

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**DINI ANGGRAINI**  
NIM 18129242

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
MENGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK TERPADU DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Nama** : Dini Anggraini

**NIM** : 18129242

**Departemen** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2022

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Yetti Ariani, M.Pd  
NIP. 19601202198803 2001

Disetujui oleh,  
Pembimbing



Yansda Ningsih, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198207172010122002

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android  
Menggunakan Aplikasi *CapCut* pada Pembelajaran Tematik  
Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar

**Nama** : Dini Anggraini

**NIM** : 18129242

**Departemen** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar




**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 April 2022

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd	1. .... 
2. Anggota : Dra. Rahmatina, M.Pd	2. .... 
3. Anggota : Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd	3. .... 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dini Anggraini  
NIM : 18129242  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android  
Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Pembelajaran Tematik  
Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, April 2022

Peneliti



Dini Anggraini

18129242

## ABSTRAK

**Dini Anggraini. 2022: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media yang menarik dan mudah dipahami serta mampu menstimulasi peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan serta menghasilkan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi *CapCut* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model *4-D*. Proses penelitian menggunakan model *4-D* Yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Mengingat keterbatasan ruang, waktu, serta biaya peneliti, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai tahapan pengembangan (*develop*). Subjek dari penelitian ini yaitu 3 orang ahli dan 1 guru kelas IV serta 14 peserta didik kelas IV SDN 24 Parupuk Tabing, dan 1 guru kelas IV serta 10 peserta didik kelas IV SDN 09 Air Tawar Barat. Instrument yang digunakan antara lain lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi *CapCut* memperoleh tingkat kevalidan 96% dari aspek materi, 92,6% dari aspek media dan 95% dari aspek bahasa dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil respon guru dan juga hasil respon peserta didik di sekolah penelitian dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Persentase respon guru kelas IV SDN 24 Parupuk Tabing adalah 95% dan presentase repon guru kelas IV SDN 09 Air Tawar Barat adalah 90%. Sedangkan persentase respon peserta didik di SDN 24 Parupuk Tabing adalah 96% dan presentase respon peserta didik di kelas IV SDN 09 Air Tawar Barat adalah 93%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi *CapCut* pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, *CapCut*, Model *4-D*, Tematik Terpadu.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti berupa kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan sampai kepada alam terang benderang, berilmu pengetahuan yang kita nikmati saat sekarang ini.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar” ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan yang tersedia ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak diantaranya:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian administrasi sebagai persyaratan dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd. Ph.D selaku koordinator UPP I Air Tawar dan seluruh Bapak dan Ibu staf pengajar dan tata usaha yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, saran dan juga bimbingan pada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd selaku penguji I dan Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan, kritikan dan juga arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku validator ahli media, Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku validator ahli materi, dan juga Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, SS, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan koreksi, masukan, dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.
6. Ibu Arniati, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN 24 Parupuk Tabing dan Ibu Lusi Maini, S.Pd, M.M selaku kepala sekolah SDN 09 Air Tawar Barat, yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk media berbasis digital yang peneliti kembangkan.
7. Ibu Zultina, S.Pd selaku guru kelas SDN 24 Parupuk Tabing dan Ibu Ria Afri Astuti, S.Pd selaku guru kelas SDN 09 Air Tawar Barat, yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.
8. Dan yang teristimewa kepada keluarga tercinta kedua orangtua Ayah Nurmansyah dan Ibu Resmiwati, Fauzan Azimah (kakak laki-laki), Milla Dona Fitri, SE (kakak perempuan) dan Ardelia Resman (adik perempuan) yang telah memberikan dukungan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Zakiyatul Fikrah yang telah membantu dan menemani peneliti bolak balik ke kampus IV Bukittinggi.
10. Zahra Mufida yang sudah menemani peneliti untuk mengurus surat menyurat yang diperlukan demi kelancaran skripsi ini.
11. Suci Wulandari yang sudah membantu peneliti dan melancarkan proses

kegiatan penelitian di SD yang diteliti.

