a. Pengertian Minat Belajar

Dalam mengembangkan minat belajar maka diperlukan sumber yang jelas mengenai proses perkembangan minat anak tersebut. Selain itu ciri-ciri minat anak sangat penting untuk diketahui agar dapat menyusun program pengembangan minat anak yang efektif, serta mempunyai kebijakan untuk menentukan kearah mana minat tersebut akan berkembang dan ketekunan belajar ini berkaitan dengan sikap dan minat terhadap pembelajaran. Bila suatu pembelajaran tidak menarik minat siswa karena sesuatu hal, maka ia segera menyampaikannya jika menemukan kesulitan.<sup>41</sup>

Minat belajar mengidentifikasi adanya kecenderungan untuk berusaha aktif meraih manfaat yang diharapkannya. Oleh karena itu, minat dapat ditumbuh-kembangkan melalui belajar, sebab melalui belajar siswa dapat menganalisis informasi-informasi tentang berbagai karakteristik objek kehidupan termasuk informasi

---

<sup>40</sup> Santi Julpita Br Perangin-angin. "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Audio Visual Untuk Siswa Kelas X SMA Swasta Al Hidayah Medan". Skripsi Universitas Islam Sumatera Utara Medan 2022.

<sup>41</sup> Dani Firmansyah "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika" Jurnal Pendidikan UNSIKA Volume 3 Nomor 1, Maret 2015.

tentang pendidikan, jabatan, serta tentang berbagai jenis pekerjaan. Melalui belajar, seseorang akan memperoleh kemampuan dalam berbagai hal, seperti kemampuan berbahasa, berhitung, menulis, menggambar, dan sebagainya itu berguna untuk mendukung kehidupannya.

Belajar tuntas merupakan tujuan proses belajar mengajar secara ideal agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Salah satunya adalah melalui tes yang diefektifkan sebagai bentuk umpan balik bagi siswa dan guru, bila bentuk umpan balik ini tepat maka hasil yang dicapai oleh siswa akan menjadi penguatan untuk terulangnya kembali perilaku yang positif dan berusaha aktif meraih manfaat dari mata pelajaran tersebut. Pengulangan ini terjadi berdasarkan hasil yang diperoleh untuk selanjutnya dikembalikan pada prosesnya yang akan menjadi motivasi yang sangat berarti untuk memicu minatnya mempelajari lebih jauh materi tersebut. Semua ini dilakukan dalam rangka meningkatkan keingintahuan dan minat siswa terhadap pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu yang mengakibatkan minat belajar meningkat lebih baik.<sup>42</sup>

Dari beberapa pendapat diatas minat belajar dapat diartikan keinginan atau kebutuhan yang timbul dari partisipasi dan pengalaman belajar siswa yang diciptakan oleh rasa aman dalam

---

<sup>42</sup> Nasution. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Cetakan Keduabelas. Jakarta: Bumi Aksara. 2008



proses belajar mengajar sehingga minat belajar dikuasai sepenuhnya oleh siswa, dan guru harus bisa menciptakan kondisi agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar.

#### **b. Indikator Minat Belajar**

Indikator adalah sesuatu yang memberikan keterangan terhadap minat siswa pada suatu hal yang akan di proses melalui aktivitas atau kegiatan yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisis kegiatan-kegiatan yang dilakukan atau disenangi, minat merupakan suatu bentuk yang dapat dipelajari untuk mendorong individu dalam suatu kegiatan atau ketertarikan terhadap suatu objek.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Dapat pula tindakan melalui suatu kegiatan aktivitas dan cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Dari ketiga indikator tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>43</sup>

- a. Siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran tertentu, maka ia akan terus mempelajari ilmu dan akan melakukan segala bentuk kegiatan yang berhubungan

---

<sup>43</sup> Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

dengan pelajaran tersebut dengan tanpa ada perasaan terpaksa untuk melakukannya.

- b. Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan terlibat dalam segala proses belajar dan suatu kegiatan aktif dalam pembelajaran baik berupa pengajuan pertanyaan maupun memberikan pendapat.
- c. Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatnya tanpa menghiraukan yang lain, adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian dengan siswa yang memiliki minat pada pelajaran tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan.

**c. Aspek – aspek minat belajar**

Minat belajar memiliki 5 aspek yaitu:<sup>44</sup>

- 1) Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*), merupakan sebuah perasaan suka atau tidak suka, setuju atau tidak setuju terhadap suatu aktivitas. Umumnya terhadap sikap positif atau menyukai aktivitas.
- 2) Kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas (*spesific conciused for or living the activity*), yaitu memutuskan untuk menyukai aktivitas atau objek.

---

<sup>44</sup> Pintrich, P. R. & Schunk, D. H. *Motivation in education : theory, research, and applications*. 3rd ed. New Jersey: Pearson Education, Inc, 2014, 13

- 3) Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment the activity*), yaitu individu merasa senang dengan segala hal yang berhubungan dengan aktivitas yang diminatinya.
- 4) Aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu (*personal importance or significance of the activity to the individual*), diartikan bahwa aktivitas yang dilakukan seseorang secara intens dan terus menerus dilakukan karena aktivitas tersebut memiliki kesan positif dan sangat penting untuk kehidupan orang yang menjalankannya. Biasanya jika aktivitas ini tidak dilakukan maka orang tersebut akan merasa kehilangan sesuatu yang berharga dalam kesehariannya.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choice of a participant in the activity*) yaitu individu memilih atau berpartisipasi dalam aktivitas.

Aspek minat belajar terdapat tiga jenis yaitu:<sup>45</sup>

- a) Aspek Kognitif Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa kanak-kanak mengenai hal-hal yang menghubunginya dengan minat.
- b) Aspek Afektif Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dan

---

<sup>45</sup> Nila, *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru dan Disiplin Kerja Guru Terhadap Minat Belajar Siswa (Penelitian Survey Terhadap Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA/MA Se-Wilayah Kecamatan Singaparna Tahun Ajaran 2018/2019)*". Repositori Unsil, 1(1). 2019

minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktifitas yang diminatinya.

- c) Aspek Psikomotorik Aspek psikomotorik lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotorik.

Minat dapat diekspresikan anak didik melalui: <sup>46</sup>

1. Menyukai sesuatu daripada yang lainnya.
2. Berpartisipasi aktif dalam suatu kegiatan
3. Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya dan sama sekali tidak menghiraukan sesuatu yang lain.

Sedangkan aspek-aspek minat terdiri: <sup>47</sup>

- a) Ketertarikan atau rasa senang. Ketertarikan timbul karena objek tersebut dirasakan bermakna bagi diri individu yang bersangkutan.
- b) Perhatian Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dan lingkungannya.

---

<sup>46</sup> Nila, 22

<sup>47</sup> Herzamzam, D. *Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Visipena Journal*, 9(1). Diakses dari <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.430>, 2018)

- c) Kesadaran Kesadaran adalah suatu aspek kognitif dalam diri individu untuk mengikuti kegiatan belajar tanpa paksaan serta mengetahui apa yang dirasakan dan menggunakan perasaanya untuk memandu dalam pengambilan keputusan dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya dalam kegiatan belajar.
- d) Kosentrasi Kosentrasi adalah memusatkan semua pikiran yang tertuju pada objek tertentu yang berkaitan dengan kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian aspek diatas, disimpulkan bahwa minat belajar didasari oleh aspek sikap terhadap aktivitas, kesadaran spesifik terhadap aktivitas, merasa senang terhadap aktivitas, aktivitas memiliki arti penting bagi seseorang yang melakukannya, serta berpartisipasi dalam aktivitas. Kelima aspek diatas saling berkaitan satu sama lain untuk mewujudkan timbulnya minat belajar. Berdasarkan aspek diatas diketahui bahwa minat belajar seseorang merupakan reaksi yang berbentuk perasaan terhadap suatu aktivitas yang dilakukan. Perasaan ini dapat berbentuk rasa suka ataupun tidak suka, minat atau tidak minat terhadap aktivitas yang dilakukan. Perasaan minat belajar tersebut harus didasari dengan kesadaran penuh dalam melakukan aktivitas yang intens dilakukan oleh seseorang.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Herzamzam, D. *Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Pada Siswa Sekolah Dasar*. Visipena Journal, 9(1). Diakses dari <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.430>, 2018)

Jika seseorang melakukan aktivitas intens tanpa kesadaran yang penuh maka aktivitas tersebut dapat diartikan tidak adanya minat belajar dalam melakukan aktivitas tersebut, hal tersebut dapat terjadi jika orang tersebut melakukan aktivitas berdasarkan paksaan orang lain. Minat belajar jika sudah diwujudkan dari yang awalnya perasaan di dalam diri menjadi bentuk nyata dalam bentuk kesadaran penuh minat terhadap aktivitas yang dilakukan, maka orang yang minat terhadap aktivitas yang sering ia lakukan akan merasakan sebuah kesenangan.<sup>49</sup> Kesenangan ini merupakan bentuk positif untuk mengekspresikan kepada orang lain bahwa orang yang melakukan aktivitas intens tersebut nyaman dan memiliki minat belajar yang tinggi atas aktivitas yang dilakukan. Hingga pada puncaknya, aktivitas yang memiliki minat belajar tinggi bagi orang yang melakukan tersebut akan memberikan dampak besar yaitu aktivitas yang diminati akan membuat orang yang melakukannya sulit untuk melepaskan ataupun sampai tidak melakukan aktivitas yang diminati tersebut dikarenakan aktivitas tersebut menjadi hal yang penting dan berarti bagi diri dan kehidupannya. Jika sudah mencapai pada fase dimana aktivitas intens itu penting bagi kehidupan, maka orang yang melakukan 18 aktivitas intens tersebut akan selalu meluangkan waktu untuk mengikuti aktivitas yang diminati.

---

<sup>49</sup> Naeklan Simbolon “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik” Jurnal PGSD FIP UNIMED, Volume 1, Nomor 2, 2013

#### d. Faktor - faktor yang berhubungan dengan minat belajar

Belajar merupakan suatu proses perkembangan, artinya secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik berasal dari diri siswa sendiri maupun hubungan dari lingkungannya. Berdasarkan teori minat belajar peserta didik dihubungkan dalam dua hal, peserta didik dan lingkungannya. Pertama peserta didik yakni kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.<sup>50</sup>

Secara umum berhasil atau tidaknya peserta didik dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang berhubungan dengan pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari peserta didik yang belajar (faktor internal) dan berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

##### 1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yang berasal dari siswa sendiri. Faktor internal dapat dikelompokkan sebagai berikut:

---

<sup>50</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenda Media Group, 2013), 12.

### 1) Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indra penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.

### 2) Aspek psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang dibahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.

### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berhubungan dengan minat belajar yang berasal dari luar siswa. Faktor eksternal dapat dikelompokkan sebagai berikut:

#### 1) Faktor keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang kita tau keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat



mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak, juga perlu diperhatikan oleh orang. Dengan kata lain, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap hari. Suasana rumah juga harus mendukung anak dalam belajar, kerapian dan ketenangan di dalam rumah perlu dijaga. Hal tersebut bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasinya terhadap materi yang dihadapi.

## 2) Faktor sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kurikuler. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Guru menyelenggarakan pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, anak tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

### 3) Faktor lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya, tapi orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya di luar rumah dan sekolah. Sebab kegiatan yang berlebihan akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

## 4. Pembelajaran Tematik

### 1. Pengertian pembelajaran tematik

Kurikulum 2013 dalam implementasinya menerapkan pembelajaran tematik. “Tematik” dapat diartikan sebagai berkenaan dengan sebuah tema dan “tema” sendiri berarti pokok pikiran, dasar cerita. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang berdasarkan tema-tema tertentu yang mengaitkan materi dengan dunia nyata peserta didik.<sup>51</sup>

Konsep pembelajaran terpadu pada dasarnya telah lama dikemukakan oleh T. Raka Joni dalam buku Ibadullah bahwa pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang

---

<sup>51</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2019)

memungkinkan peserta didik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik.<sup>52</sup>

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran atau beberapa disiplin ilmu yang tergabung dalam satu tema tertentu dengan proses pembelajaran yang bermakna, sesuai perkembangan siswa. Melalui pembelajaran tematik guru akan berusaha menumbuhkan integritas pada diri siswa sehingga akan ada perlakuan keutuhan (percaya diri sendiri), kejujuran dan ketulusan hati, integritas diperlukan membedakan mana yang melanggar, yang tidak boleh dan yang tidak diperkenankan dengan mana yang diperkenankan atau tidak melanggar. Bila guru telah berhasil menanamkan dan meningkatkan kadar integritas, berarti telah dapat meningkatkan kualitas dalam hidup kehidupan, walaupun integritas bersifat individual perlu ada sentuhan secara rasional.<sup>53</sup>

Pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep yang menggunakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan konsep-konsep secara terkoneksi baik secara inter maupun antar mata pelajaran. Terjalinnnya hubungan antar setiap konsep secara

---

<sup>52</sup> Ibadullah Malawi, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, (Magetan: Cv. AE Media Grafika, 2019)

<sup>53</sup> Lailatul Usriyah, Abd. Muhith, Saihan, dkk. *Pembelajaran Tematik Terpadu Hingga Pembelajaran Literasi* (Surabaya, Penerbit Imtiyas, 2019).

terpadu, akan memfasilitasi setiap peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan pengalaman-pengalaman nyata. Sebagaimana yang dikatakan oleh Zais, Robert dalam buku Ibadullah bahwa pembelajaran terpadu memberikan gambaran bagaimana pengalaman belajar secara integrasi memberi dampak yang penuh makna dan bagaimana pengintegrasian itu dilakukan.

Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang diawali dengan satu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu mata pelajaran atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar peserta didik, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Maka pada umumnya pembelajaran tematik/terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Ibadullah Malawi, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*, (Magetan: Cv. AE Media Grafika, 2019), 2.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi dasar satu atau beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema.

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada siswa. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan siswa agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku.

Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan oleh siswa. Pembelajaran ini menggunakan tema-tema yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran

dapat lebih bermakna dengan siswa mencari sendiri dan menemukan apa yang akan mereka pelajari.<sup>55</sup>

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan dan pembelajaran tematik juga usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan sebuah tema. pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang melintasi batas-batas mata pelajaran untuk berfokus pada permasalahan kehidupan yang komperhensif atau dapat pula disebut dengan studi luas yang menggabungkan berbagai bagian kurikulum ke dalam hubungan yang bermakna.<sup>56</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika

---

<sup>55</sup> Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Askara. Jakarta. 2010

<sup>56</sup> Suryosubroto, B. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta. Jakarta. 2009

dalam pendidikan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal sekolah dasar sebaiknya dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik.

## 2. Problematika pembelajaran tematik

Pelaksanaan proses pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting dalam mewujudkan kualitas *output* pendidikan, karena pelaksanaan proses pembelajaran harus dilaksanakan secara tepat ideal dan proporsional. Sejalan dengan alasan tersebut Pelaksanaan pembelajaran adalah pelaksanaan strategi-strategi yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>57</sup>

Terkait dengan tugas aktivitas tersebut, guru harus mampu mengimplementasikan teori yang berkaitan dengan teori pembelajaran ke dalam realita pembelajaran yang sebenarnya, agar pembelajaran lebih bermakna, sebagaimana pendapat menurut teori Ausabel:

*Learning takes place the human organism through a meaningful process of relating new events or items to already exisiting cognitive concepts or propostions*”, teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran siswa akan menjadi bermakna bila apa yang ia pelajari berhubungan dengan yang ia ketahui dan alami.

---

<sup>57</sup> Abd. Muhit, “Problematika Pembelajaran Tematik Terpadu di Min III Bondowoso”, *Indonesia Journal of Islamic Teaching (IJIT)* 1, 1 (Juni, 2018)

Pendapat tersebut diperkuat oleh slavin dalam teori konstruktivismenya mengatakan bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan siswa harus membangun sendiri pengetahuan di benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses pembelajaran ini, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri dan membelajarkan siswa dengan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang dapat membawa mereka pada pemahaman yang lebih tinggi dengan catatan mereka sendiri yang harus memanjatnya.

Guru harus mampu menciptakan situasi pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar sendiri. Artinya guru tidak sepenuhnya mengajarkan suatu bahan ajar kepada siswa, tetapi guru dapat membangun pembelajaran yang membuat siswa belajar sendiri dan terlihat aktif dengan riang gembira.<sup>58</sup>

Pembelajaran tematik adalah suatu sistem mata pelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema yang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Jadi yang dinamakan Problematika Pembelajaran Tematik adalah Permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh pendidik atau

---

<sup>58</sup> Abd. Muhit, 52.



peserta didik pada saat pelaksanaan sistem pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema yang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.<sup>59</sup>

Berdasarkan penjelasan dari beberapa teori di atas guru dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki peran strategis, yaitu dengan melaksanakan strategi-strategi yang sudah direncanakan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri dengan apa yang mereka ketahui dan alami.

