

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS
APLIKASI *CAPCUT* PADA MATERI KARAKTERISTIK
GEOGRAFIS PULAU SUMATERA KELAS V SD NEGERI 01
PEMULUTAN BARAT**

SKRIPSI

Oleh:

Dearzita Pertiwi

NIM. 06131281823045

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI
CAPCUT PADA MATERI KARAKTERISTIK GEOGRAFIS PULAU
SUMATERA KELAS V SD NEGERI 01 PEMULUTAN BARAT**

SKRIPSI

Dearzita Pertiwi

NIM: 06131281823045

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Menyetujui:


Pembimbing

Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP. 195702081982032001

Mengetahui:

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI
CAPCUT PADA MATERI KARAKTERISTIK GEOGRAFIS PULAU
SUMATERA KELAS V SD NEGERI 01 PEMULUTAN BARAT**

SKRIPSI

Dearzita Pertiwi

NIM: 06131281823045

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP. 195702081982032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI
CAPCUT PADA MATERI KARAKTERISTIK GEOGRAFIS PULAU
SUMATERA KELAS V SD NEGERI 01 PEMULUTAN BARAT**

SKRIPSI

Dearzita Pertiwi

NIM: 06131281823045

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

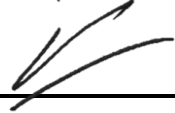
Tanggal : 26 Februari 2022

TIM PENGUJI

Ketua : Dra. Nuraini Usman, M.Pd.



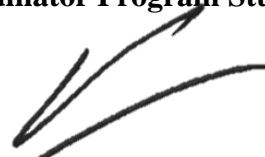
Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



Indralaya, 26 Februari 2022

Mengetahui:

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dearzita Pertiwi

NIM : 06131281823045

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi CapCut Pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat”, ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatukan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Feburari 2022

Yang Membuat Pernyataan



Dearzita Pertiwi

NIM. 06131281823045

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi CapCut Pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, MA, Dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Februari 2022

Penulis,



Dearzita Pertiwi

NIM. 06131281823045

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Spesifikasi Produk	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran.....	6
2.2 Media Pembelajaran	10
2.3 Video Pembelajaran	13
2.4 Aplikasi <i>CapCut</i>	15
2.5 Karakteristik Geografis Pulau Sumatera	20
2.6 Penelitian yang Relevan	23
2.7 Kerangka Berfikir	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Subjek Penelitian	27
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	27
3.4 Model Pengembangan	28

3.5	Prosedur Penelitian	30
3.6	Teknik Pengumpulan Data	32
3.7	Instrumen Penelitian	33
3.8	Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	39
4.2	Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	32
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru Kelas	33
Tabel 3.5 Lembar Instrumen Validasi Untuk Ahli Media	34
Tabel 3.6 Lembar Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi	35
Tabel 3.7 Lembar Instrumen Angket Guru Kelas	35
Tabel 3.8 Lembar Instrumen Angket Respon Peserta Didik	36
Tabel 3.9 Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan Produk	37
Tabel 3.10 Kriteria Interpretasi Skor Kemenarikan Produk	38
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	40
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran	41
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media	48
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi	49
Tabel 4.5 Sebelum Revisi Video Pembelajaran	50
Tabel 4.6 Sesudah Revisi Video Pembelajaran	52
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Oleh Guru Kelas	60
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Pertama	61
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Persentase Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Pertama	61
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kedua	62
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Persentase Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kedua	62
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur <i>Background</i>	17
Gambar 2.2 Fitur Teks	17
Gambar 2.3 Fitur <i>Audio</i>	18
Gambar 2.4 Fitur Efek dan <i>Filter</i>	19
Gambar 2.5 Fitur <i>Canvas</i>	19
Gambar 2.6 Fitur <i>Overlay</i>	20
Gambar 2.7 Fitur Format Video	21
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3.1 Langkah Model ADDIE	29
Gambar 3.2 RoadMap Pengembangan Menggunakan Model ADDIE	30
Gambar 4.1 Kerangka Alur Rancangan Video Pembelajaran	42
Gambar 4.2 Bahan Video Pembelajaran	43
Gambar 4.3 Icon <i>CapCut</i>	43
Gambar 4.4 Tampilan Awal <i>CapCut</i>	43
Gambar 4.5 <i>Background Cover</i>	44
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Cover Video Pembelajaran.....	45
Gambar 4.7 Hapus Latar Belakang Pada Menu <i>Overlay</i>	45
Gambar 4.8 Tampilan Tambah Teks	46
Gambar 4.9 Pembuatan Identitas`Video Pembelajaran	46
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Bagian Inti dan Penutup Video Pembelajaran	47
Gambar 4.11 <i>Icon</i> Menyimpan Video Pembelajaran	48
Gambar 4.12 <i>Cover</i> Video Pembelajaran	54
Gambar 4.13 Judul Video Pembelajaran	54
Gambar 4.14 Identitas Serta KD Video Pembelajaran	55
Gambar 4.15 Identitas Serta Tujuan Video Pembelajaran.....	55
Gambar 4.16 Materi Luas Pulau Sumatera.....	55
Gambar 4.17 Materi Batasan Daratan Pulau sumatera.....	56
Gambar 4.18 Materi Batasan Laut Pulau Sumatera.....	56