12. Anggie Rezky Wira Verdila yang telah membantu dalam proses pengeditan penyusunan proposal.
13. Orang-orang baik di sekitar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu terimakasih atas bantuannya.
14. Teman-teman PGSD angkatan 2018 terkhusus 18 AT 14 dan 18 AT 01 yang telah membantu dalam proses perkuliahan dan proses penelitian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak di atas, peneliti berdo'a kepada Allah SWT semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin. Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Padang, April 2022  
Peneliti

  
Dini Anggraini



## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>C. Tujuan Pengembangan .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....</b>	<b>6</b>
<b>E. Manfaat Pengembangan.....</b>	<b>7</b>
<b>F. Asumsi dan Keterbatasan .....</b>	<b>8</b>
<b>G. Definisi Istilah .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
<b>A. Landasan Teori .....</b>	<b>10</b>
<b>1. Hakikat Media Pembelajaran .....</b>	<b>10</b>
<b>2. Media Pembelajaran Berbasis IT (Android).....</b>	<b>15</b>
<b>3. Aplikasi <i>CapCut</i> .....</b>	<b>17</b>
<b>4. Penggunaan Aplikasi <i>CapCut</i> Pembelajaran Tematik Terpadu .....</b>	<b>19</b>
<b>5. Pembelajaran Tematik Terpadu .....</b>	<b>23</b>
<b>B. Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>25</b>
<b>C. Kerangka Berpikir .....</b>	<b>26</b>
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>30</b>
<b>A. Model Pengembangan .....</b>	<b>30</b>
<b>B. Prosedur Pengembangan.....</b>	<b>31</b>

1. Pendefinisian ( <i>define</i> ).....	31
2. Perancangan ( <i>design</i> ).....	32
3. Pengembangan ( <i>development</i> ).....	33
C. Uji Coba Produk .....	33
1. Subjek Uji Coba .....	34
2. Jenis Data .....	34
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
4. Teknis Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>41</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	41
1. Hasil Tahap Pendefinisian ( <i>define</i> ).....	41
2. Hasil Tahap Perancangan ( <i>design</i> ).....	46
3. Hasil Tahap Pengembangan ( <i>development</i> ).....	49
B. Analisis Data .....	52
1. Deskripsi Data Validasi .....	52
2. Deskripsi Data Praktikalitas .....	58
C. Revisi Produk .....	64
D. Pembahasan .....	68
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>70</b>
A. Simpulan .....	70
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan IOS Download dan Install Aplikasi CapCut.....	19
Gambar 2 Tampilan Android Donwload dan Install Aplikasi CapCut.....	19
Gambar 3 Tampilan Utama Sebelum Pengeditan .....	20
Gambar 4 Tampilan Pemilihan Foto/Video .....	20
Gambar 5 Overlay .....	21
Gambar 6 Tampilan Menambahkan audio .....	21
Gambar 7 Tampilan Menambahkan Teks .....	22
Gambar 8 Tampilan menambahkan Stiker.....	22
Gambar 9 Halaman Awal Media.....	46
Gambar 10 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	47
Gambar 11 Tampilan Awal Materi .....	48
Gambar 12 Tampilan Akhir Materi .....	49

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran Berbasis Android Aplikasi CapCut .....	35
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran Berbasis Android Aplikasi CapCut. ....	35
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa .....	36
Tabel 4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Android Aplikasi CapCut. ....	37
Tabel 5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Androoid Aplikasi CapCut. ....	37
Tabel 6 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Tematik .....	38
Tabel 7 Kualifikasi Tingkat Pencapaian .....	39
Tabel 8 Skala Penilaian Angket Peserta Didik dan Guru. ....	39
Tabel 9 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran.....	40
Tabel 10. Kompetensi Inti.....	42
Tabel 11 Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Media .....	51
Tabel 12 Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 13 Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Bahasa.....	51
Tabel 14 Hasil Angket Ahli Media .....	53
Tabel 15 Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	55
Tabel 16 Hasil Angket Ahli Bahasa.....	57
Tabel 17 Hasil respon peserta didik terhadap uji coba media SDN 24 Parupuk Tabing .....	59
Tabel 18 Hasil respon peserta didik terhadap uji coba media SDN 09 Air Tawar Barat .....	60
Tabel 19 Hasil Praktikalitas respon guru .....	62
Tabel 20 Kritik dan Saran Perbaikan Validasi Awal .....	64
Tabel 21 Kritikan dan saran perbaikan Validasi akhir.....	65
Tabel 22 Hasil validasi sebelum dan sesudah revisi .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran .....	95
Lampiran 2 Surat Izin Observasi SDN 09 Air Tawar Barat .....	115
Lampiran 3 Surat Izin Observasi SDN 24 Parupuk Tabing .....	116
Lampiran 4 Surat Balasan Observasi SDN 09 Air Tawar Barat .....	117
Lampiran 5 Surat Balasan Observasi SDN 24 Parupuk Tabing .....	118
Lampiran 6 Pedoman Wawancara .....	119
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Media .....	121
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Bahasa .....	122
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Materi .....	123
Lampiran 10 Lembar Uji Validasi Media Pertama .....	124
Lampiran 11 Lembar Uji Validasi Media Kedua .....	129
Lampiran 12 Lembar Uji Validasi Materi Pertama .....	132
Lampiran 13 Lembar Uji Validasi Materi Kedua .....	135
Lampiran 14 Lembar Uji Validasi Bahasa Pertama .....	137
Lampiran 15 Lembar Uji Validasi Bahasa Kedua .....	139
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian di SDN 09 Air Tawar Barat .....	141
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian di SDN 24 Parupuk Tabing .....	142