Terkait dengan pelaksanaan pembelajaran masih banyak guru yang belum sepenuhnya dapat menerapkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sehingga pembelajaran tidak mendapatkan hasil yang maksimal, hal ini menjadi sebuah problem para guru yang berdampak terhadap siswa. Diantara penyebab masalah pelaksanaan pembelajaran tematik dapat dijabarkan sebagai berikut:<sup>60</sup>

- 1) Keterbatasan pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengajarkan lagu anak-anak sesuai tema.
- 2) Bahan ajar yang tersedia masih menggunakan pendekatan mata pelajaran sehingga menyulitkan guru memadukan materi sesuai tema.

---

<sup>59</sup> Lailatul Usriyah, "Problematika Implementasi Pembelajaran Tematik" (Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nurul Huda Puger Jember Tahun Pelajaran 2019/2020).

<sup>60</sup> Abd. Muhit, 53.

- 3) Keterbatasan tenaga kemampuan mereka untuk melaksanakan pembelajaran tematik.
- 4) Keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh madrasah atau sekolah.

### 3. Landasan pembelajaran tematik

Landasan pembelajaran tematik mencakup:

- a. Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu:

- 1) progresivisme

Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian jumlah kegiatan, suasana yang natural dan memperhatikan pengalaman siswa.

- 2) konstruktivisme

Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa sebagai kunci dalam pembelajaran. Pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada siswa, tetapi harus pada pandangan masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus, keaktifan

siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya.

### 3) Humanisme

Sementara aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan, potensinya dan motivasi yang dimilikinya.

- b. Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologis perkembangan siswa dan psikologis belajar. Psikologis perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi atau materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Psikologis belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi atau materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimanapun siswa harus mempelajarinya.
- c. Landasan yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan

bahwa setiap siswa pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya (bab V pasal 1-b).<sup>61</sup>

#### 4. Tujuan pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan dan siswa juga dapat:

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- b. Mengembangkan keterampilan, menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi.
- c. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan.
- d. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan semangat dalam belajar.
- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.<sup>62</sup>

#### 5. Prinsip pembelajaran tematik

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik sebagai berikut:

---

<sup>61</sup> Qumruin Nurul Laila, "Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Jenjang SD/MI" Jurnal Program Studi PGMI, Volume 3, Nomor 2, September 2016

<sup>62</sup> Abdul Munir dkk, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014)

- a. Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-sehari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
- b. Pembelajaran tematik perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi, pada materi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak termuat dalam standar isi. Namun ingat penyajian materi pengayaan seperti ini perlu dibatasi dengan mengacu pada tujuan pembelajaran.<sup>63</sup>
- c. Pembelajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku tetapi sebaliknya pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum. Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- d. Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.

---

<sup>63</sup> Abdul Majid. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung. 2014

## 6. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan juga kekurangan yang diperolehnya. Kelebihan yang dimaksud sebagai berikut. 1) Menyenangkan karena berasal dari minat dan kebutuhan siswa 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. 3) Hasil belajar akan bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna. 4) Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.<sup>64</sup>

## 7. Pembelajaran tematik materi kalor dan suhu

Benda yang dapat menghasilkan energi panas disebut sumber energi panas. Manfaat dari sumber energi panas yaitu:

### 1) Bagi tumbuhan

Energi panas matahari membantu proses pembuatan makanan pada tumbuhan yang disebut sebagai proses fotosintesis.

Makanan yang dihasilkan dan hasil fotosintesis menjadi sumber energi bagi makhluk hidup lainnya, termasuk manusia.

### 2) Bagi manusia

Manfaat sumber energi panas bagi manusia antara lain;

---

<sup>64</sup> Lailatul Usriyah “Problematika Implementasi Pembelajaran Tematik” Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Nurul Huda Puger Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

- a) Energi panas matahari dapat menerangi bumi sehingga udara di bumi menjadi hangat.
- b) Energi panas matahari di manfaatkan untuk mengeringkan padi setelah dipanen, mengeringkan garam, mengeringkan ikan asin, bahkan untuk mengeringkan pakaian yang basah.
- c) Api digunakan untuk kegiatan memasak atau merebus air.
- d) Panas setrika untuk membantu merapikan pakaian yang kusut.
- e) Uap panas digunakan sebagai pembangkit listrik tenaga uap (PLTU).

Perbedaan dari suhu dan kalor adalah dua hal yang berbeda. Energi panas merupakan salah satu energi yang dapat diterima dan dilepaskan oleh suatu benda, ketika sebatang logam dipanaskan dengan api maka batang logam tersebut mendapatkan energi panas dari api. Energi panas membuat batang logam tersebut menjadi panas ketika batang logam tersebut panas suhunya akan meningkat dan ketika batang logam menjadi dingin suhunya menurun. Suhu adalah besaran yang menyatakan derajat panas suatu benda dan suatu benda yang menunjukkan tingkat energi panas dari benda tersebut.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. *Panas dan Perpindahannya*, Edisi 2017. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

## 8. Pembelajaran tematik materi teks eksplanasi

Teks eksplanasi merupakan contoh teks yang berisi penjelasan tentang suatu kejadian atau peristiwa alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya dan lainnya yang dapat terjadi. Suatu kejadian yang terjadi di sekitar kita tidak hanya untuk kita amati dan rasakan saja, tetapi juga untuk kita pelajari.<sup>66</sup> Teks eksplanasi memiliki ciri-ciri yang membedakan dengan teks yang lainnya. Ciri-ciri teks eksplanasi sebagai berikut:

- a. Memiliki struktur yang terdiri dari pernyataan umum, urutan sebab akibat dan kesimpulan
- b. Memuat informasi berdasarkan fakta
- c. Fakta yang terkandung memuat informasi yang bersifat ilmiah atau keilmuan.<sup>67</sup>

Teks eksplanasi memiliki suatu tujuan yaitu untuk membuat pembaca mampu menjelaskan kejadian yang terjadi, dengan menjelaskan proses atau sebab dan akibat dari peristiwa tersebut. Selain itu, teks eksplanasi juga dapat dijelaskan dengan menyebut mengenai hukum sebab dan akibat suatu peristiwa. Pembahasan dari teks eksplanasi biasanya terdiri dari alasan mengapa peristiwa itu terjadi dan akibat yang di timbulkan dari peristiwa tersebut. Hal

---

<sup>66</sup> Elsan Nasrillah, E. Kosasih, Khaerudin Kurniawan. "Teks Eksplanasi Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia di Kelas XI SMAN 5 Bandung" *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan kesastraan Indonesia*. Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Majalengka Vol 03, No.1 Februari 2019. <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/dl/article/download/1518/1402>

<sup>67</sup> Tutik Saptiningsih. *Jumlah, Hastin Nur Hasanah, dkk. Pedalaman Buku Teks Tematik Panas dan Perpindahannya 5F* (Bogor: Yudistira, 2019 Cetakan ke 3), 3.



ini yang membuat teks eksplanasi sering juga disebut sebagai teks yang berisi kumpulan berbagai informasi dan fakta. Dan dalam teks eksplanasi memiliki tujuan yang spesifik yaitu setelah mengerti mengenai pengertian dari teks eksplanasi ini, lantas apa tujuan dari teks eksplanasi di bawah ini merupakan tujuan dari teks eksplanasi di antaranya sebagai berikut:<sup>68</sup>

- 1) Menjelaskan fenomena yang terjadi
- 2) Menjelaskan sebab akibat suatu peristiwa



---

<sup>68</sup> Maulana Zaki Mubarak, Riona Cory Ance Mantiri. *e-Modul Bahasa dan Sastra Indonesia*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas 2019.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *research and development* (R&D), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang mengembangkan dan menguji suatu produk dalam dunia pendidikan. Selain mengembangkan dan menguji produk penelitian ini digunakan untuk menemukan suatu pengetahuan baru yang berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik pendidikan. Fungsi menemukan fenomena fundamental dilakukan oleh penelitian dasar.<sup>69</sup>

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali dengan adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.<sup>70</sup>

Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang bermula dari pengembangan yang

---

<sup>69</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), 194.

<sup>70</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 297.

dilakukan oleh Robbert Marible Branch.<sup>71</sup> ADDIE memiliki lima alur tahapan diantaranya analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model ini merupakan model sebuah konsep pengembangan produk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembangan dalam membuat produk.<sup>72</sup> Dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif dengan menggunakan model ADDIE. Berikut prosedural penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE Robbert Marible Branch:

### 1. Tahap Analisis (*need analyze*)

Tahap ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

#### a. Analisis kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran.

---

<sup>71</sup> Ali H. Al-Bulushi dan Sameh Said Ismail, "Development an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University," *Theory and Practice in Language Studies* 7, No,2 (2017), 96.

<sup>72</sup> Tim Penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah" (Jember, IAIN Jember, 2020), 68.

### b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa.<sup>73</sup>

## 2. Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini meliputi beberapa perencanaan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual dengan merancang konsep yang diantaranya materi dan gambar. Selain itu, peneliti juga merancang konsep penilaian yang akan dilakukan oleh ahli. Perancangan konsep materi yang dimaksud yaitu penyusunan indikator, penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Perancangan materi yang dimaksud yaitu merancang materi dengan jelas dan dengan materi yang sesuai.<sup>74</sup>

## 3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti membuat produk dan menguji validasi produk oleh tim ahli materi dan ahli media. Dalam tahap ini pengembangan terdapat beberapa langkah yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini menghasilkan produk yang layak diantaranya:

---

<sup>73</sup> Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan Metode & Paradigma Baru* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2012).

<sup>74</sup> Punaji Setyo Sari *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta, Kencana, 2010)

a. Implementasi desain<sup>75</sup>

Dalam tahap ini berisi tentang kegiatan realisasi rancangan produk yaitu pembuatan media pembelajaran aplikasi capcut. Langkah yang dilakukan yaitu kegiatan menyiapkan media pembelajaran aplikasi capcut, tujuan dalam tahap ini yaitu peneliti mampu memproduksi media pembelajaran aplikasi capcut berdasarkan tujuan dan indikator pembelajaran yang sesuai serta mengembangkan media pembelajaran aplikasi capcut untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdasarkan dengan KI dan KD yang telah diatur dan ditetapkan.

b. Penilaian ahli

Pada tahap ini berisi tentang mengetahui keefektifan produk atau tingkat validitas berdasarkan penilaian ahli, penilaian ahli terbagi atas dua bagian yaitu penilaian berdasarkan ahli produk dan pengguna.<sup>76</sup>

- 1) Penilaian berdasarkan ahli produk terdiri atas ahli media dan ahli materi. Ahli media untuk menilai desain media dan segi tampilan atau desain media pembelajaran aplikasi capcut. Sedangkan untuk ahli materi untuk menilai berdasarkan dengan sub materi suhu dan kalor dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa, dari segi penyampaian

---

<sup>75</sup> Mitra Pramita, Sri Mulyati, Hery Susanto "Implementasi Desain Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Dengan Pendekatan Kontekstual" Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian dan Pengembangan, Volume 1, Nomor 3, Maret 2016.

<sup>76</sup> K.S Diputra "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" Jurnal Pendidikan Indonesia, Volume 5, Nomor 2, Oktober 2016.

materi dan nilai karakter yang dimunculkan. Penilaian oleh ahli produk bertujuan meninjau produk, memberikan saran atau perbaikan dan menilai produk sebagai media yang layak untuk digunakan.

- 2) Penilaian berdasarkan pengguna yang dimaksud yaitu guru tematik kelas V penilaian ini bertujuan untuk melihat kesalahan kecil yang luput dari pengamatan ahli (media dan materi).

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi langkah yang dilakukan yaitu peneliti melakukan penilaian terhadap penggunaan dan respon siswa dalam menerapkan video pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

- a) Pengguna yang dimaksud yaitu guru tematik dari kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul.
- b) Respon siswa yang dimaksud dengan melakukan penelitian berdasarkan penilaian siswa terhadap video pembelajaran audio visual. Jumlah respon siswa berjumlah 18 siswa. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media yang menggunakan video pembelajaran. Dalam tahap implementasi, langkah yang dilakukan peneliti dengan melakukan penelitian terhadap pengguna dan respon siswa dalam menerapkan aplikasi capcut yang telah dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

## 5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap ini evaluasi atau penilaian terkait video pembelajaran atau aplikasi capcut yang telah dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu evaluasi yang dilakukan pada tiap tahap perkembangan yaitu revisi tiap tahap untuk mengetahui tingkat validitas produk yang baik dan dapat dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

### C. Uji Coba Produk

Dalam tahapan ini merupakan kelanjutan tahap selanjutnya, yaitu melakukan uji coba terbatas pada sekolah atau madrasah yang ditujukan kepada siswa kelas V-C.

### D. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan oleh peneliti dengan menguji suatu produk untuk mengetahui kelayakan atau validitas yang terdiri dari tiga ahli penilai yaitu satu ahli media, satu ahli materi, dan satu pengguna. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan media dan materi yang sesuai dengan kriteria pembelajaran yang siap untuk digunakan.

#### 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri atas penilai ahli media, materi dan pengguna atau guru dan responden.

- a) Penilai ahli media yaitu bapak M. Sholahuddin Amirulloh, M.Pd. yang ahli dan paham terkait pengembangan media dalam

pembelajaran Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember.

- b) Penilai ahli materi yaitu bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I yang ahli terkait pembelajaran tematik khususnya materi kalor dan suhu dalam meningkatkan minat belajar siswa, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember.
- c) Pengguna yang dimaksud yaitu guru tematik kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul. Dalam hal ini guru tematik berperan untuk memberikan penilaian terkait kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- d) Responden yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul dengan jumlah 18 siswa. Jumlah siswa tersebut berperan untuk memberikan penilaian sebagai respon siswa terkait penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

## 2. Jenis Data

Jenis data yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif.

- a) Data kualitatif diperoleh ketika peneliti mengumpulkan data untuk kebutuhan analisis kinerja dan kebutuhan, serta perancangan pada



tahapan analisis yaitu dengan mewawancarai guru tematik kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul.

- b) Data kuantitatif diperoleh dari uji coba oleh para ahli produk, media dan materi pengguna dan responden pengguna yang merupakan siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan instrumen penelitian berupa angket untuk penilai dan respon siswa. Angket penilaian terdiri atas dua jenis yaitu angket untuk produk dan angket untuk responden. Angket produk ditujukan kepada penilai ahli media, materi dan pengguna yaitu guru. angket untuk responden berupa angket yang ditunjukkan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul.

Pengukuran dalam instrumen validitas menggunakan skala likert yang biasanya digunakan untuk keperluan analisis kuantitatif dengan pemberian skor terhadap hasil jawaban.<sup>77</sup>

**Tabel 1.2**  
**Tabel Skala Likert**

<b>Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3

<sup>77</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif , dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yaitu meliputi kegiatan observasi, wawancara dan angket diantaranya:

1. Observasi yang dilakukan dalam penelitian yaitu observasi terstruktur, artinya observasi yang dipersiapkan secara sistematis.
2. Penyusunan angket dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar yang dialami dan dilanjutkan pada penyusunan angket untuk hasil produk atau penelitian terkait dengan kelayakan produk.

Teknik analisis data untuk data kualitatif dilakukan secara deskriptif dengan menganalisis proses penelitian yang berdasarkan dengan hasil wawancara pada tahap analisis kinerja dan kebutuhan serta analisis dalam mengembangkan suatu produk yang berupa media monopoli ruang. Untuk teknik kuantitatif yang berupa hasil penilaian yang digunakan yaitu statistik deskriptif, yang berdasarkan dari hasil penilaian dari ahli (media, materi, dan pengguna). Analisis data untuk data kuantitatif bertujuan untuk mengukur validitas produk yang berdasarkan angket. Data tersebut dianalisis untuk menilai produk berdasarkan penilaian ahli dengan mencari nilai validitas. Teknik

dalam perhitungan presentase yang diadaptasi oleh akbar dengan rumus diantaranya.<sup>78</sup>

$$v - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Valididasi ahli

Tse : Total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh : Total skor yang diharapkan

**Tabel 1.3**  
**Kriteria uji validitas media pembelajaran aplikasi capcut**

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,00% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan atau perbaikan sedikit.
65,00% - 84,00%	Cukup valid dapat digunakan tetapi perlu perbaikan sedang.
45,00% - 64,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar dan disarankan tidak dipergunakan.
25,00% - 44,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan.
00,00% - 24,00%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan.

Adapun analisis data hasil respon siswa bertujuan untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan.

<sup>78</sup> Sa'adun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

Teknik perhitungan presentasi yang diadaptasi oleh akbar dalam rumus sebagai berikut:<sup>79</sup>

$$v - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Valididasi ahli

Tse : Total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh : Total skor yang diharapkan Terdapat kriteria hasil respon peserta didik Terhadap penggunaan alat peraga pembelajaran dengan pendekatan CTL dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.4**  
**Kriteria Hasil Respon Siswa**

<b>Kriteria Validitas</b>	<b>Tingkat Validitas</b>
81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan atau perbaikan sedikit.
61% - 80%	Cukup valid dapat digunakan tetapi perlu perbaikan sedang.
41% - 60%	Kurang valid, perlu perbaikan besar dan disarankan tidak dipergunakan.
21% - 40%	Tidak valid, tidak bisa digunakan.
0% - 20%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan.