Gambar 4.19 Materi Bentang Alam.....	56
Gambar 4.20 Materi Contoh Bentang Alam Pulau Sumatera	57
Gambar 4.21 Penutup Video Pembelajaran	57
Gambar 4.22 Penerapan Video Pembelajaran Pada Guru Kelas	58
Gambar 4.23 Penerapan Video Pembelajaran Pada Peserta Didik	59
Gambar 4.24 Pemberian Angket Pada Peserta Didik	59
Gambar 4.25 Diagram Persentase Uji Coba Pada Peserta Didik	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi	75
Lampiran 2 Surat Kesiediaan Membimbing Skripsi	76
Lampiran 3 SK Pembimbing	77
Lampiran 4 Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	79
Lampiran 5 Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	80
Lampiran 6 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	81
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Media	82
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Media	83
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Materi	85
Lampiran 10 Lembar Hasil Validasi Materi	86
Lampiran 11 Lembar Angket Tanggapan Guru	89
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Validator Media	91
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Validator Materi	92
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Kelas	93
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Pertama	94
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kedua	95
Lampiran 16 Dokumentasi	96
Lampiran 17 Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	124
Lampiran 18 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	135
Lampiran 19 Izin Penjilidan Skripsi	136

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI
CAPCUT PADA MATERI KARAKTERISTIK GEOGRAFIS PULAU
SUMATERA KELAS V SD NEGERI 01 PEMULUTAN BARAT**

Dearzita Pertiwi (06131281823045)

06131281823045@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

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 “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”.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video, CapCut

**THE DEVELOPMENT OF VIDEO LEARNING MEDIA BASED ON CAPCUT
APPLICATION ON GEOGRAPHICAL CHARACTERISTIC OF SUMATERA
ISLAND IN GRADE V SD NEGERI 01 PEMULUTAN BARAT**

Dearzita Pertiwi (06131281823045)

06131281823045@student.unsri.ac.id

Supervisor: Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop an animated video learning media based on the CapCut application on geographical characteristic island of the Sumatera in Grade V SD Negeri 01 Pemulutan Barat along with knowing the validity and student's responses about the level of media attractiveness of this video learning media. The type of research used is Research and Development (R&D). The research procedure used is the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This study was validated by media expert validators and material expert validators to determine the level of media validity, then tested on class teachers and class V B students to be asked for responses about the level of media attractiveness using a questionnaire. The validation results from the media expert validator are 90% including the "Very Good" category. While the validation results from the material expert validator are 97,5% including the "Very Good" category. The results of the trial on classroom teachers, namely 95%, were included in the "Very Good " category. Then the results of 5 students, namely 88% included in the "Very Good " category. Then the results of 15 students, namely 93% including the "Very Good" category. The average score obtained from the two trials is 90,5% including the "Very Good" category.

Keywords : Development, Learning Media, Video, CapCut

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap individu memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan baik secara formal maupun informal. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) pasal 1 ayat 1. Pendidikan memiliki batasan yang mengandung beberapa hal bahwa pendidikan merupakan usaha sadar, artinya tindakan mendidik bukan merupakan tindakan yang bersifat spontan melainkan merupakan tindakan rasional, disengaja, disiapkan, direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu (Mikarsa, dkk., 2009:1.4).