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ialah salah satu pemicu yang menyebabkan terjadinya perubahan di lingkup pendidikan (Fakhrudin et al., 2013). Era revolusi industri 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital dimana ditandai dengan berkembangnya teknologi sebagai fondasi kehidupan masyarakat sehingga berdampak pada sistem pendidikan (Rahmatina et al., 2019). Senada dengan pendapat Y Ningsih, dkk (2021:1) menjelaskan *“In 21<sup>st</sup> century, there is no limitation on instructional model and done by the helping of technology information and communication. Indonesia education and instruction showed the significant development especially with the development of technology information system (TI)”*.

Hal ini menimbulkan tantangan baru pada era revolusi industri 4.0 yang membutuhkan inovasi baru pada proses pembelajaran di kelas sehingga menuntut perubahan sistem pembelajaran tradisional menjadi modern (Rahmatina et al., 2019). Salah satu bentuk pengaplikasian industri 4.0 ini adalah penggunaan robot untuk menggantikan tenaga manusia sehingga lebih murah, efektif, dan efisien. Oleh sebab itu, memicu tantangan dan peluang baru untuk mendorong inovasi dan kreasi dalam pendidikan (Ghufron, M. A. 2018). Dengan demikian salah satu upaya dalam revolusi yang dapat dilakukan pada program pendidikan yakni dengan cara memperbaiki kualitas guru yang memiliki daya saing sesuai dengan harapan dan tanggung jawab.

Guru mempunyai peran utama dalam aspek pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Guru adalah fasilitator bagi peserta didik untuk

belajar dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru sangat berperan penting dalam membahu peserta didik agar belajar dan tujuan pembelajaran tersampaikan (Amin, 2017). Dengan perkembangan revolusi industri 4.0 mengakibatkan para guru juga harus mereformasi atau mengatur ulang kembali pembelajarannya dengan memanfaatkan hasil dari revolusi *industry 4.0* (Adnyana et al., 2020). Sependapat yang dijelaskan oleh Ningsih, Y.,dkk (2019) perkembangan teknologi dalam bidang ilmu pengetahuan mendorong guru untuk mengupayakan penggunaan teknologi secara inovatif dalam proses pembelajaran.

Hal ini senada dengan pendapat National Education Technology Standards (NETS) (dalam Sharon, Deborah, & James, 2014) menjelaskan guru yang efektif artinya guru yang bisa mendesain, mengimplementasikan serta membentuk lingkungan belajar untuk menaikkan kemampuan peserta didik. Guru juga wajib mempunyai keahlian atau kemampuan standar seperti (1) memfasilitasi dan menginspirasi peserta didik belajar secara kreatif, (2) mendesain dan menyebarkan media digital guna dalam pengalaman belajar dan penilaian, (3) serta memanfaatkan media digital dalam bekerja serta belajar. Dengan demikian guru seharusnya dapat memanfaatkan media digital agar bisa menunjang sistem pembelajaran. (Amelia & Arwin, 2021).