<sup>79</sup> Sa'adun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya , 2017).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. SD Muhammadiyah Tanggul Jember

##### 1. Sejarah

SD Muhammadiyah 01 Tanggul yang dikenal oleh masyarakat dengan sebutan SD MUHITA didirikan pada tanggal 02 Januari 1962 oleh Persyarikatan Muhammadiyah Pimpinan Cabang Muhammadiyah Tanggul, kemudian sekitar tahun 1970an berubah nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah berada dibawah naungan Departemen Agama Republik Indonesia. Pada waktu itu, saat menjadi MI Muhammadiyah Tanggul sampai sampai dengan tahun 1985 keberadaan sekolah ini tidak sesuai harapan dan tidak mengalami perkembangan, karena saat itu sekolah yang berada dibawah naungan Departemen Agama belum maksimal mendapat perhatian dari pemerintah, Kondisi MI Muhammadiyah Tanggul seperti sekolah yang tidak terurus sangat memprihatinkan hidupp enggan matipun tidak. Sehingga pada akhirnya atas usul dan saran dari beberapa pengurus dan pengelola dengan berbagai pertimbangan untuk kembali bergabung dibawah naungan Departemen Pendidikan dan kebudayaan, akhirnya pada tahun 1985 MI Muhammadiyah kembali menjadi SD Muhammadiyah Tanggul.<sup>80</sup>

Pada akhirnya tahun 1989 SD Muhammadiyah Tanggul mendapat Bantuan dari pemerintah dan Swadaya Warga Muhammadiyah , kemudian

---

<sup>80</sup> Nur Sabaha, S. Th. I., M.Pd.I., Wawancara (Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul Jember, 21 Februari 2023)

pada saat itu dibangunlah SD Muhammadiyah Tanggul di jalan teratai yang sampai saat ini , bangunan selesai sampai dengan tahun 1990. pada tahun 1994 -1995 Kepala SD Muhammadiyah adalah H Ali Maksum, SD Muhammadiyah mulai membangun lagi dan selesai pada tahun 1995, tetapi pada saat itu kondisinya sangat memperhatikan jumlah siswa kelas 1-6 tinggal 30 orang hal ini berlangsung sampai tahun 1998. Tahun 1998 berdasarkan rapat Pimpinan Cabang Muhammaadiyah Tanggul memutuskan untuk membubarkan SD Muhammadiyah Tanggul, membubarkan dan saat itu pula SD Muhammadiyah Tanggul dibuka kembali dengan nama SD Muhammadiyah Plus Tanggul, sejak dilahirkan kembali SD Muhammadiyah Plus Tanggul, semua pembeayaan yang berkaitan dengan operasioanal dan gaji guru serta pegawainya ditanggung oleh H.M. ROMLI sampai sekolah itu benar-benar mandiri.

Pada tahun 2004 SD Muhammadiyah Plus Tanggul meluluskan siswa pertama kali dengan jumlah 18 siswa, kemudian setelah 2 kali kelulusan pada tahun 2007 SD Muhammadiyah Plus Tanggul, menyesuaikan dan merubah namanya menjadi SD Muhammadiyah 01 Tanggul dan pertama kali mengikuti Akreditasi dan mendapatkan nilai pertama Akreditasi A (Amat Baik) dengan No surat 421.2/1111/436.316/2007. ibu Djamharoh, A.B., S.H. menjabat Kepala Sekolah selama 2 periode Kepemimpinan mulai Tahun 2002- 20210, hingga memasuki masa pensiun tahun pertengahan 2011. Selama memimpin SD Muhammadiyah 01 Tanggul (2002-2010) Ibu Djamharoh. A.B., S.H.

banyak sekali melakukan perubahan dan menyiapkan kader pengganti yang dapat meneruskan tongkat estafet kepemimpinan yang dapat menghantarkan SD Muhammadiyah 01 Tanggul menjadi sekolah maju dan unggul.

Tahun 2011 adalah tahun awal kebangkitan SD Muhammadiyah 01 Tanggul, dari sinilah Prestasi demi prestasi mulai diukir, berawal dari diraihnya kembali kesempatan akreditasi sekolah, dan dapat mempertahankan nilai Akreditasi-A pada akreditasi ke dua. Berbagai bentuk usaha yang maksimal dari segala bidang untuk mempromosikan dan mengenalkan SD Muhammadiyah 01 Tanggul kepada masyarakat, telah dilakukan oleh para guru dan karyawan SD Muhammadiyah 01 Tanggul, prestasi yang diukir siswa secara akademik dan non akademik telah berhasil dicapai, dari tahun ke tahun kepercayaan masyarakat meningkat sehingga jumlah peminat dan orang yang simpati dengan SD Muhammadiyah 01 Tanggul semakin banyak dan ini terbukti saat penerimaan siswa baru dari tahun 2011/2012 jumlah siswa baru meningkat. Sejak tahun 2011 keberadaan SD Muhammadiyah 01 Tanggul Sudah mulai mendapat perhatian publik khususnya dari pemerintah dan Warga Muhammadiyah Tanggul karena Prestasinya yang semakin membaik, hal ini dikarenakan tekad semua guru untuk memajukan lembaga ini sudah kuat, ini terbukti dengan adanya bantuan-bantuan sarana dan prasarana dari pemerintah pusat maupun pemerintah daerah serta warga Muhammadiyah Tanggul.

## 2. Identitas Sekolah

NPSN	: 20525021
Status	: Swasta
Bentuk Pendidikan	: SD
Status Kepemilikan	: Yayasan
SK Pendirian Sekolah	: 421.2/4895/413/2010
Tanggal SK Pendirian	: 2010-10-25
SK Izin Operasional	: 503/A.1/SD.P/031/35.09.325/2021
Tanggal SK Izin Operasional	: 2021-12-02 <sup>81</sup>

## 3. Motto, Visi dan Misi

### a) Motto

Satukan Hati Raih Prestasi Tegakkan Islam Membangun Negeri

### b) Visi

Mencetak Generasi Yang Unggul Dalam Agama Unggul Dalam Intelektual Serta Peduli Dan Berbudaya Lingkungan Hidup

### c) Indikator Visi :

- 1) Tangguh dan Unggul dalam Ilmu Agama
- 2) Tangguh dan Unggul dalam Akhlak Mulia
- 3) Tangguh dan Unggul dalam Kedisiplinan
- 4) Tangguh dan Unggul dalam Ilmu Pengetahuan serta Teknologi

---

<sup>81</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, “Data Pokok Pendidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah” (Jakarta, 2022)



- 5) Tangguh dan Unggul dalam pencapaian nilai Ujian Sekolah yang Tinggi
- 6) Tangguh dan Unggul dalam kepedulian terhadap budaya dan lingkungan hidup

d) Misi

- 1) Menanamkan dan meningkatkan kepribadian Islam pada seluruh warga sekolah.
- 2) Menanamkan rasa ikhlas serta tanggung jawab pada seluruh warga sekolah.
- 3) Memupuk kedisiplinan, semangat berlatih, demokratis, kerjasama dan etos kerja yang tinggi.
- 4) Menumbuhkan Budaya Literasi sejak dini.
- 5) Menumbuhkan rasa peduli terhadap budaya dan lingkungan hidup.
- 6) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan sehingga siswa berkembang secara optimal.
- 7) Mewujudkan lulusan yang beriman dan taqwa, menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- 8) Memberikan pelayanan yang optimal kepada masyarakat.

## 4. Sarpras

**Tabel 4.1**  
**Data sarana dan Prasarana SD Muhammadiyah 01 Tanggul**  
**Jember**

No	Jenis Sarpras	Jml 2022 Ganjil	Jml 2022 Genap
1	Ruang Kelas	24	32
2	Ruang Perpustakaan	1	1
3	Ruang Laboratorium	2	2
4	Ruang Praktik	0	0
5	Ruang Pimpinan	1	1
6	Ruang Guru	1	1
7	Ruang Ibadah	2	3
8	Ruang UKS	1	1
9	Ruang Toilet	9	13
10	Ruang Gudang	0	0
11	Ruang Sirkulasi	0	0
12	Tempat Bermain / Olahraga	1	1
13	Ruang TU	1	1
14	Ruang Konseling	1	1
15	Ruang OSIS	0	0
16	Ruang Bangunan	4	6
<b>Total</b>		<b>48</b>	<b>63</b>

## 5. Data PTK dan PD

**Tabel 4.2**  
**Data Guru ditambah Tendik dan Peserta Didik SD**  
**Muhammadiyah 01 Tanggul Jember**

Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
Laki-laki	4	0	4	361
Perempuan	19	3	22	338
Total	<b>23</b>	<b>3</b>	<b>26</b>	<b>699</b>

## 6. Data Peserta Didik yang Diamati

**Tabel 4.3**  
**Data Peserta Didik Kelas Ibnu Katsir SD Muhammadiyah 01**  
**Tanggul Jember**

No	NIS	Nama
1	760	AHMAD FAHRY ASH-SHIDDIQY
2	773	MUHAMMAD NAZRIL ADIGUNA FEBRIANTO
3	823	ALVARO IBNU WASITO
4	832	MUHAMMAD ALQIS BINTANG KURNIAWAN
5	844	ABDURROHMAN 'ILYAN AT TAQY
6	847	EZRA ABIGAIL WIGUNA
7	848	FATHIR AREZKY SETYANEGARA
8	852	LABIB AZZAM FAZLI
9	855	M. FARHAN AR-RAUF
10	856	MUHAMMAD RIZKI MAULANA ANUGRAH
11	857	MUJADDID
12	1002	MOCH. ARBY FIRDAUS
13	1007	AZZAM BAHTIAR
14	1008	JEVAN AHYAN REWIANKA

## B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli Media, ahli Materi, serta penguna atau peserta didik didalam kelas V SD dengan

melakukan uji coba secara bertahap, dengan peserta didik kelas V sebesar 18 peserta didik. Pengembangan Media pembelajaran di gunakan dalam pembelajaran tematik khususnya peneliti memilih materi pembelajaran tematik tema 6 tentang panas dan perpindahan untuk minat belajar peserta didik di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Tahun Ajaran 2023/2024 serta menggunakan Hasil Penelitian model ADDIE. Adapun tahapan model ADDIE terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut.

#### 1. Hasil Analisis

Tahapan pertama yang di lakukan dalam pengembangan ADDIE adalah analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke Sekolah yaitu Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Tahun Ajaran 2022/2023 untuk mengetahui informasi yang ada di Lembaga Sekolah. Hal-hal yang di analisis dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi.

Analisis kompetensi, karakteristik dan materi dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas V sebagai subjek penelitian ini didapatkan bahwa dari hasil guru kelas bahwasanya masih kurang minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran, perlu adanya permainan atau media agar peserta didik lebih cenderung aktif di kelas pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang di lakukan peneliti bahwasanya anak atau peserta didik perlu adanya media yang membuat mereka senang pada saat pembelajaran. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar produk yang di desain semenarik mungkin

agar peserta didik tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran tematik. Sekaligus memaksimalkan fasilitas yang ada di sekolah tersebut yang belum di maksimalkan serta minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran.

## 2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan yang merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media pembelajaran. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

### a. Menentukan materi

Sebelum membuat media pembelajaran berbasis *capcut* perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam pembuatan *capcut*, jadi peneliti memilih materi tema 6 sub tema 1 tentang Panas dan Perpindahannya Kelas V.

### b. Menentukan nama (Judul)

Nama media *capcut* ini diambil dari penyesuaian peserta didik dimana peserta didik hampir atau seluruh masih menyukai video. Selain itu *capcut* ini dikombinasikan dengan materi yang diajarkan khususnya tema (Panas dan Perpindahannya) dan dipilih berdasarkan fungsi dan tujuan media itu sendiri, yaitu membuat peserta didik fokus dan senang melihat video dan dikombinasikan dengan materi sehingga anak cenderung lebih banyak mengingat apa yang

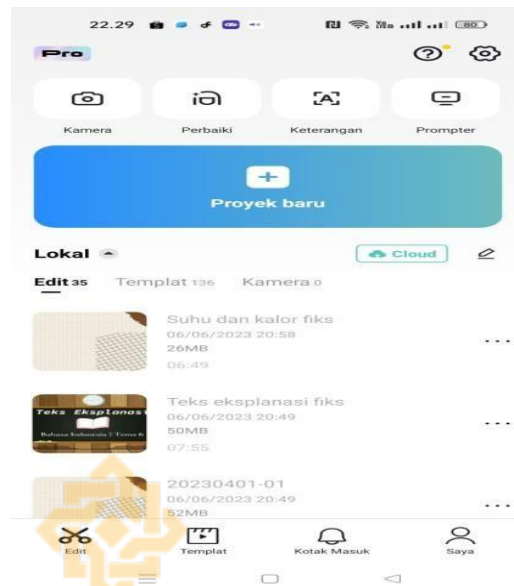
ditampilkan dalam media tersebut dan pendidik tidak perlu menjelaskan dua kali dan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran

c. Menyesuaikan materi dengan media

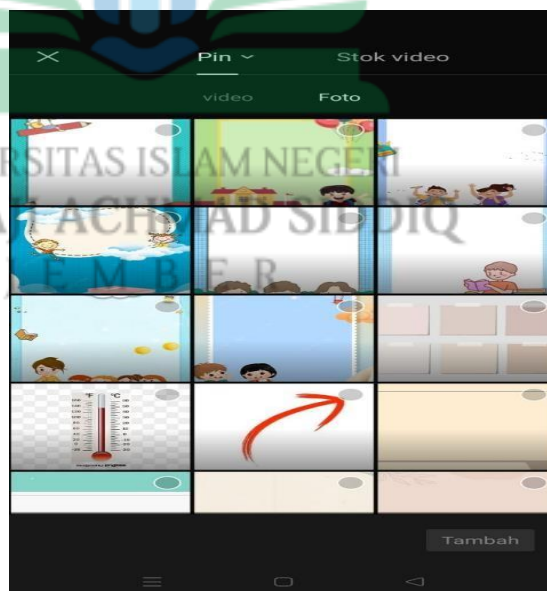
Berdasarkan analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik maka dapat apa yang ditemukan menjadi kebutuhan peserta didik. Setelah itu dapat dilakukan penyesuaian antara materi dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan lancar dengan maksimal serta tujuan pembelajaran pun dapat dicapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku peserta didik.

d. Menyusun kerangka atau bentuk dasar dalam media pembelajaran kerangka media pembelajaran disusun berdasarkan tema 6 tentang “Panas dan Perpindahannya”. Sesuai dengan tema tersebut pembuatan media pembelajaran tema 6 yang berasal dari berbagai macam aplikasi editor mudah yang dapat kita lakukan. Kerangka atau bentuk media atau bentuk media *capcut* dibuat untuk menampilkan materi dengan video yang akan diproses dengan aplikasi *capcut*. Berikut langkah-langkah pembuatan *capcut* tema 6 Panas dan Perpindahannya :

- 1) Aplikasi ini dapat diunduh melalui playstore untuk android dan app store untuk pengguna iphone. Setelah mengunduh aplikasi *capcut*, kemudian kita bisa masuk ke dalam aplikasinya pada menu edit video karena kita akan fokus pada *editing video*.



- 2) Kemudian memilih untuk mengedit video, maka akan muncul semua video yang ada di galeri handphone untuk dipilih video mana yang akan diedit dan digabungkan.



- 3) Setelah itu ada beberapa bentuk atau ukuran video yang dapat digunakan. Dengan memilih ikon “rasio” kita dapat untuk

menentukan ukuran video kita saat disimpan nantinya, misal ukuran normal video, tetapi pada ukuran ini menyesuaikan bentuk media sosial seperti Facebook, Instagram, Youtube, TikTok dan lainnya

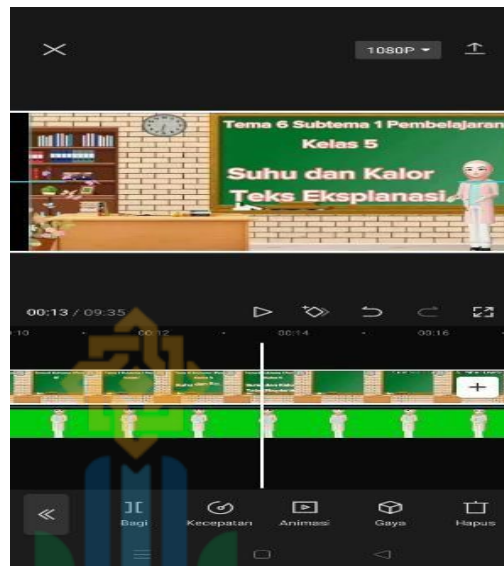


- 4) Selanjutnya pada menentukan ukuran video, kita juga bisa menggeser video yang akan diedit ke kiri atau kanan frame menyesuaikan kebutuhan editing. Hal tersebut diperlukan untuk menjelaskan pada pembelajaran tematik tentang sumber energi panas dan teks eksplanasi.