Pendidikan secara formal dimulai dari Taman Kanak-kanak atau langsung masuk Sekolah Dasar. Sekolah Dasar adalah pendidikan dasar yang tempuh oleh anak-anak yang berusia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun, artinya pendidikan di sekolah dasar berlangsung selama enam tahun. Pada usia tersebut, peserta didik memiliki karakteristik suka bermain, mempunyai rasa penasaran yang tinggi, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan suka membentuk kelompok sebaya (Susanto, 2013:86).

Dengan berbagai karakteristik tersebut, perlu adanya kurikulum untuk menjadi pedoman dan acuan dalam pendidikan. Kurikulum menurut Harold B. Albery (dalam Tim Pengembang MKDP, 2013:2) adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dan merupakan tanggung jawab sekolah sehingga kurikulum tidak membatasi kegiatan di dalam kelas saja, namun kegiatan-kegiatan tersebut dapat dilaksanakan di luar kelas.

Kurikulum yang diterapkan di sekolah saat ini adalah kurikulum 2013. Pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik yang memiliki lima langkah yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Menurut Rudi Susilana dan Heli Ihsan (2014:194) mengatakan bahwa pendekatan saintifik membantu guru mengembangkan kegiatan menjadi lebih bervariasi dengan melibatkan berbagai komponen seperti media

pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih optimal dan tercipta pengalaman belajar bagi peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik sesuai dengan kurikulum 2013, diperlukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta dapat merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Rusman, dkk., 2013:61). Media pembelajaran perlu digunakan oleh pendidik dalam mendidik agar peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan sangat baik pula. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat memenuhi kelima langkah pendekatan saintifik.

Seiring dengan perkembangan zaman, Berkembang pula teknologi. Pada zaman sekarang ini atau yang dikenal sebagai era revolusi industri 4.0, banyak alat dan mesin tercipta untuk mempermudah kehidupan manusia. Perkembangan ini berimplikasi terhadap pendidikan karena semakin berkembang pula perkembangan digital dalam dunia pendidikan yang dapat mempermudah proses belajar. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dalam konferensi pers virtual hari Kamis tanggal 15 April 2021, Nadiem Makarim selaku menteri pendidikan Indonesia mengatakan bahwa saat ini teknologi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Peserta didik saat ini dituntut untuk dapat menggunakan teknologi. Hadirnya teknologi dalam dunia pendidikan bukan saja sebagai mata pelajaran tetapi telah melebur dalam semua mata pelajaran yaitu dengan memanfaatkan dalam proses pembelajaran (Siahaan, 2012:13). Oleh sebab itu penggunaan media berbasis teknologi selain untuk mempermudah proses belajar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu langkah peserta didik mempersiapkan diri dalam menggunakan teknologi.

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang menggunakan teknologi sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar. Tujuan penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran yaitu untuk menjembatani

keterbatasan jarak, objek yang terlalu besar atau kecil, mengatasi gerak sesuatu yang terlalu cepat atau lambat, menampilkan peristiwa di masa 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 (Sadiman, dkk., 2005:17).

Terdapat banyak aplikasi untuk membuat video pembelajaran baik secara gratis maupun berbayar. Salah satunya adalah *CapCut*, aplikasi yang dapat membuat video secara gratis, sangat mudah digunakan karena memiliki fitur yang lengkap, dan dapat dipergunakan oleh semua jenis *Handphone*.

Berdasarkan kegiatan wawancara pada Ibu Sumarti, S.Pd.SD selaku guru kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat pada hari Rabu tanggal 4 Agustus 2021 mengenai penggunaan media pembelajaran, media apa yang dimanfaatkan oleh Ibu Sumarti untuk mengajarkan materi geografis pulau Sumatera. Beliau mengatakan bahwa untuk mengajarkan materi tersebut ia menggunakan buku dan gambar geografis saja karena media yang dimiliki sekolah tempat beliau mengajar belum lengkap untuk mengajarkan materi karakteristik pulau Sumatera. Peneliti juga bertanya mengenai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti video, Ibu Sumarti menjawab bahwa terdapat proyektor namun ia tidak pernah menggunakan teknologi tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa guru kurang berinovasi dalam menggunakan media sehingga proses pembelajaran menjadi jenuh, abstrak, dan kurang maksimal. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *CapCut* Pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat”.