Proses pembelajaran tidak lepas dari media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media sebagai sarana dalam memberikan materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Media pembelajaran juga bagian dari sumber belajar dengan berbagai jenis penggunaan media yang digunakan sehingga dapat membantu guru dalam menambah wawasan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, (Nurrita, Teni, 2018). Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi ataupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan sehingga dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Hal ini didukung oleh Saputra (2018) menjelaskan bahwa penggunaan media yang sinkron pada proses

pembelajaran bisa membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga peserta didik dapat termotivasi dan menumbuhkan minat belajar (Ilahi & Desyandri, 2020).

Dalam menciptakan sebuah media, seharusnya pembuatan media menyesuaikan kebutuhan dan keadaan peserta didik (Miranda, & Muhammadiyah, 2021), karena kita berada pada perkembangan teknologi dan peserta didik juga sudah mulai memburu dalam perkembangannya maka guru sebagai fasilitator yang juga berperan sebagai penyedia media pembelajaran juga bisa menyesuaikan media dengan perkembangan berbagai macam teknologi. salah satu pembaruan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu video pembelajaran.

Dalam artikel Y. Ningsih, dkk (2020) dan Vira Amelia & Arwin (2021) ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran, diantaranya (1) guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti karton dan gambar, (2) penyampaian pesan dan materi terkesan tidak menarik dan tidak bervariasi, yakni dengan cara ceramah dan menginstruksi peserta didik untuk memahami materi pada buku peserta didik, (3) guru belum mengikuti perkembangan IPTEK dalam mengembangkan media pembelajaran, (3) guru memiliki keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 September 2021 di SDN 09 Air Tawar Barat dan pada tanggal 29 Oktober 2021 di SDN 24 Parupuak Tabing. Terdapat beberapa informasi dan beberapa permasalahan yang peneliti peroleh yaitu sekolah sudah memfasilitasi guru dengan adanya fasilitas LCD Proyektor dan laptop untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Namun guru kelas masih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran selain itu, guru juga menggunakan gambar sebagai media pembelajaran atau



menggunakan peralatan/alat peraga yang sederhana yang ada disekitar lingkungan pendidik. Hal ini dikarenakan masih ada keterbatasan kemampuan guru dan beberapa kendala dalam menggunakan media yang sedang berkembang pada industri 4.0 sehingga tidak selalu digunakan pada proses pembelajaran. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran yang sudah pernah digunakan oleh beberapa guru dalam berbasis perkembangan industri 4.0 yaitu seperti mengambil sumber belajar berupa video pembelajaran dari *YouTube* sehingga dalam menyampaikan tujuan pembelajaran akan terjadi sedikit perbedaan dengan tujuan pembelajaran yang dibuatkan oleh guru itu sendiri.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya media berupa video pembelajaran. Menurut Rusman, Kurniawan & Riyana (2015) Penggunaan video dapat membuat pelajaran lebih efektif karena mempunyai sifat yang terbuka dan berdaya jangkau luas (Vira, Amelia & Arwin, 2021), sedangkan Sadiman, dkk. (2005) menjelaskan tujuan penggunaan media video pada proses pembelajaran yaitu untuk menghubungkan keterbatasan jarak, objek yang terlalu besar atau kecil, mengatasi gerak sesuatu yang terlalu cepat atau lambat, menampilkan peristiwa dimasa lampau, mengatasi keterbatasan objek yang terlalu kompleks dan konsep yang terlalu luas, mendorong munculnya pembelajaran yang bervariasi dan memberikan informasi jangka panjang kepada peserta didik. Seiring berkembangnya teknologi, pembuatan media video pembelajaran tidak hanya menggunakan laptop atau komputer namun smartphone android atau *IOS* juga bisa digunakan dalam pembuatan media salah satunya aplikasi yang disediakan oleh Play Store atau App Store secara gratis yaitu aplikasi CapCut.