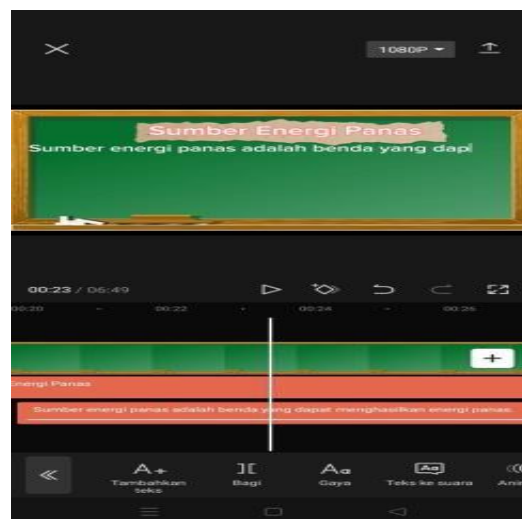




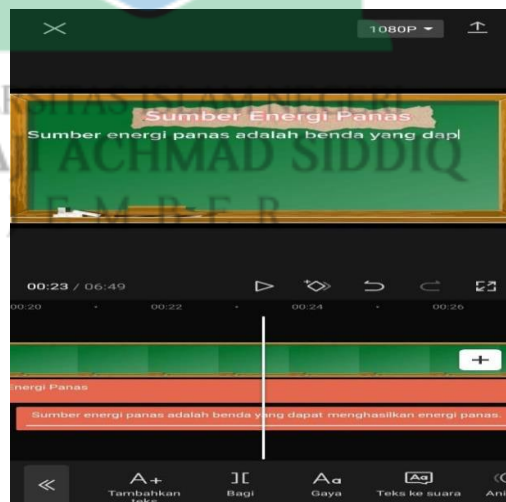
- 5) Kemudian pada penjelasan video pembelajaran dapat ditambahkan teks pendukung seperti ketika seseorang akan presentasi, akan tetapi berbentuk dalam satu video langsung.



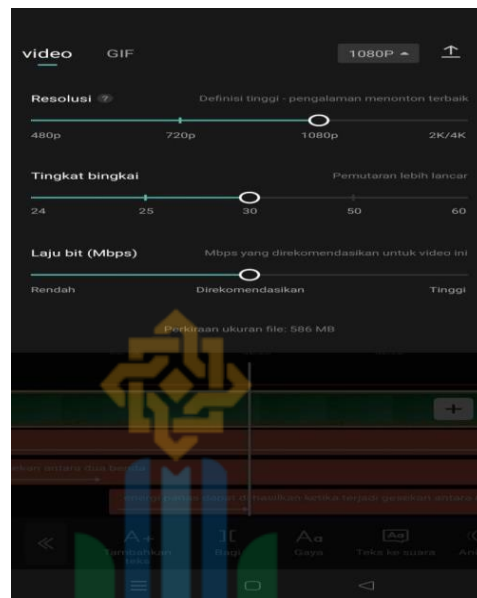
- 6) Selanjutnya pada gambar tersebut, ada fitur penambahan teks terdapat beberapa pilihan seperti: warna tulisannya, jenis tulisannya, posisi tulisannya dan masuk keluar teksnya untuk didapatkan teks yang menarik dan menambah daya tarik siswa untuk melihatnya.



- 7) Jika ingin penyampaian video pembelajaran lebih menarik. Dapat kita tambahkan lagu atau musik yang ada di galeri kita ataupun yang sudah ada di aplikasi *capcut* nya
- 8) Kemudian ada ikon stiker yang berguna untuk menambahkan stikerstiker yang di inginkan sesuai kebutuhan video pembelajarannya. Selain stiker, juga dapat ditambahkan menyesuaikan kebutuhan video dan ini berguna untuk menarik perhatian siswa dalam menonton video pembelajaran Ketika guru memaparkan tentang sesuatu tapi juga memberikan gambarnya langsung. Tampilan stiker atau gambar bisa di edit letak, besar dan keluar masuk gambar yang mana hal ini menyesuaikan kebutuhan dan kerapain video pembelajaran.



- 9) Setelah itu jika semua proses edit sudah selesai, maka jangan lupa klik ikon “panah” yang terdapat pada pojok kanan atas tampilan layar handphone.



- 10) Media *capcut* siap digunakan.

### 3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan berikut:

#### a. Bentuk Produk

Media *capcut* merupakan suatu alat yang berbentuk produk yang dapat dikembangkan disetiap orang. Pembuatan media pebelajaran dengan aplikasi *capcut* menggunakan bahan yang tidak sulit ditemukan dan sudah terkenal semua media untuk bahan edit video atau bahan suatu *capcut* bisa dikembangkan kembali tergantung kreativitas. Setelah penyesuaian dengan materi Kelas V.

Media ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan kepada peneliti ke beberapa validator ahli, guru kelas, dan dosen pembimbing. Setelah mendapatkan hasil validator kemudian direvisi produk untuk selanjutnya dilakukan validasi dan uji coba oleh pengguna.

b. Komponen-komponen media pembelajaran berbasis *capCut*

1) Bahan-bahan dan Langkah pembuatan *capcut*

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik, dan kemampuan peserta didik untuk dimengerti saat ditampilkan *capcut* tersebut. Berikut ini adalah bahan pembuatan media *capcut*:

a) HandphoneAndroid

b) Microphone

Selanjutnya langkah-langkah pembuatan *capcut* tema 6 Panas dan Perpindahannya:

a) Pertama menyimak materi khususnya tema 6 (Panas dan Perpindahannya) yang akan dibuat bahan *capcut*.

b) Download bahan di google khususnya materi (Panas dan Perpindahannya) untuk tambahan media gambar, seperti gambar dan lain-lain.

c) Buka aplikasi *capcut*

- d) Izinkan aplikasi *capcut* mengakses mengenai sesuatu yang diperlukan, seperti akses ke galeri, izin menggunakan microphone, dan kamera.
  - e) Setelah itu masuk ke beranda aplikasi *capcut*, pilih new project untuk mulai mengedit video.
  - f) Pilihlah video yang ingin diedit dari galeri.
  - g) Setelah itu akan di arahkan ke tools untuk mengedit video.
  - h) Klik audio untuk menambahkan atau mengisi suara ke video.
  - i) Klik sticker untuk menambahkan stiker yang diinginkan.
  - j) Untuk memasukan teks, cukup menekan opsi text. Disana ada banyak font yang bisa dipilih.
  - k) Jika ingin menambahkan efek di video, cukup pilih effects, dan akan diberikan opsi efek video yang bisa dipilih.
  - l) Setelah selesai mengedit, tekan tanda simpan yang ada di pojok kanan atas layar.
  - m) Tunggu hingga video selesai.
  - n) Media *capcut* siap digunakan
- c. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi ahli media *capcut* dilakukan oleh bapak M. Sholahuddin Amirulloh, M.Pd, validasi ahli materi dilakukan oleh M. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru Kelas V SD Muhammadiyah 01

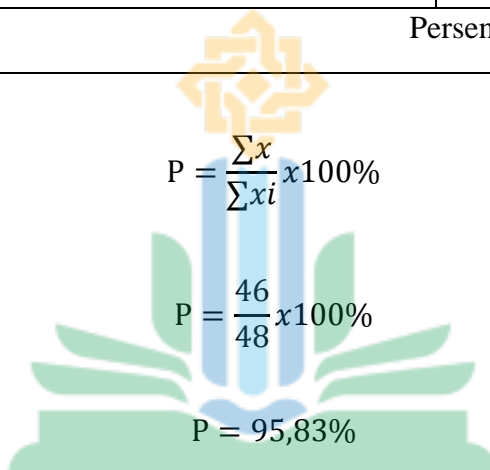
Tanggul Ibu Jannatul Inayatusholeha, S.Pd. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *capcut* yang diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 tentang “Panas dan Perpindahannya”.

- 1) Validasi oleh ahli media diperoleh persentase rata-rata 95,83% dengan kategori sangat layak dengan mendapat saran agar media pembelajaran dibenahi dari pemilihan warna dan pengaturan tata letak mengurangi 4,17%. Dikarenakan pada pemilihan warna masih agak samar dengan background sehingga kurang memiliki ketajaman yang membuat padangan kurang maksimal. Untuk penataan tempat dinilai kurang simetri dan didapatkan beberapa ruang kosong yang seharusnya dapat dimaksimalkan.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	X	xi	Persentase (%)
1	Media memiliki tampilan yang menarik	4	4	100
2	Tampilan gambar dan video yang disajikan	4	4	100
3	Keserasian pemilihan warna	3	4	75
4	Pengaturan tata letak	3	4	75
5	Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	4	4	100
6	Media sesuai dengan tujuan	4	4	100
7	Media memungkinkan siswa memahami materi dengan mudah	4	4	100

No	Pernyataan	X	xi	Persentase (%)
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	100
9	Tingkat ketahanan media	4	4	100
10	Keamanan media bagi siswa	4	4	100
11	Kemudahan media dalam praktek belajar mengajar	4	4	100
12	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	4	4	100
Jumlah		46	48	
			Persentase	95.83



$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{48} \times 100\%$$

$$P = 95,83\%$$

Keterangan

$\sum x$  : skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$  : jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor persentase sebesar 95,83% artinya media yang dikembangkan sangat layak.

- 2) Validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi. Nilai maksimal dari sepuluh indikator adalah 40, maka hasil yang diperoleh uji validasi oleh ahli materi adalah 100% dengan keterangan layak dan tidak perlu direvisi dengan rata-rata

96,43% dengan kategori sangat layak dengan mendapat saran agar media pembelajaran dibenahi yaitu pemberian link video berupa barcode, penambahan materi disertai dengan gambar. Dikarenakan pada saat penjabaran materi belum didapatkan gambar yang mengarah pada materi sehingga mengurangi pemahaman siswa, selanjutnya pembenahan materi dan link video berbentuk barcode membantu siswa dalam mendownload materi kapan saja.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	X	xi	Persentase (%)
1	Kesesuaian dengan silabus Saran perbaikan : .....	4	4	100
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar Saran Perbaikan : .....	3	4	75
3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar Saran Perbaikan : .....	4	4	100
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa Saran Perbaikan : .....	4	4	100
5	Kesesuaian manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa Saran Perbaikan : ..... .	4	4	100



No	Pernyataan	X	xi	Persentase (%)
6	Kemudahan dalam memahami pembelajaran Saran Perbaikan : ..... .	4	4	100
7	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran Saran Perbaikan : ..... .	4	4	100
Jumlah		27	28	
			Persentase	96,43

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

$$P = \frac{27}{28} x 100\%$$

$$P = 96,43\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KEMAHMUDIYAH AGHMAD SIDDIQ  
LEMBER

Keterangan

$\sum x$  : skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$  : jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi materi menunjukkan skor sebesar 96,43% artinya media *capcut* tema 6 sub tema 1 tentang “Panas dan Perpindahannya” sudah baik, Perpindahan antara satu slide pada gambar pada materi sudah jelas dan sesuai isinya, semoga bisa terus dikembangkan lebih baik lagi.

- 3) Validasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru Kelas V ibu Jannatul Inayatusholehah S.Pd. nilai skor persentase ahli pembelajaran 90% dengan keterangan layak dan tidak perlu direvisi.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Pertanyaan	x	xi	%
1	Kemenarikan tampilan media pembelajaran interaktif untuk di pelajari oleh siswa.	4	4	100
2	Kejelasan tulisan pada media pembelajaran audio visual	3	4	75
3	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media pembelajaran audio visual dapat di mengerti oleh siswa	3	4	75
4	Kesesuaian materi pada media pembelajaran audio visual dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)	4	4	100
5	Kesesuaian materi yang di sajikan pada media pembelajaran audio visual dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4	4	100
6	Penyajian gambar pada media pembelajaran audio visual menarik dan proposional	4	4	100
7	Kemampuan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	3	4	75
8	Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran	4	4	100
9	Kemudahan media pembelajaran interaktif untuk memahami materi yang di sajikan	4	4	100
10	Kemampuan media pembelajaran audio visual menambah penegtahuan siswa	3	4	75
Jumlah		36	40	
			Persentase	90

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan

$\sum x$  : skor ahli media dalam satu item

$\sum xi$  : jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan skor persentase sebesar 90% artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran. Berdasarkan 3 validator terdapat saran atau kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media yang sudah dijelaskan diatas.

#### 4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis *capcut*. Kemudian media *capcut* merupakan media pembelajaran yang di implementasikan di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, dan validasi ahli, implementasi dilakukan pada tanggal 20 Juni 2023. Sebelum implementasi ke sekolah dilaksanakan tentu ada beberapa tahapan antara lain:

- a. Meminta perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian di Kelas V
- b. Memberi tahu maksud dan tujuan penelitian kepada guru Kelas V

- c. Memberi tahu kepada guru mata pelajaran tema 6 untuk dilaksanakan didalam kelas
- d. Melakukan studi lapangan mengenai respond peserta didik tentang tema 6 khususnya dalam menampilkan sebuah produk *capcut* serta dengan melakukan uji coba pembuatan cuaca didalam kelas yang sudah ditampilkan diakhir *capcut* tersebut.
- e. Mempersiapkan alat untuk menampilkan sebuah media tersebut dan mempersiapkan bahan uji coba pembuatan cuaca sebelum pembelajaran berlangsung
- f. Membuat lembar pendapat peserta didik atau angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *capcut* tersebut sebelum kegiatan peneliti dilakukan didalam kelas, peneliti melakukan studi lapangan terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1.
- g. Selanjutnya kegiatan implementasi didalam kelas diawali dengan memberikan apresiasi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran didalam kelas yang akan dilaksanakan. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik dikenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media pembelajaran.



Gambar 4.1 Proses Kegiatan Study Lapangan

Proses implementasi di Kelas V di mulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai pendidik terlebih dahulu mengenalkan media yang akan digunakan yaitu *capcut*. Pendidik mengenalkan nama media, serta manfaat media pembelajaran berbasis *capcut* ini ke peserta didik diminta untuk memperhatikan dan menyimak apa isi dalam media itu sendiri, dan mencatat diakhir media pembelajaran bagaimana proses pembuatan awan buatan yang akan diperaktekkan bersama yang dimana nanti bisa diterapkan kembali dirumah, seperti bahan-bahan yang akan dibutuhkan , dan bagaimana urutan pembuatan pembuatan media itu sendiri. Berikut gambar proses pengenalan media kepada peserta didik.



Gambar 4.2 Proses Menampilkan Sebuah Media Pembelajaran Berbasis *Capcut*

Setelah proses pengenalan media, Selanjutnya yaitu peserta didik untuk duduk masing-masing. Kemudian menjelaskan sedikit materi khususnya tema 6 Panas dan Perpindahannya, Selanjutnya pendidik menampilkan Media *capcut* tersebut, Setelah melihat *capcut* tersebut diakhir dalam *capcut* terdapat uji coba praktik membuat awan yang akan dilaksanakan bersama-sama untuk mengetahui proses terjadinya membuat awan.

##### 5. Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik Kelas V diperoleh data respond pendidik dan peserta didik. Respond tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan respond positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *capcut*. Berdasarkan Hasil review dari

guru sudah di setujui dan tidak ada revisi media, ada berbagai masukan, dan saran yang diperoleh baik dari pendidik maupun peserta didik. Masukan tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan atau proses penyempurnaan produk yang akan dikembangkan dan untuk lebih bermanfaat kepada yang lain. Secara umum pengembangan media pembelajaran berbasis *capcut* mendapatkan respond positif. Kesan tersebut terbukti bahwa tingkat ketertarikan peserta didik dalam menyimak pembelajaran lebih fokus dan mereka senang, bahkan peserta didik ingin memutar kembali Media pembelajaran berbasis *capcut* tersebut. Serta pendidik boleh mengshare kepada orang tua peserta didik jika berkenan menampilkan media pembelajaran berbasis *capcut* di rumah. Evaluasi media juga terdapat beberapa tambahan setelah menggunakan media *capcut* bahwasanya media *capcut* perlu penambahan efek suara agar terlihat lebih nyata dan harus di upload di media sosial agar sekolah lain bisa menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik.

### C. Analisis Data

#### 1. Analisis Data kualitatif

Analisis data kualitatif yang di gunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis data semi instruktur. Tujuan akhir dalam analisis data adalah memperoleh informasi, makna, menghasilkan pengertian, konsep. Analisis data kualitatif di artikan sebagai proses dalam mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil

wawancara, dan bahan-bahan lainya sehingga mudah di pahami dan di informasikan kepada orang lain.

## 2. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif di peroleh dari hasil pengumpulan angket. Data angket yang telah di buat akan di analisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang akan di lakukan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis kelayakan dan Hasil uji coba pengguna.