1.2 Batasan Masalah

Peneliti memiliki batasan masalah agar penelitian menjadi lebih terarah. Berikut adalah batasan masalah yang dimiliki oleh penelitian ini:

1. Media pembelajaran berupa video *audio visual* dibuat menggunakan aplikasi *CapCut*.

2. Materi yang disajikan adalah karakteristik geografis pulau Sumatera ditinjau dari luas, batasan daratan dan laut, dan pengertian macam-macam bentang alam, serta contoh bentang alam yang ada di pulau Sumatera.
3. Model pengembangan ADDIE adalah model yang digunakan dalam penelitian ini.

1.3 Rumusan Masalah

Peneliti dapat merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi karakteristik geografis pulau Sumatera kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi karakteristik geografis pulau Sumatera kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi karakteristik geografis pulau Sumatera kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi karakteristik geografis Sumatera yang dapat digunakan pada kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi karakteristik geografis pulau Sumatera kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi karakteristik geografis pulau Sumatera kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi karakteristik geografis pulau Sumatera kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1 Bagi Peneliti, penelitian ini dilakukan untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat kelulusan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media video berbasis aplikasi *CapCut*.
- 2 Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat merangsang dan memudahkan peserta didik dalam belajar.
- 3 Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran.

1.6 Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan produk media pembelajaran video karakteristik geografis pulau Sumatera untuk diaplikasikan pada peserta didik kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat. Spesifikasi produk yang akan dihasilkan, sebagai berikut:

1. Materi yang terkandung dalam media pembelajaran video adalah karakteristik geografis pulau Sumatera ditinjau dari luas, batasan daratan dan laut, dan pengertian macam-macam bentang alam, serta contoh bentang alam yang ada di pulau sumatera.
2. Video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi karakteristik geografis pulau Sumatera kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. (2014). *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ali, H. G. (2013). Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pendidik dan Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1):34-41.
- Apriansyah, M. R. (2020). Development Of Learning Media Animated Building Materials Science Course In The Undergraduate Course Of Engineering Education Building State University Of Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1).
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, R. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Loctore Inspire Mengacu Pada Kurikulum 2013 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kelas V SD. *Skripsi*. Yogyakarta: FKIP Universitas Sanata Dharma.
- Dikemjur. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemdikbud.
- Djamaraha, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar, N. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kalipancur 02 Semarang. *Skripsi*. Semarang: FIP Unnes.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Lingkar Widyaiswara*, 1(4):114.
- Hardianti, H. & Asri, W.K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2): 123–130.
- Karwono, & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.

- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Maryanto. (2019). *Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Buku Tematik Kurikulum 2013: Buku Guru SD/MI Kelas V*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud.
- Mikarsa, H. L., Taufik, A., & Prianto, P. L. (2009). *Pendidikan Anak Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran. *Istiqra`*. 1(1):29.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: GP Press Grup.
- Nata, A. (2009). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Noviana. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI. *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Pakpahan, A. F., dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH : Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 3(2): 333-351.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Pribadi, & Benny, A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

- Ratumanan., & Rosmiati, I. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan (2020). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyid, M.Z., Sa'Diyah, H. & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sa'Adah, R.N. & Wahyu (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Batu: Literasi Nusantara.
- Sadiman, A. S., dkk. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S., Raharjo, R., Haryono, A. & Harjito (2020). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Siahaan, M. S. (2012). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Fisika. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*: Universitas Sriwijaya.
- Somantri, L., & Huda, N. (2017). *Buku Siswa: Aktif dan Kreatif Belajar Geografi*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sleman: PT Pustaka Insan Madani.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Tim Pengembang MKDP. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tjandra, E. (2011). *Mengenal Pantai*. Jawa Barat: Pakar Media.
- Trisiana, A., & Wartoyo. (2016). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kwarnegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakteristik Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *PKn Progresif*. 11(1):315.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Jurnal Education*. 10(2): 262-279.
- Wiyani, N. A. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancangan Pembelajaran Menuju Pencapaian Komepetensi*. Depok: Ar-ruzz Media.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02): 91.