Choirun, L., Nur, N., Arifah, Y. L., & Agustina, U. W. (2021) Menjelaskan Capcut adalah aplikasi edit video yang luar biasa, dimana kita bisa menambahkan klip, memotong klip, menambah musik dan stiker. Setara

dengan pendapat Dewi, N. M. U. K. (2021:43) menjelaskan Aplikasi CapCut adalah aplikasi yang dimanfaatkan sebagai salah satu aplikasi pembuatan video pembelajaran dimana penggunaan aplikasi sangat mudah dan mempunyai fitur-fitur yang bisa mendukung untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran yang menarik dan lebih inovatif. Hal ini didukung oleh pendapat Ilmiah, I., Muhsinin, U., & Azim, F. (2022) Pembuatan media video pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi CapCut merupakan media yang tepat digunakan pada pembelajaran tematik, dengan adanya media video berbasis *CapCut* dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembuatan media video pembelajaran perlu adanya inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik maka dari itu peneliti memilih aplikasi Capcut sebagai solusi dari masalah yang telah dipaparkan diatas.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penulis akan mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi CapCut pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Bagaimana praktikalitas hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi CapCut pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar.

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan dari pengembangan ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi CapCut pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi CapCut tematik terpadu pada kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk video untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yang praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi android CapCut 2021 yang bisa diunduh pada *Play Store* yang sudah tersedia di android.
2. Media pembelajaran berupa video animasi terdapat unsur teks, video, audio, gambar bergerak (animasi), dan gambar diam (*image*).
3. Jenis video yang dikembangkan berbentuk 2D dimana berjenis audio visual yang dirancang untuk pembelajaran tematik terpadu.
4. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), kompetensi dasar (KD), buku guru dan buku peserta didik.
5. Dapat digunakan untuk pembelajaran tematik terpadu pada kelas IV tema 7 (Indahnya Keberagaman) Subtema 3 (Indahnya Persatuan dan Kesatuan

di Negeriku) Pembelajaran 1 termuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

6. Terdapat animasi yang penulis rancang dengan fitur animasi pada aplikasi CapCut.
7. Media pembelajaran dirancang dalam bentuk digital, format mp4 sehingga dapat disimpan dalam bentuk digital seperti komputer, tablet, *handphone*, *google drive*, dan *streaming* YouTube.
8. Audio berasal dari rekaman suara penulis, musik latar belakang, dan disertai dengan *sound effect* untuk meningkatkan suasana.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi CapCut sebagai berikut:

##### 1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan bahan motivasi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran serta pemanfaatan video animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

##### 2. Bagi Guru

Memberi masukan sebagai usaha pemanfaatan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, dapat memilih media yang tepat dan efektif sehingga dapat membuat pelajaran tematik terpadu menjadi menyenangkan serta guru bisa memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang pada saat sekarang ini.

##### 3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat pengalaman baru, meningkatkan motivasi serta minat, peserta didik dapat tertarik dan semangat dalam pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga membantu dalam pemahaman materi pembelajaran.

#### 4. Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pencapaian kurikulum yang dikembangkan sekolah serta sarana dan prasarana sekolah.

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

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan serta mempermudah peserta didik untuk memahami materi. Asumsi peneliti yang dilaksanakan yakni media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi CapCut yang sudah tersedia pada android. Uji kelayakan atau kevalidan yang nanti akan dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran ini kepada para ahli dengan cara melihat hasil penelitian yang akan dilakukan, penelitian berupa pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini dilakukan dalam skala kecil yaitu kelas IV SD.

### **G. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dan mempermudah pemahaman dalam penelitian ini, berikut ada beberapa istilah yang penting untuk dijelaskan dalam pelaksanaan pengembangan tersebut, antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran.
2. Pembelajaran tematik terpadu adalah kegiatan pembelajaran yang menerapkan tema dimana mencakup beberapa konsep mata pelajaran.
3. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pelajaran) atau alat yang menjadi perantara komunikasi antara guru dengan peserta didik sehingga

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan peserta didik serta dapat menciptakan proses pembelajaran dengan optimal.

4. Media pembelajaran berbasis android adalah sebuah media yang tergolong elektronik karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada *Smartphone* dan *Gadget* bersistem operasi android.
5. Validitas adalah tingkatan kelayakan atau kesahihan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran.
6. Praktikalitas adalah tingkat kemudahan atau kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.
7. Aplikasi CapCut adalah aplikasi pengeditan pada *handphone mobile* yang mudah digunakan dan memuat berbagai fitur canggih dan menghasilkan produk akhir berupa video.