### a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media adalah bapak M. Sholahuddin Amirulloh, M.Pd selaku dosen progam studi Pendidikan Agama Islam dan ahli media pembelajaran. Untuk validator ahli materi bapak M. Suwignyo Prayogo, M.Pd.I selaku dosen progam studi Ilmu Pengetahuan alam, dan untuk validator pembelajaran adalah Ibu Jannatul Inayatusholeha, S.Pd selaku guru Kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut:



**Tabel 4.7**  
**Hasil Validasi**

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator 1	95,83%	Sangat valid
2	Validator 2	96,43%	Sangat valid
3	Validator 3	90,00%	Sangat valid
Rata-rata		95,85%	Sangat valid

Berdasarkan hasil analisis dari tiga validator diperoleh prosentase nilai rata-rata sebesar 95,85%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *capcut* untuk layak digunakan dalam media pembelajaran. Hal ini berarti media pembelajaran berbasis *capcut* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator. Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media pembelajaran berbasis *capcut* oleh validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk media pembelajaran berbasis *capcut* yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran untuk bisa menjadi lebih sempurna dan standar kriteria pembelajaran

b. Uji Coba Pengguna di Sekolah

Uji coba pengguna dilakukan pada peserta didik Kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul dengan mengetahui minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran sekaligus membanding kelayakan suatu media dalam pembelajaran. Dengan jumlah peserta didik Kelas V sebanyak 18 peserta didik. Praktik uji coba akan dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2023 sekaligus pengisian angket mengenai pembelajaran berbasis *capcut*.



Gambar 4.3 Proses Penilaian Kuisisioner Peserta Didik

Berikut Pertanyaan Kuisisioner uji coba pengguna setelah melihat media pembelajaran berbasis *capcut* :

**ANGKET VALIDASI DESAIN MEDIA AUDIO VISUAL**  
**“TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA**  
**PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATERI SUMBER**  
**ENERGI PANAS DAN TEKS EKSPLANASI”**

Identitas responden

Nama :

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Kelas :

J E M B E R

Jawablah dengan memberi tanda simbol ( ) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Teks yang diinginkan pada media pembelajaran audio visual menarik				
2	Gambar media pembelajaran audio visual sesuai dengan teks				
3	Materi disajikan secara urut dan menarik untuk dipahami				
4	Bahasa bisa dipahami				
5	Belajar lebih semangat karena dengan belajar menggunakan media pembelajaran audio visual				
6	Kemenarikan desain dan karakter yang ada media pembelajaran audio visual				
7	Media bisa di gunakan kapan saja dan dipahami saja				
8	Pengetahuan tambahan yang di sajikan				
9	Kemudahan memahami materi dengan media pembelajaran audio visual				
10	Senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual				

Tabel 4.8

## Data Hasil Kuisisioner Hasil Uji Coba Pengguna Kelas V

No	Penilaian										$\Sigma n$	xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	37	40	92.5
2	4	3	2	4	3	2	3	4	1	3	29	40	72.5
3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36	40	90.0
4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35	40	87.5
5	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	33	40	82.5
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
10	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	36	40	90.0
11	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95.0
12	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95.0
13	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	40	95.0
14	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37	40	92.5
15	4	3	2	4	3	2	3	4	1	3	29	40	72.5
16	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36	40	90.0
17	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35	40	87.5
18	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	33	40	82.5

$\Sigma n$	64	66	65	68	62	62	66	69	60	68	650		
$X_i$	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	720		
%	88. 9	91. 7	90. 3	94. 4	86. 1	86. 1	91. 7	95. 8			90. 3		

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{650}{720} \times 100\%$$

$$P = 90,3\%$$

Keterangan

X : skor ahli media dalam satu item

$X_i$  : jumlah skor ideal dalam satu item

% : konstanta

Skor 650 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau peserta didik kelas V dari angket. Sedangkan skor 720 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal seluruh item yang terdapat tabel diatas. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung persentase 90,3%. Berdasarkan persentase tersebut maka di kategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan pada media pembelajaran berbasis *capcut* termasuk dalam minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media ini sudah memenuhi kriteria layak di gunakan dan dapat di gunakan di sekolah.

Demikian juga hasil wawancara setelah keterlaksanaannya dengan Ibu Jannatul Inayatusholeha, S.Pd selaku guru V menyatakan bahwa :

“Panangan saya setelh melihat media pembelajaran dengan aplikasi *capcut*, memudahkan saya dalam memberikan pemahaman kepada siswa, karena pembelajaran menjadi menarik tidak monoton dan membosankan. Ini bias digunakan untuk materi lain dalam

pembelajaran di kelas V sesuai dengan tema atau materi pelajaran. Harapan saya kedepannya ini bias menjadi terobosan dalam pembelajaran semakin interaktif”<sup>82</sup>.

Demikian juga hasil wawancara salah satu peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Tanggul Jember Farhan tentang penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *capcut*. Farhan mengatakan bahwa

“Saya sering melihat *capcut* sebelum di handphone ketika di sekolah, guru saya menggunakan *capcut* sangat senang sekali”<sup>83</sup>.

Berdasarkan hasil wawancara dapat dinilai bahwa semangat belajar mereka antara lain dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Selain dari itu hasil wawancara tersebut juga diperoleh bukti bahwa peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Tanggul Jember sangat menyukai pembelajaran tematik.

#### D. Revisi Produk

##### 1. Dari validasi Ahli media

Sebernanya sudah tidak ada revisi di karenakan sesuai dengan materi yang di tampilkan dan hanya ada revisi penambahan yaitu pemilihan warna tulisan dengan backround dan peletakan tulisan mengurangi 4,17%.

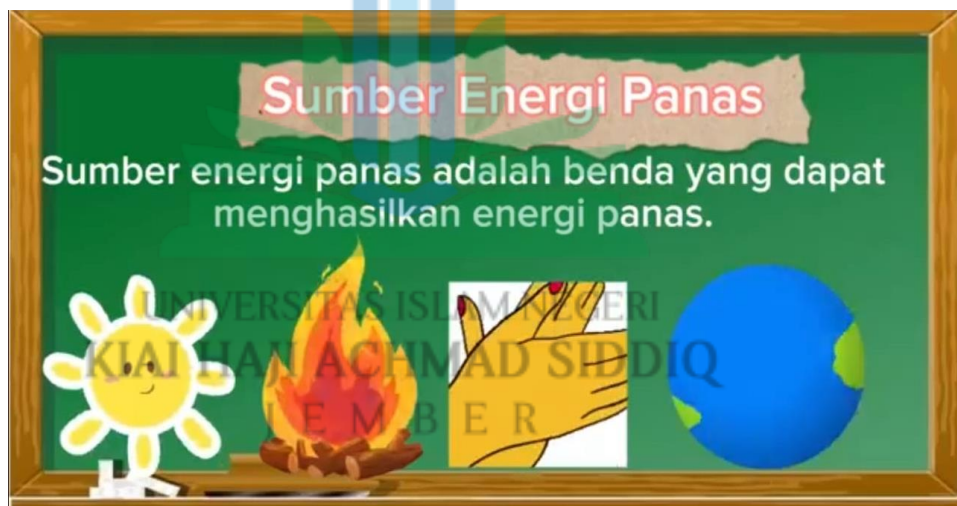
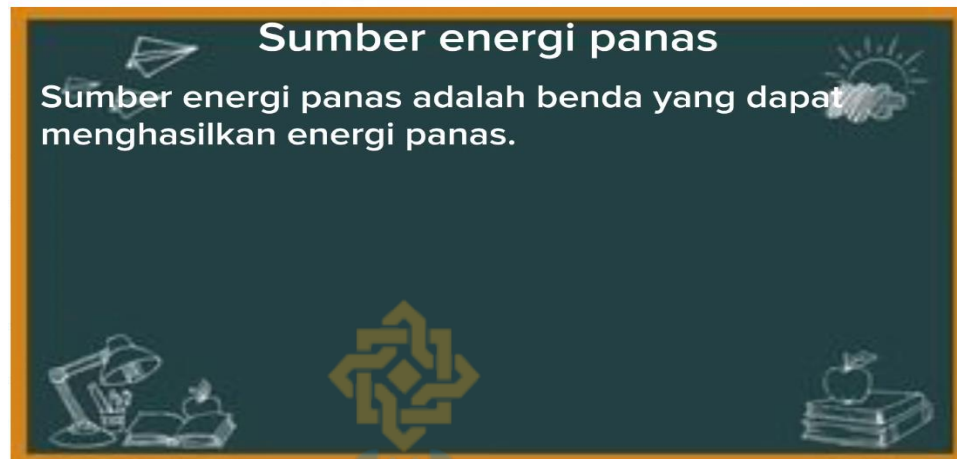
##### 2. Dari Validasi Ahli materi

Terdapat Revisi dan penambahan di dalam materi yaitu pemberian link video berupa barcode, penambahan materi disertai dengan gambar.

<sup>82</sup> Jannatul Inayatusoleha, S.Pd, diwawancara oleh Penulis, Jember, 8 Juli 2023.

<sup>83</sup> Farhan, diwawancara oleh Penulis, Jember, 10 Juli 2023.

Dikarenakan pada saat penjabaran materi belum didapatkan gambar yang mengarah pada materi yang disampaikan sebagai contoh, sehingga mengurangi pemahaman siswa,



Gambar 4.4 Tampilan Media *Capcut* Menambahkan Gambar

Selanjutnya pembenahan materi dan link video berbentuk barcode membantu siswa dalam mendownload materi kapan saja.



Gambar 4.5 Tampilan Media *CapCut* menambahkan link Barcode

penambahan yaitu dari segi warna antara warna guru dan peserta didik yang belum sesuai dikarenakan kontras anantara siwa dan guru harus berbeda supapeserta didik bisa tau mana guru dan mana peserta didik pada saat menampilkan suatu media. Dari segi materi perlu adanya penambahan contoh pekerjaan di bidang memperkirakan cuaca agar peserta didik tahu pekerjaan BMKG yang memperkirakan Panas dan Perpindahannya itu seperti apa pekerjaannya. Dari segi tulisan font tulisan di ganti font arial/ cosmic san dikarenakan agar peserta didik lebih jelas pada saat membaca tulisan media pembelajaran tersebut. Dari segi penambahan materi terdapat penambahan Experiment pembelajaran yang

bertujuan pada saat selesai menggunakan media ,peserta didik bisa mempraktekkan tema 6 yang sudah di sediakan di media *capcut* tersebut.





## BAB V

### KAJIAN PRODUK DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Media *CapCut*

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *CapCut*

Pada proses pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Menurut Dick and Carry model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), dan 5) *Evaluation* (evaluasi).<sup>84</sup>

*capcut* adalah aplikasi pengeditan video untuk smartphone yang hadir tanpa biaya tambahan dan tidak memerlukan koneksi internet untuk bekerja. Di sisi lain, *capcut* memiliki fitur yang sangat lengkap dan juga menyediakan banyak template untuk memudahkan pengguna dalam mengedit video. Template ini dibuat oleh pengguna *capcut* yang terdaftar sebagai pembuat *capcut*. *capcut* memiliki banyak efek dan filter yang dapat membantu pengguna dalam *editing* video. Efek tersebut akan membuat konten menjadi lebih menarik. Begitu pun dengan filter yang dapat menghidupkan suasana dalam video. Aplikasi edit video ini

---

<sup>84</sup> Rudi Hari Rayanto dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institut, 2020), 28

dapat beroperasi secara offline atau online.<sup>85</sup>

Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu tahap *analysis* (analisis), pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dan peserta didik dengan mengumpulkan data informasi dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara mengenai kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran kelas V, jumlah peserta didik kelas V, metode pembelajaran, kendala-kendala yang dihadapi guru ketika pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, dan karakteristik peserta didik. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan secara langsung dengan ibu Jannatul Inayatusholeha S.Pd selaku guru wali kelas V di SD Muhammadiyah Tanggul Jember dan wawancara dengan sebagian peserta didik kelas V untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran di kelas secara mendalam.

Tahap kedua yang dilakukan peneliti yaitu tahap *design* (perancangan). Berikut akan dijelaskan mengenai bahan-bahan yang digunakan, untuk memproduksi media, dan langkah-langkah penggunaan media *capcut* :

- a. Pertama menyimak materi khususnya tema 6 (Panas dan Perpindahannya) yang akan dibuat bahan *capcut*.
- b. Download bahan di google khususnya materi (Panas dan Perpindahannya) untuk tambahan media animasi, seperti gambar

---

<sup>85</sup> Fitrianingtyas dkk, "Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD " (Muhrum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, 2021)

dan lain-lain.

- c. Buka aplikasi *capcut*
- d. Izinkan aplikasi *capcut* mengakses mengenai sesuatu yang diperlukan, seperti akses ke galeri, izin menggunakan microphone, dan kamera.
- e. Setelah itu masuk ke beranda aplikasi *capcut*, pilih new project untuk mulai mengedit video.
- f. Pilihlah video yang ingin diedit dari galeri.
- g. Setelah itu akan di arahkan ke tools untuk mengedit video.
- h. Klik audio untuk menambahkan atau mengisi suara ke video.
- i. Klik sticker untuk menambahkan stiker yang diinginkan.
- j. Untuk memasukan teks, cukup menekan opsi text. Disana ada banyak font yang bisa dipilih.
- k. Jika ingin menambahkan efek di video, cukup pilih efek, dan akan diberikan opsi efek video yang bisa dipilih.
- l. Setelah selesai mengedit, tekan tanda simpan yang ada di pojok kanan atas layar.
- m. Tunggu hingga video selesai.
- n. Media *capcut* siap digunakan

Tahap ketiga yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap *development* (pengembangan). Produk media *capcut* merupakan suatu produk yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai bahan ajar pada muatan pembelajaran khususnya tema 6. Produk tersebut dikembangkan

berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran kelas V. Selain membantu peserta didik proses pembelajaran, media *capcut* juga membantu pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik serta membantu pendidik untuk bisa lebih kreatif dan bisa membuat media *capcut* dalam proses pembelajaran. Media *capcut* merupakan suatu produk yang berfungsi sebagai makna pesan yang disampaikan kepada penerima pesan, sehingga tujuan pelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Atau juga disebut sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi peserta didik.

Tahap keempat yaitu tahap *implementation* (implementasi). Pada tahap ini produk telah dibuat setelah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, lalu produk diimplementasikan dengan melakukan uji coba lapangan diterapkan dalam proses pembelajaran dalam kelas kepada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah 01 Tanggul Jember dengan jumlah 18 peserta didik. Kegiatan implementasi di dalam kelas diawali dengan pengenalan peneliti dengan memberikan pembukaan awal sekaligus penyampaian rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peserta didik dikenalkan terlebih dahulu dengan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media pembelajaran berbasis media *capcut*. Pembelajaran dilaksanakan selama sekali pertemuan. Setelah media pembelajaran sudah dikatakan layak dengan

uji seluruh peserta didik sebanyak 18 peserta didik. Pada penelitian ini tidak sepenuhnya berjalan dengan baik, adapun hal-hal yang menjadi keterbatasan penelitian ini adalah:

- a. Produk media pembelajaran berbasis media *capcut* dihasilkan masih berupa pengembangan tingkat pemula.
- b. Dalam pengembangan suatu media pembelajaran berbasis media *capcut* dibutuhkan banyak keterampilan dalam hal animasi, tata letak, program dan materi yang akan dijadikan isi dari media pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti mempelajari terlebih dahulu cara membuat uji coba media *capcut* dan komponen lainnya, sehingga mengakibatkan waktu proses pembuatan media pembelajaran lebih lama.
- c. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran yaitu sumber energi panas dan teks eksplanasi.

- d. Soal pada kuis masih terbatas pada pilihan ganda

Tahapan yang terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap evaluasi dilakukan revisi kembali terhadap media pembelajaran sesuai dengan tanggapan dan penilaian dari hasil respon siswa dan hasil respon guru. Saat penggunaan media pembelajaran yang peneliti kembangkan, siswa kelas V sangat bersemangat dan tertarik mengikuti pembelajaran, mereka terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan juga berani bertanya serta mengemukakan pendapat tentang media pembelajaran. Respon siswa juga sangat bagus baik saat pembelajaran

hingga saat mengerjakan soal essay. Begitu juga dengan guru kelas V yang merasa terbantu dalam menyampaikan materi perpindahan panas dengan menggunakan media yang dikembangkan peneliti. Guru kelas V juga sangat antusias dengan banyak bertanya mengenai proses pembuatan media. Dari segi pembelajaran, ada sedikit kendala yang terjadi yaitu ketika pemutaran video dalam media pembelajaran fokus siswa terpecah pada gambar bukan pada materi yang disampaikan, beberapa siswa tampak berbicara sendiri dengan temannya, sehingga dengan adanya kendala tersebut, peneliti memotong bagian awal dan sedikit bagian akhir video yang berdurasi cukup panjang dalam media pembelajaran.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut Rizqi Amrullah kelayakan media ditinjau dari aspek kelayakan materi dan kelayakan media. Kelayakan materi meliputi kesesuaian isi media dengan konsep, dan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan kelayakan media meliputi format media, kualitas media, dan kesesuaian konsep. Berdasarkan kelayakan kedua aspek tersebut dihasilkan multimedia interaktif yang layak secara teoritis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>86</sup> Sebelum produk diuji coba lapangan, sebelumnya produk melalui tahap validasi ahli untuk di uji kelayakannya serta mendapatkan komentar dan saran untuk melalui tahap perbaikan dari para ahli media dan ahli materi.

---

<sup>86</sup> Siti Chalimah Zahro Isnadia, "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Menggambar Pola Rok Untuk Siswa SMP Negeri 1 Tonjang", (Skripsi: UIN Semarang, 2016), 6

Media pembelajaran media *capcut* ini dibuat menggunakan handphone android.

Luvita dan Nurmaina (2022) yang mana dalam penelitian terdahulu produk yang dikembangkan yakni sebuah Media Pembelajaran Berbasis *media capcut*.<sup>87</sup> Adapun perbedaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian saya yaitu bahwa penelitian terdahulu tersebut media yang dikembangkan dengan Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate.), sedangkan penelitian saya menggunakan ADDIE memiliki lima alur tahapan diantaranya analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model ini merupakan model sebuah konsep pengembangan produk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran media *capcut* dilakukan oleh ahli media dengan Bapak Muhammad Sholahuddin Amrullah, M.Pd., memperoleh skor penilaian 95.83% dengan kategori “Sangat Valid, dapat digunakan dengan revisi” skor tersebut melampaui kriteria “Layak”. Penilaian kelayakan pengembangan media *capcut* dilakukan oleh ahli materi dengan Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., memperoleh skor penilaian 96.43% dengan kategori “Sangat Valid, dapat digunakan dengan revisi”,

---

<sup>87</sup> Nurmaina Luvita Fariska Deriyana, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sekolah Dasar” Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa, volume 07, Nomor 1, juni 2022.

skor tersebut melampaui kriteria “Layak”. Berdasarkan dari hasil validasi kelayakan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* dari ahli media mendapatkan hasil presentase 95.83% dengan kategori “Sangat Valid” dan ahli materi mendapatkan hasil presentase 96.43% dengan kategori “Sangat Valid”. Sehingga peneliti dapat melakukan tahap uji coba lapangan kepada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah 01 Tanggul Jember.

### 3. Kefektifan Media Pembelajaran

Menurut Puji Astutik, efektifitas media pembelajaran merupakan suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut. Media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil.<sup>88</sup> Perbedaan penelitian saya dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suryaman, dan Yani (2022) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Plotagon* Dan *Capcut* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar.”<sup>89</sup> yang mana dalam penelitian tersebut mengabaikan keefektifan media pembelajaran, sangat berbeda dengan penelitian saat ini. Pada penelitian saat keefektifan menjadi hal yang

---

<sup>88</sup> Puji Astutik, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web”, Jurnal Teladan, Volume 4 Nomor 1, Mei 2019

<sup>89</sup> Suryaman, Yani Suryanti, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Plotagon* Dan *Capcut* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 8 Nomor 3, Juli 2022



diamati karena sangat penting dalam melakukan penilaian dari suatu media yang diterapkan. Media pembelajaran yang baik akan memberikan output terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi. Media pembelajaran efektif akan memberikan dampak terhadap tingkat keberhasilan dalam pembelajaran atau peningkatan terhadap hasil belajar.

## **B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Pengembangan media *capcut* diharapkan dapat dijadikan sebagai alat bantu peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran tema 6 kelas V. Terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan sebagai berikut:

### **1. Saran Keperluan Pemanfaatan Suatu Produk**

Media *capcut* berfungsi sebagai penyampain pesan dari penerima pesan yaitu peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Atau juga disebut sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi peserta didik.

### **2. Saran Desiminasi Produk**

Produk yang dikembangkan ini yaitu media *capcut* yang berupa alat yang dapat menunjang pembelajaran. Namun, Selain digunakan sebagai media pembelajaran, Produk media *capcut* diharapkan juga dapat

diproduksi dan bisa dibuat untuk pembelajaran yang lain yang dibuat sebagai gambaran pendidik atau calon pendidik untuk membuat media *capcut* dengan tema yang lain, dan juga bisa dimanfaatkan oleh pendidik dalam meningkatkan pembelajaran.

### 3. Saran Pengembangan Produk lebih lanjut

- a. Media *capcut* di desain untuk memudahkan pengguna dalam menyampaikan suatu materi. Sehingga pengguna lebih mengerti apa yang dimaksud dari pesan yang disampaikan oleh penerima pesan melalui media *capcut* dikarenakan pengguna saat ini lebih tertarik melihat suatu hal baru, yang biasanya *capcut* yang hanya sebatas hiburan, jadi oleh peneliti dikombinasikan dengan pembelajaran, Sehingga melihat media *capcut* secara tidak langsung selain menyenangkan, pengguna juga mendapat pembelajaran dan banyak manfaat setelah melihat media *capcut* tersebut.
- b. Untuk selanjutnya penelitian pengembangan media *capcut* bisa lebih dikembangkan lagi dan bisa diperbanyak atau diperluas tergantung materi yang di butuhkan dalam pembelajaran.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di SD Muhammadiyah 01 Tanggul Jember tentang Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V di SD Muhammadiyah 01 Tanggul Jember yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* dalam pembelajaran tematik diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diujicobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil prosentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 95,85% yang artinya media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* dikategorikan sangat valid atau layak digunakan.
3. Kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* melalui hasil uji coba pengguna dapat disimpulkan bahwa tingkat ketertarikan media melalui presentase kelas V sebesar 90,3%. Sehingga media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* tersebut sudah dapat diterapkan dalam pembelajaran di SD Muhammadiyah01 Tanggul Jember maupun di sekolah lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Sa'adun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Akhiruddin, Sujarwo, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. Makasar: CV. Cahaya Bintang Cemerlang, 2019.
- Al-Bulushi H. Ali dan Sameh Said Ismail, "Development an Online Pre-Service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University," *Theory and Practice in Language Studies* 7, No.2, 2017.
- Angin Markus Perangin Juan, Trisnawati Hutagalung. Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi Capcut Video Editing Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kutabuluh Kabupaten Karo. *Jurnal Universitas Negeri Medan*, Volume X, Nomor 2, Juli-Desember 2022.
- Aqib Zainal. *Profesional Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendikia, 2010.
- Arsyad Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997.
- Asiah Syiti. Pengembangan Media Video Tutorial Pengurutan Wajah Secara Manual Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Berbasis Aplikasi Capcut Di SMK Negeri 3 Padangsidimpuan. Skripsi Thesis Universitas Negeri Padang, 2022.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta. 2012.
- Agama Kementrian, Alquran dan Terjemahannya, (Bekasi: Kementrian Agama, 2013).
- Arifin Zainal, *Penelitian Pendidikan Metode & paradigma Baru* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2012).
- Astutik Puji "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web" *Jurnal Teladan*, Volume 4, Nomor 1, Mei 2019.
- B. Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Rineka Cipta. Jakarta. 2009.
- Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. *Panas dan Perpindahannya*, Edisi 2017. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Chalimah Siti, Zahro Isnadia, "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Menggambar Pola Rok Untuk Siswa SMP Negeri 1 Tonjang" (Skripsi:

UIN Semarang, 2016).

Daryanto, *Media Pembelajaran* (Cet 1: Yogyakarta, 2016), 50.

Deriyan Fariska Luvita, Nurmaina. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, volume 07, Nomor 1juni 2022.

Driarkara. *Tentang Pendidikan*. Jakarta: Kanisius, 1980.

Diputra K.S. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Volume 5, Nomor 2, Oktober 2016.

Firmansyah Dani. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan UNSIKA* Volume 3 Nomor 1, Maret 2015.

Firmansyah Dani. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan UNSIKA* Volume 3 Nomor 1, Maret 2015.

Fitrianingtyas "Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD" (Muhrom: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Sebelas, Maret 2021)

Herzanzam, D. (2018). "Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Pada Siswa Sekolah Dasar". *Visipena Journal*, 9(1). Diakses dari <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.430>

Idris Zahara. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Padang: AngkasaRaya, 1987.

Ilmiah Imrotul. Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Dimasa Pandemi Covid-19 Melalui Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Di MIN 4 Muaro Jambi. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Tahun 2022.

Ilmiah Imrotul. Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Dimasa Pandemi Covid-19 Melalui Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Di MIN 4 Muaro Jambi. Skripsi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Tahun 2022.

Jannatul Inayatusholeha S.Pd. (Guru Kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul) 21 Februari 2023

Jannah Rodhatul *Media Pembelajaran Antasari Press* 2009.

Kemp, J.E., & Dayton, D.K. *Planing and Producing Intructional*. Media Cambridge: Harper & Row Publishers, New York, 1985)

Komsiyah Indah. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: TERAS, 2012.

Kartika Intan Sari Ningsih *Media Pembelajaran* IAIN Jember Press Tahun 2021.

Majid Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Marlena Erni. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar dan Bangun Ruang Untuk Siswa Frater Makasar, Jurnal Yang Disampaikan Pada Seminar Nasional Tentang Teknologi Informasi Dan Multimedia, 2016.

Maswan dan Khoirul Muslimin. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar , 2017.

Mubarak Zaki Maulana. *Riona Cory Ance Mantiri*. e-Modul Bahasa dan Sastra Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas 2019.



- Mudjiono, Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009.
- Muklis Mohamad. Pembelajaran Tematik. STAIN Samarinda Volume. IV No. 1, 2012.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*: Jakarta: Gaung Persada Press. 2008
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi, 2013.
- Mustika Zahra. Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif, Jurnal Ilmiah CIRCUIT, No.1, 2015.
- Mumtahanah Nurotun, "Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI" Jurnal Studi Keislaman, Volume 4, Nomor1, Maret 2014.
- Nasrillah Elsan, E. Kosasih, Khaerudin Kurniawan. Teks Eksplanasi Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia di Kelas XI SMAN 5 Bandung. Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesastraan Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Majalengka Vol 03, No.1 Februari 2019. <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/dl/article/download/1518/1402>
- Nila, Pengaruh Kompetensi Pendidagogik Guru dan Disiplin Kerja Guru Terhadap Minat Belajar Siswa (Penelitian Survey Terhadap Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA/MA Se-Wilayah Kecamatan Singaparna Tahun Ajaran 2018/2019)". Repositori Unsil, 1(1).2019
- Nurfadhillah Septy, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandung: CV Jejak Publisher, 2021)
- Nasution *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Cetakan Keduabelas. (Jakarta: Bumi Aksara. 2008).
- Nurul Qumruin Laila. "Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Jenjang SD/MI" Jurnal Program Studi PGMI, Volume 3, Nomor 2, September 2016.
- P Syamsidar. Keunggulan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Di MAN 1. Al Qayyinah, Volume 2 Nomor 1 Juni 2019.
- Pertiwi Dearzita. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Pemulutan Barat. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Tahun 2022.
- Pintrich, P. R. & Schunk, D. H.). *Motivation in education : theory, research, and applications*. 3nd ed. (New Jersey: Pearson Education, Inc, 2014)
- Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta:

Kencana, 2010.

Pramita Mitra, Sri Mulyati, Hery Susanto. "Implementasi Desain Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 dengan Pendekatan Kontekstual" *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian dan Pengembangan*, Volume 1, Nomor 3, Maret 2016.

Rosda, Tim Penulis. *Kamus Filsafat*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995.

Rayanto, Rudi Hari dan Sugianto. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institut, 2020)

Sabaha Nur, S.Th.I.,M.Pd.I. Observasi (Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 01 Tanggul Jember) 21 Februari 2023.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo. Persada 2021.

Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana 2010.

Santi Julpita Br Perangin-angin. Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Audio Visual Untuk Siswa Kelas X SMA Swasta Al Hidayah Medan. Skripsi Universitas Islam Sumatera Utara Medan 2022.

Saptiningsih Tutik. *Jumlah, Hastin Nur Hasanah, dkk. Pedalaman Buku Teks Tematik Panas dan Perpindahannya 5F*. Bogor: Yudistira, 2019 Cetakan ke 3.

Saputra Januar Henry dan Qoriati Musafanah. Perkembangan Media Koran Melalui Flipbook Berupa E-book Pada Materi IPA. *Jurnal Elementary Scholl*, Volume.4 No. 2, 2017.

Siswa (Kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul Jember) 21 Februari 2023

Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Suryaman, Yani Suryanti. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 8 Nomor 3, Juli 2022.



Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.2012.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember, IAIN Jember, 2020.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, 2021.

Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Askara. Jakarta 2010.

Usriyah, Lailatul. "Perencanaan Pembelajaran" CV. Adanu Abimata (Cetakan Pertama, Desember 2021)

Usriyah, Lailatul dan Abd. Muhith, Saihan, dkk "Dari Pembelajaran Tematik Terpadu Hingga Pembelajaran Literasi" (Surabaya, Penerbit Imtiyas, 2019)

Usriyah Lailatul. "Perencanaan Pembelajaran" CV. Adanu Abimata, (Cetakan Pertama, Desember 2021)

Usriyah Lailatul. (*Problematika Implementasi Pembelajaran Tematik*) Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nurul Huda Puger Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Yulia Desma, Novia Ervinalisa. Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah Volume 2. No 1 (2017):15-24*

Zubaidah Siti, Susriati Mahanal, dkk, *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balit Bank, Kemendikbud, 2017.

## LAMPIRAN



## MATRIK PENELITIAN

Judul	Variable	Indikator Variabel	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Capcut Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul	Media pembelajaran	Media audio visual berbasis capcut dalam meningkatkan minat belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Angket               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Instrumen angket kebutuhan dan respon siswa pengembangan media siswa.</li> <li>b. Instrumen angket validasi ahli materi.</li> <li>c. Instrumen angket validasi ahli IT.</li> </ol> </li> <li>2. Observasi</li> <li>3. Wawancara</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian pengembangan (R&amp;D)</li> <li>2. Prosedur penelitian ADDIE diantaranya analisis (<i>Analyze</i>), desain (<i>Design</i>), pengembangan (<i>Development</i>), implementasi (<i>Implementation</i>), dan evaluasi (<i>Evaluation</i>).</li> <li>3. Desain Produk</li> <li>4. Uji coba produk</li> <li>5. Implementasi (penerapan media pembelajaran yang dibuat untuk</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul?</li> <li>2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul?</li> <li>3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul?</li> </ol>

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Izza Maghfiroh

NIM : T20194139

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 02 Oktober 2023

Saya yang menyatakan



**Izza Maghfiroh**

NIM. T20194139

**SILABUS****SILABUS TEMATIK KELAS V**

Tema 6 : Panas dan Perpindahannya

Subtema 1 : Suhu dan Kalor

**KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## KOMPETENSI INTI

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
IPA	3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. 4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	3.6.1 Menjelaskan pengertian perpindahan kalor. 3.6.2 Memahami jenis-jenis perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. 4.6.1 Menjelaskan perpindahan kalor yang ada dalam kehidupan sehari-hari. 4.6.2 Mendiskusikan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor.	Perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.	Pengamatan tentang perpindahan kalor. <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan percobaan tentang cara kerja termometer.</li> <li>Menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan percobaan.</li> <li>Mengidentifikasi kegiatan sehari-hari yang menggunakan energi panas dan menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Sumber energi panas.</li> <li>Perpindahan kalor.</li> <li>Konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul>		
Bahasa Indonesia	3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menjelaskan ciri-ciri teks penjelasan (eksplanasi). 3.3.2 Mengetahui langkah-langkah meringkas teks bacaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>		



Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
	4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis dan visual.	4.3.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dengan tepat. 4.3.2 Menuliskan ringkasan teks penjelasan dengan kosa kata yang tepat.	atau elektronik. • Teks nonfiksi.					

Mengetahui

Guru Kelas V

Jannatul Inayatusholeha S.Pd.

**RPP**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan :Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul  
 Kelas/Semester :5/1  
 Tema :6  
 Subtema :1  
 Pembelajaran :1  
 Alokasi Waktu :75 Menit

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis dalam karya estetik dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

**Ilmu Pengetahuan Alam**

Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi
3.6 Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam	3.6.1 Mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat

kehidupan sehari-hari	menghantarkan panas (C4) 3.6.2 Memilih kegiatan untuk membedakan suhu dan kalor (C4) 3.6.3 Mendiskusikan perubahan suhu benda dengan konsep kalor dilepaskan dan kalor diterima oleh benda (C4)
4.6 Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor	4.6.1 Menganalisis perbedaan suhu dan kalor (C5) 4.6.2 Membuat laporan percobaan perpindahan kalor (C6)

### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menganalisa narasi teks video atau gambar yang disajikan (C4) 3.3.2 Membuat kesimpulan bacaan, siswa mampu menyajikan ringkasan teks secara tepat (C5)
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Membuat ringkasan teks eksplanasi secara tepat (C6) 4.3.2 Membuat kesimpulan bacaan (C5)

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menuliskan kata-kata kunci yang ditemukan dalam tiap paragraf bacaan, siswa mampu meringkas teks eksplanasi pada media cetak secara tepat.
2. Dengan membuat kesimpulan bacaan, siswa mampu menyajikan ringkasan teks secara tepat.
3. Dengan melakukan percobaan tentang bagaimana sumber energi panas dapat menyebabkan perubahan, siswa mampu menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab.
4. Dengan membuat laporan percobaan, siswa mampu melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor secara tepat.



**D. Materi Pembelajaran**

1. Teks eksplanasi
2. Suhu dan kalor

**E. Media/ Alat**

1. Video Pembelajaran Interaktif
2. Laptop
3. Proyektor/LCD

**F. Sumber Belajar**

1. Buku siswa kelas 5 tema 6 panas dan perpindahannya tematik terpadu kurikulum 2013 edisi revisi
2. Video pembelajaran terkait tema 6 pembelajaran 1

**G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberikan salam, menanyakan kabar masing-masing</li> <li>2. Guru mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>3. Kelas dilanjutkan dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa secara bergantian. (Religius)</li> <li>4. Menyanyikan lagu Indonesia Raya (Nasionalisme)</li> <li>5. Peserta didik menyiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk pembelajaran</li> <li>6. Siswa menyimak apersepsi dari guru tentang pembelajaran dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pembelajaran.</li> <li>7. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tema, subtema, pembelajaran, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, cakupan materi yang akan dipelajari.</li> <li>8. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya</li> </ol>	10 Menit

		<p>9. sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.</p> <p>10. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan.</p>	
	Kegiatan Inti	<p><b>Tahap 1. Orientasi peserta didik pada masalah</b></p> <p>1) Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema dan subtema (Tema : Panas dan Perpindahannya, Subtema Suhu dan Panas).</p> <p>2) Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa, tentang topik yang akan dibahas pada tema.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah menurutmu panas bisa berpindah? - Bagaimana caranya panas berpindah?</li> <li>• Apakah kamu pernah memegang gagang panci di atas kompor yang menyala?</li> <li>• Apakah kamu merasakan panas?</li> <li>• Bagaimana hal tersebut bisa terjadi?</li> </ul> <p>3) Siswa mencermati gambar yang disajikan, guru mengarahkan diskusi dengan meminta siswa untuk mengamati gambar tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapa baju yang basah apabila dijemur dibawah sinar matahari bisa kering?</li> <li>• Apa yang terjadi pada air di dalam panci tersebut?</li> <li>• Apakah kamu pernah melihat peristiwa-peristiwa seperti dalam gambar? - Sumber panas apa saja yang dapat kamu temukan dalam gambar?</li> </ul>	100 Menit

		<p><b>Tahap 2. Mengorganisasikan peserta didik</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peserta didik dibagi ke dalam 8 kelompok, masing-masing beranggotakan 4 orang</li> <li>2) Setelah kelompok terbagi, guru menyampaikan masalah yang hendak di selesaikan</li> <li>3) Guru membagikan LKPD pada masing-masing kelompok. (collaboration)</li> </ol> <p><b>Tahap 3. Membimbing Penyelidikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa membaca teks bacaan yang berjudul “Sumber Energi Panas” di dalam hati. Siswa diperbolehkan untuk menggaris bawahi informasi penting yang ia temukan dalam bacaan.</li> <li>2) Siswa menjawab pertanyaan yang disediakan berdasarkan informasi yang ia dapatkan dari bacaan.</li> <li>3) Siswa membaca kembali bacaan Sumber Energi Panas, kemudian menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan isi bacaan</li> <li>4) Siswa menuliskan kata-kata kunci yang ia temukan di setiap paragraf. Guru memberikan penjelasan tentang makna kata kunci, bahwa kata kunci adalah kata-kata yang dianggap penting dalam paragraf terkait.</li> <li>5) Hasil dari kegiatan pembelajaran pada tahap ini, dapat digunakan untuk memahami KD Bahasa Indonesia tentang meringkas teks penjelasan, khususnya mengenai kata kunci dalam teks penjelasan.</li> </ol>	
--	--	---	--

		<p><b>Tahap 4 Pengembangan dan Hasil diskusi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru mengimplementasikan video pembelajaran tentang suhu kalor dan teks eksplanasi kepada siswa yang telah disediakan.</li> <li>2) Guru meminta siswa untuk duduk ditempat masing-masing sebelum video pembelajaran di aplikasikan.</li> <li>3) Siswa mengamati video pembelajaran yang telah disediakan.</li> <li>4) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang suhu kalor dan teks eksplanasi</li> <li>5) Guru memberikan angket terkait media video interaktif.</li> </ol> <p><b>Tahap 5 Evaluasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siswa dan guru berdiskusi terkait video yang telah dipelajari terkait materi suhu kalor dan teks eksplanasi</li> <li>2) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran</li> </ol>	
	<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami (menanya)</li> <li>2. Siswa dan guru bertanya jawab tentang apa yang telah dipelajari hari ini.</li> <li>3. Guru bertanya tentang perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran hari ini</li> <li>4. Guru bertanya tentang kegiatan apa yang paling kamu sukai? Mengapa?</li> <li>5. Guru bertanya jawab tentang kegiatan apa yang paling tidak kamu sukai? Mengapa?</li> <li>6. Guru memberikan penguatan tentang materi yang sudah</li> </ol>	<p>30 Menit</p>

		<p>dipelajari.</p> <p>7. Siswa mengerjakan soal evaluasi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 yang diberikan guru</p> <p>8. Menyanyikan salah satu lagu daerah</p> <p>9. Kegiatan diakhiri dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa</p>	
--	--	---	--

#### H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrument dan Teknik penilaian
  - a. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan, dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek berupa rubrik penilaian
2. Analisis hasil penilaian
3. Pembelajaran remedial dan pengayaan



Jember, 6 Juni 2023

Peneliti

**Jannatul Inayatusholeha S.Pd.**

**Izza Maghfiroh**  
**T20194139**

## LAMPIRAN 1

### MATERI

#### 1. Ilmu Pengetahuan Alam

##### Suhu Kalor

Energi panas merupakan bentuk energi yang terbentuk di dalam kerak bumi. Namun, energi panas dapat Anda peroleh dari berbagai sumber. Misalnya, sumber energi panas yang berasal dari matahari, panas bumi, api, listrik, atau gesekan dari dua benda. Energi panas yang bisa berpindah-pindah disebut sebagai energi kalor. Energi ini biasanya akan berpindah dari tempat yang memiliki suhu lebih tinggi ke tempat yang mempunyai suhu lebih rendah.

Macam-macam sumber energi panas yaitu matahari, api, gesekan antara dua benda, dan panas bumi atau energi giotermal terdapat perbedaan suhu dan kalor yaitu Ketika sebatang logam dipanaskan dengan api batang logam mendapatkan energi panas dalam api energi tersebut membuat logam menjadi panas Ketika batang logam panas suhu meningkat Ketika logam menjadi dingin suhu menurun.

#### 2. Bahasa Indonesia

Teks Eksplanasi merupakan teks yang berisi tentang proses mengapa dan bagaimana suatu peristiwa alam, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, dan lainnya bisa terjadi. Suatu peristiwa baik peristiwa alam maupun sosial yang terjadi disekitar kita selalu mempunyai hubungan sebab dan akibat dalam prosesnya.

Ciri-ciri teks eksplanasi yaitu strukturnya terdiri atas pernyataan umum, deretan perjas, kesimpulan atau interprestasi Adapun tujuan dari teks eksplanasi yaitu menjelaskan fenomena yang terjadi, menjelaskan sebab akibat suatu peristiwa. Dalam teks eksplanasi terdapat struktur diantaranya bagian pembuka atau pernyataan umum, bagian isi atau penjelas, bagian penutup atau kesimpulan.

**LAMPIRAN 2****LKPD**

MATERI POKOK	IPA dan Bahasa Indonesia	Kelas	: 5 Ibnu Katsir
MATERI PEMBELAJARAN	TEMATIK	Nilai	:
NAMA KELOMPOK : .....			
.....			
.....			

Petunjuk !

1. Diskusi dengan teman kelompokmu !
2. Sesuaikan pola gambar dengan pola kata pada kolom di berikut ini !

**Ilmu Pengetahuan Alam**

No.	SUMBER ENERGI PANAS
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

**Bahasa Indonesia**

1. Sebutkan ciri-ciri teks eksplanasi.....
2. Sebutkan tujuan teks eksplanasi.....
3. Sebutkan struktur teks eksplanasi.....
4. Sebutkan cara membuat ringkasan teks eksplanasi....
5. Sebutkan cara membuat peta pikiran.....

## LAMPIRAN 3

## MEDIA



### Contoh Teks Eksplanasi

**Proses Terjadinya Pelangi**

Pelangi merupakan salah satu fenomena alam yang memberikan pemandangan alam yang indah. Munculnya pelangi terjadi karena pembiasan cahaya matahari oleh butir-butir air. Sehingga, biasanya pelangi akan terlihat di langit sesaat setelah hujan. Bentuk pelangi biasanya berupa busur. Gugusan warna pelangi tercipta dikarenakan adanya gejala optik.

Fenomena alam yang cantik ini muncul karena adanya cahaya yang membias dan menyimpang menjauhi partikel. Proses terjadinya pelangi diawali dengan cahaya matahari melewati tetes hujan lalu dibiaskan ke tengah tetes hujan. Akibatnya, cahaya matahari terurai sehingga berubah menjadi warna spektrum.

Pelangi terbentuk akibat cahaya matahari yang dibiaskan oleh air hujan. Kondisi ini dapat terjadi jika matahari bersinar dari sisi berlawanan dengan arah hadap pengamat. Sehingga, untuk dapat melihat pelangi, posisi pengamat harus berada di antara matahari dan tetesan air dengan matahari di belakang pengamat.

→ Bagian Pembuka  
(pernyataan umum)

→ Deretan penjelasan

→ Bagian Penutup  
(kesimpulan)

Sumber: idschool.net



**LAMPIRAN 4****Observasi Penilaian Sikap Spiritual**

Petunjuk :

Lembar ini diisi oleh guru untuk menilai sikap spiritual peserta didik berilah tanda cek  $\sqrt{\quad}$  pada kolom skor sesuai sikap spiritual yang di tampilkan oleh peserta didik dengan kriteria sebagai berikut :

4	=	Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
3	=	Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan, dan kadang-kadang tidak melakukan
2	=	Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan
1	=	Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan



Nama peserta didik :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Tema :

Subtema 1 :

Pembelajaran :

No	Aspek pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu				
2.	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Allah				
3.	Memberikan salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/prestasi				
4.	Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan terhadap Allah saat melihat kebesaran Allah swt.				
5.	Merasakan keberadaan dan kebesaran Allah saat mempelajari ilmu pengetahuan				
Jumlah Skor					

### Petunjuk Penskoran

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4$$

## Observasi Sikap Soal

Petunjuk :

Lembar ini diisi oleh guru untuk menilai sikap sosial peserta didik, berilah angka 1 sampai 4 pada kolom tiap aspek sikap sesuai dengan sikap sosial yang di tampilkan oleh peserta didik dengan kriteria sebagai berikut :

4	=	Selalu, apabila selalu melakukan sesuai aspek sikap
3	=	Sering, apabila sering melakukan sesuai aspek sikap, dan kadang-kadang tidak melakukan
2	=	Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan aspek sikap dan sering tidak melakukan
1	=	Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan aspek sikap





## LAMPIRAN 5

### Format Penilaian Ketrampilan (Unjuk Kerja)

Guru menilai siswa saat sharing menggunakan rubrik

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara	Mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun sesekali masih perlu diingatkan	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun tidak memindahkan
Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman	Sering Merespon kurang tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman, selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespons sesuai dengan topik	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespons kurang sesuai dengan topik	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

**LAMPIRAN 6****Lembar Evaluasi**

## Teknik Penilaian

Teknik	Bentuk Instrumen	Tujuan
Tes tertulis	Uraian	Mengetahui penguasaan pengetahuan siswa untuk perbaikan proses pembelajaran dan pengambilan nilai.



## Kisi-Kisi

Nama Satuan Pendidikan : SD MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL

Kelas/ Semester : V/II

Tahun Pelajaran : 2023/2024

Tema : 6

Subtema : 1

Pembelajaran : 1

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal	Bentuk Soal
1.	Menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari	Suhu dan kalor	Mengidentifikasi benda-benda sekitar yang dapat menghantarkan panas (C4)	C4	1	Uraian
2.	Melaporkan hasil pengamatan tentang perpindahan kalor		Menganalisis perbedaan suhu dan kalor (C5)	C5	2	Uraian

3.	Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	Teks Eksplanasi	Membuat kesimpulan bacaan, siswa mampu menyajikan ringkasan teks secara tepat (C5)	C5	3-4	Uraian Uraian
4.	Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	Eksplanasi	Membuat kesimpulan bacaan (C5)	C5	5	Uraian



**SOAL EVALUASI**

1. Sumber energi panas terbesar bagi makhluk hidup di bumi adalah.....
  - a) Api
  - b) Magma
  - c) Minyak bumi
  - d) Matahari
  
2. Manusia memanfaatkan sinar matahari di antaranya untuk.....
  - a) Berkembang biak
  - b) Metamorfosis
  - c) Menjemur pakaian
  - d) Memasak nasi
  
3. Tumbuhan sangat membutuhkan sinar matahari dalam proses.....
  - a) Fotosintesis
  - b) Metamorfosis
  - c) Penyerbukan
  - d) Pembuahan
  
4. Manusia zaman dahulu dapat menghasilkan api dengan cara.....
  - a) Melempar kayu kering ke udara
  - b) Menjatuhkan batu ke dalam lubang
  - c) Menjemur batu di bawah sinar matahari
  - d) Menggesekkan dua kayu kering
  
5. Berikut ini pemanfaatan energi panas matahari yang di lakukan oleh nelayan adalah.....
  - a) Menjemur padi
  - b) Mengeringkan ikan asin
  - c) Mengeringkan garam
  - d) Meradiasi air laut

6. Suhu adalah besaran yang menyatakan.....
- a) Derajat energi panas
  - b) Besar kecilnya sumber energi panas
  - c) Titik panas suatu benda
  - d) Derajat panas suatu zat
7. Satuan panas adalah.....
- a) Newton
  - b) Gram
  - c) Joule
  - d) Kalor
8. Penemu termometer adalah.....
- a) Daniel Gabriel Fahrenheit
  - b) Galileo Galilei
  - c) Thomas Alva Edison
  - d) Alexandre Graham Bell
9. Termometer celcius menggunakan ukuran.....
- a) 0 sampai 100 derajat
  - b) 0 sampai 1000 derajat
  - c) -100 sampai 100 derajat
  - d) 0 sampai 50 derajat
10. Gelas kaca yang pecah karena di tuangi air panas di sebabkan karena.....
- a) Gelas kaca tidak tahan panas
  - b) Gelas kaca mengalami penyusutan
  - c) Gelas kaca merupakan isolator
  - d) Pemuaiian pada gelas tidak merata
11. Menulis kembali secara pendek atau singkat sebuah bacaan atau teks Panjang tanpa mengurangi isi bacaan adalah arti.....
- a) Deskripsi

- b) Menyalin
- c) Mengarang
- d) Meringkas

12. Tujuan meringkas buku adalah untuk memahami.....

- a) Gagasan utama sebuah buku
- b) Latar belakang penulis buku
- c) Bahasa yang digunakan penulis
- d) Kesalahan yang terdapat dalam buku

13. Langkah pertama yang harus dilakukan untuk meringkas bacaan adalah.....

- a) Membaca paragraf akhir
- b) Melihat kata yang banyak digunakan
- c) Membaca seluruh teks
- d) Membaca sebagian teks saja

14. Struktur teks eksplanasi adalah.....

- a) Pembukaan, isi, penutup
- b) Langkah 1, tujuan, Langkah 2 dan kesimpulan
- c) Pernyataan umum, pernyataan penjelasan dan penutup
- d) Pengantar, isi, penutup dan penjelasan

15. Pernyataan yang tidak termasuk ciri-ciri teks eksplanasi adalah.....

- a) Pernyataan umum berisi gambaran awal secara umum
- b) Deretan penjelas berisi inti penjelasan yang akan disampaikan
- c) Interpretasi berisi pandangan dan kesimpulan penulis
- d) Memuat informasi tanpa tujuan berdasarkan fakta

16. Berikut ini bukan ciri-ciri teks eksplanasi adalah.....

- a) Struktur terdiri atas pernyataan umum, deretan penjelas dan penutup
- b) Memuat informasi sesungguhnya atau fakta
- c) Memuat informasi yang bersifat keilmuan
- d) Berisi Langkah-langkah kerja

17. Bagian akhir atau penutup dari sebuah teks eksplanasi disebut sebagai.....

- a) Rorientasi
- b) Konkluksi
- c) Interpretasi
- d) Koda

18. Pokok pikiran dalam bacaan terdapat dalam setiap.....

- a) Paragraf
- b) Kalimat utama
- c) Kalimat
- d) Halaman

19. Tujuan dari teks eksplanasi adalah.....

- a) Melaporkan hasil observasi
- b) Menggambarkan suatu objek
- c) Menjelaskan suatu prosedur
- d) Menyajikan informasi berupa fakta

20. Berikut ini merupakan fenomena yang tidak dibahas dalam teks eksplanasi adalah.....

- a) Alam
- b) Sosial
- c) Hiburan
- d) Pendidikan

21. Banyak jalan yang dilewati kendaraan-kendaraan bermotor mulai rusak berat. Lubang-lubang yang cukup besar ada di mana-mana. Aspal-aspal mulai rusak karena tidak dirawat, Hujan dan banjir menambah rusaknya jalan. Beban yang berlebihan yang diangkut truk dan bis ikut mempercepat rusaknya jalan.

Ide pokok bacaan di atas adalah .....

- a) akibat dari rusaknya jalan
- b) penyebab kerusakan jalan
- c) banyak jalan yang dilewati kendaraan
- d) aspal jalan mulai rusak karena tak dirawat

22. Bacalah teks berikut dengan saksama !

Perpindahan kalor dapat terjadi secara konduksi. Artinya, perpindahan kalor melalui zat padat yang tidak ikut mengalami perpindahan. Sebagai contoh, benda dari logam terasa hangat atau panas saat bagian ujungnya dipanaskan atau dibakar. Contoh lainnya, knalpot kendaraan terasa panas saat mesin motor dihidupkan beberapa saat.

Simpulan dari teks tersebut adalah .....

- a) Perpindahan kalor melalui konduksi
- b) Perpindahan kalor melalui zat padat
- c) Contoh perpindahan kalor
- d) Contoh konduksi

23. Memainkan alat musik sasando tidaklah mudah. Dibutuhkan harmonisasi perasaan dan teknik sehingga tercipta alunan nada merdu. Selain itu, diperlukan keterampilan jari-jemari untuk memetik dawai seperti pada harpa.

Ide pokok bacaan di atas adalah ....

- a) Teknik memainkan sasando
- b) Memainkan sasando itu sulit
- c) Memainkan sasando tidak sulit.
- d) Ciri-ciri alat musik sasando

24. Baca teks berikut!

Pada hari yang sangat panas, kaca jendela rumah dapat pecah. Pecahnya kaca terjadi karena kaca memuai. Jika ruang pada bingkai jendela tidak cukup untuk memuat pemuai ini, maka bingkai akan menahan pemuai kaca. Akibatnya, kaca dapat pecah. Untuk mengatasi masalah ini, maka ukuran bingkai kaca jendela didesain sedikit lebih besar daripada ukuran

kaca pada suhu normal.

Kesimpulan dari teks tersebut adalah .....

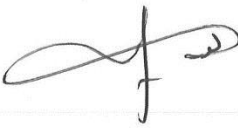

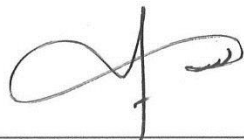
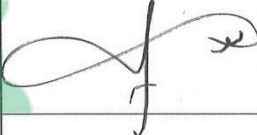

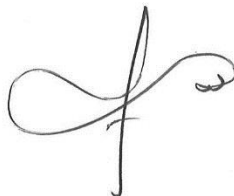
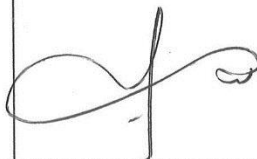
- a) Kaca yang memuai dapat pecah jika ukuran bingkai tidak dibuat lebih besar dari ukuran kaca
- b) Kaca dan ukuran bingkai harus dibuat sama
- c) Bingkai yang kecil menahan pemuaian kaca
- d) Kaca memuai menyebabkan kaca pecah.


25. Bacalah teks berikut!

(1) Rumah Pak Amat sungguh memprihatinkan. (2) Dinding rumahnya terbuat dari anyaman bambu yang sudah usang dan berlubang di sana-sini. (3) Tidak terdapat sekat di bagian dalam rumah yang hanya berukuran tiga kali empat meter persegi tersebut. (4) Sebuah dipan bambu yang juga sudah reyot terdapat di salah satu sudut ruangan. (5) Di sudut yang lain, terlihat beberapa peralatan dapur, seperti kompor, wajan, piring dan gelas. Kalimat utama pada paragraf di atas terdapat pada kalimat .....

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**DI SD MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL, JEMBER**

No	Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	21 Februari 2023	Meminta izin untuk melakukan penelitian kepada Kepala Sekolah ibu Nur Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I	
2.	23 Februari 2023	Observasi dan wawancara dengan wali kelas V ibu Jannatul Inayatusholeha S.Pd	
3.	5 Juni 2023	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah Ibu Nur Sabaha, S.Th.I., M.Pd.I	
4.	8 Juni 2023	Pengenalan media Audio Visual berbasis Capcut kepada peserta didik serta pedalaman materi	
5.	8 Juni 2023	Melakukan uji coba kelompok kecil pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis capcut dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul, Jember	
6.	12 Juni 2023	Melakukan uji coba kelompok besar pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis capcut dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul, Jember	
7.	12 Juni 2023	Memberikan angket kepada peserta didik kelompok kecil dan besar pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis capcut dalam meningkatkan minat belajar siswa	

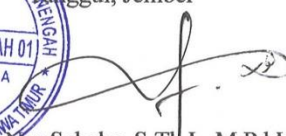
		pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul, Jember	
8.	30 Agustus 2023	Meminta surat selesai melakukan penelitian di kelas V SD Muhammadiyah 01 Tanggul, Jember	

Jember, 30 Agustus 2023

Mengetahui,

Kepala SD  
Muhammadiyah 01  
Tanggul, Jember



  
Nur Sabaha, S.T.I., M.Pd.I



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH  
DAN PENDIDIKAN NONFORMAL  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH TANGGUL  
**SD MUHAMMADIYAH 01 TANGGUL (TERAKREDITASI-A)**

NSS: 104052420834

NPSN : 20525021

E-mail :sd.muhammadiyah21@gmail.com

Website : http://sdmuhammadiyah01tanggul.sch.id

KAMPUS I: Jl. Teratai No. 21 KAMPUS II: Jl. Kemuning No. 8 Tanggul-Jember Kode Pos 68155 Telp./ Fax : (0336) 441522

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: 421/215/310.29.20525021/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NUR SABAHA, S.Th.I., M.Pd.I.  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Muhammadiyah 01 Tanggul

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : IZZA MAGHFIROH  
NIM : T20194139  
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di SD Muhammadiyah 01 Tanggul, terhitung mulai tanggal 21 Februari 2023 sampai dengan 30 Agustus 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul, Jember.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.



Jember, 30 Agustus 2023  
Kepala Sekolah

NUR SABAHA, S.Th.I., M.Pd.I.  
NBM. 963.558

## INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Capcut Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Jember Tahun Ajaran 2023/2024

### 1. Identitas Validator

Nama : M. Sholahuddin Amirulloh, M.Pd.  
 NIP :199210132019031006  
 Instansi :Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

### 2. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor penilaian terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Capcut Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Jember Tahun Ajaran 2023/2024" yang dikembangkan dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom skor penilaian sesuai ketentuan sebagai berikut:

- a. Skor 4 berarti sangat baik/sangat sesuai
- b. Skor 3 berarti baik/sesuai
- c. Skor 2 berarti kurang baik/kurang sesuai
- d. Skor 1 berarti tidak baik/tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran untuk perbaikan produk yang dikembangkan pada kolom yang disediakan.

### 3. Angket

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1.	Tampilan	a. Media memiliki tampilan yang menarik	√			

		b. Tampilan gambar dan video yang disajikan c. Keserasian pemilihan warna d. Pengaturan tata letak e. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	✓    ✓	✓ ✓		
2.	Keterpaduan isi materi	a. Media sesuai dengan tujuan b. Media memungkinkan siswa memahami materi dengan mudah	✓ ✓			
3.	Pemakaian	a. Kejelasan petunjuk penggunaan media b. Tingkat ketahanan media c. Keamanan media bagi siswa d. Kemudahan media dalam praktek belajar mengajar e. Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	✓ ✓ ✓ ✓ ✓			

#### 4. Kebenaran Pembelajaran dan Isi

- Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran ataupun isi, mohon ditulis halaman dan baris pada kolom yang tersedia.
- Pada kolom keempat mohon ditulis jenis kesalahan, misalnya penggunaan Bahasa.
- Saran perbaikan mohon ditulis pada kolom lima.

No	Halaman	Baris	Kesalahan	Perbaikan
1.				
2.				
3.				
4.				

5.				
----	--	--	--	--

5. **Saran dan Komentar**

*Ditany untuk media diambek di desain gambar yg lebih menarik kelgan siswa.*

6. **Penilaian Umum**

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

*Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk*

Validator

*[Signature]*  
M. Sholahuddin Amirulloh, M.Pd.  
NIP. 1199210132019031006

Jember, 13 Juni 2023  
Peneliti

Izza Maghfiroh  
NIM. T20194139

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**ANGKET VALIDASI DESAIN MEDIA INTERAKTIF**  
**“PENILAIAN OLEH AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**PADA MATERI KEWAJIBAN DAN HAK”**

**Identitas Responden**

Nama : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Ahli Bidang : Ahli Materi

Jawablah dengan memberi simbol (✓) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Aspek	No.	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
			1	2	3	4
Isi	1	Kesesuaian dengan silabus Saran perbaikan : .....				✓
	2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar Saran Perbaikan : .....			✓	
	3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar Saran Perbaikan : .....				✓
	4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa Saran Perbaikan : .....				✓
	5	Kesesuaian manfaat materi untuk			✓	✓

		penambahan wawasan pengetahuan siswa Saran Perbaikan : .....				
Aspek	6	Kemudahan dalam memahami pembelajaran Saran Perbaikan : .....				✓
	7	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran Saran Perbaikan : .....				✓

Kritik dan Saran

- Selama kekeluargaan sudah revisi sesuai arahan dan masukan pada waktu tense pertama.
- Buku Panduan Materi sudah dibuat dan disertai dengan link video berupa Barcode.
- Materi tentang Sumber Energi Panas juga sudah ditambahkan dan disertai juga gambar-gambar.
- Materi sudah sesuai & bisa digunakan / diumpke materi-materi di sekolah.

Jember, 13 Juni 2023

Validator Ahli Materi

Peneliti




Muhammad Suwigyo Prayogo M.Pd.I

Izza Maghfiroh

NIP. 198512042015031002

NIM. T20194138

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KHAJAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**ANGKET VALIDASI DESAIN MEDIA AUDIO VISUAL “TANGGAPAN GURU  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA  
MATERI SUMBER ENERGI PANAS DAN TEKS EKSPANASI”**

Identitas Responden

Nama : Jannatul Inayatustoleha, S.Pd.

Nip : -

Jawablah dengan memberi simbol ( ) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

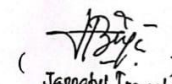
1 = Sangat Kurang

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan tampilan media pembelajaran interaktif untuk di pelajari oleh siswa.				✓
2	Kejelasan tulisan pada media pembelajaran audio visual			✓	
3	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media pembelajaran audio visual dapat di mengerti oleh siswa			✓	
4	Kesesuaian materi pada media pembelajaran audio visual dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)				✓
5	Kesesuaian materi yang di sajikan pada media pembelajaran audio visual dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				✓
6	Penyajian gambar pada media pembelajaran audio visual menarik dan proposional				✓
7	Kemampuan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa			✓	
8	Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran				✓
9	Kemudahan media pembelajaran interaktif untuk memahami materi yang di sajikan				✓
10	Kemampuan media pembelajaran audio visual menambah pengetahuan siswa			✓	

Komentar dan saran terhadap media pembelajaran audio visual

Sudah cukup menarik dan efek visualnya membuat anak-anak menarik untuk memperhatikan, namun untuk narasinya terlalu banyak. Jadi perlu diringkas lagi.

Jember, 8 Juni 2023

  
(Jannatul Inayah Solikhah, S.Pd.)





**ANGKET VALIDASI DESAIN MEDIA AUDIO VISUAL “TANGGAPAN SISWA  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA  
MATERI SUMBER ENERGI PANAS DAN TEKS EKSPANASI”**

Identitas responden

Nama : M. Rizki Maulana A

Kelas : 5 ibnu khair

Jawablah dengan memberi tanda simbol ( ) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1	Teks yang diinginkan pada media pembelajaran audio visual menarik				✓
2	Gambar media pembelajaran audio visual sesuai dengan teks				✓
3	Materi disajikan secara urut dan menarik untuk dipahami				✓
4	Bahasa bisa dipahami				✓
5	Belajar lebih semangat karena dengan belajar menggunakan media pembelajaran audio visual				✓
6	Kemenarikan desain dan karakter yang ada media pembelajaran audio visual				✓
7	Media bisa di gunakan kapan saja dan dipahami saja				✓
8	Pengetahuan tambahan yang di sajikan				✓
9	Kemudahan memahami materi dengan media pembelajaran audio visual				✓
10	Senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual				✓

**ANGKET VALIDASI DESAIN MEDIA AUDIO VISUAL “TANGGAPAN SISWA  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA  
MATERI SUMBER ENERGI PANAS DAN TEKS EKSPANASI”**

Identitas responden

Nama : EZ Rai

Kelas : 5 / k

Jawablah dengan memberi tanda simbol ( ) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

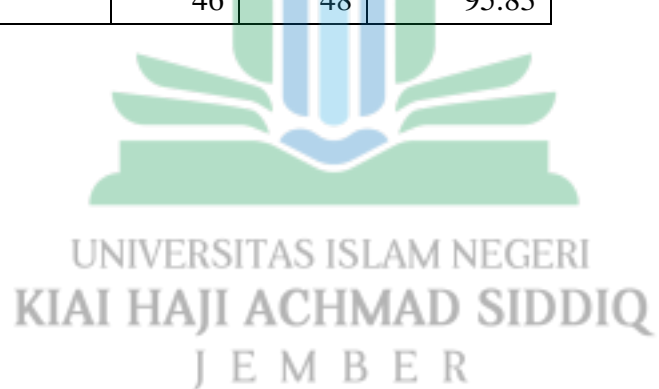
1 = Sangat  
Kurang

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1	Teks yang diinginkan pada media pembelajaran audio visual menarik				✓
2	Gambar media pembelajaran audio visual sesuai dengan teks				✓
3	Materi disajikan secara urut dan menarik untuk dipahami				✓
4	Bahasa bisa dipahami			✓	
5	Belajar lebih semangat karena dengan belajar menggunakan media pembelajaran audio visual			✓	
6	Kemenarikan desain dan karakter yang ada media pembelajaran audio visual			✓	
7	Media bisa di gunakan kapan saja dan dipahami saja				✓
8	Pengetahuan tambahan yang di sajikan				✓
9	Kemudahan memahami materi dengan media pembelajaran audio visual			✓	
10	Senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual			✓	

## HASIL VALIDASI

## ANGKET AHLI MEDIA

No	Pernyataan	Skor		%
		X	Xi	
1	1	4	4	100
2	2	4	4	100
3	3	3	4	75
4	4	3	4	75
5	5	4	4	100
6	6	4	4	100
7	7	4	4	100
8	8	4	4	100
9	9	4	4	100
10	10	4	4	100
	11	4	4	100
	12	4	4	100
		46	48	95.83



## ANGKET AHLI MATERI

No	Pernyataan	Skor		%
		X	Xi	
1	1	4	4	100
2	2	3	4	75
3	3	4	4	100
4	4	4	4	100
5	5	4	4	100
6	6	4	4	100
7	7	4	4	100
		27	28	96.43



## ANGKET GURU

No	Pernyataan	Skor		%
		X	Xi	
1	1	4	4	100
2	2	3	4	75
3	3	3	4	75
4	4	4	4	100
5	5	4	4	100
6	6	4	4	100
7	7	3	4	75
8	8	4	4	100
9	9	4	4	100
10	10	3	4	75
		36	40	90.0



## ANGKET SISWA

No	Pernyataan										$\Sigma n$	xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	37	40	92.5
2	4	3	2	4	3	2	3	4	1	3	29	40	72.5
3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36	40	90.0
4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35	40	87.5
5	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	33	40	82.5
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100.0
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100.0
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100.0
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100.0
10	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	36	40	90.0
11	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95.0
12	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95.0
13	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38	40	95.0
14	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	37	40	92.5
15	4	3	2	4	3	2	3	4	1	3	29	40	72.5
16	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36	40	90.0
17	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35	40	87.5
18	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	33	40	82.5
$\Sigma n$	64	66	65	68	62	62	66	69	60	68	650		
xi	72	72	72	72	72	72	72	72	72	72	720		
%	88.9	91.7	90.3	94.4	86.1	86.1	91.7	95.8	83.3	94.4	90.3		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Izza Maghfiroh  
 NIM : T20194139  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Angkatan : 2019  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 15 Mei 2000  
 Alamat : Jalan Blimbing RT 05 RW 08 Sidomekar Semboro  
 Jember  
 No. HP : 089512644182  
 Email : [izzam9521@gmail.com](mailto:izzam9521@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan :

1. TK Aba 1 Semboro
2. SDN Sidomekar 03
3. PP. Baitul Arqom
4. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember