**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL**

**BERBANTUAN *CAPCUT* PADA TEMA PEDULI**

**TERHADAP MAKHLUK HIDUP**

**DI KELAS IV SD**

**Oleh**

**IRA AMALIA HARAHAP**

**NPM: 191434146**

**ABSTRA**K

Penelitian ini untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Capcut Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di Kelas IV SD Desain penelitian yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Subjek penelitian dari pengembangan media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* adalah ahli desain media, ahli materi Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup yang diciptakan untuk membantu guru dalam pembelajaran tematik kelas IV SD. Penelitian pengembangan produk berupa media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD NEGERI 0209 BAHAL BATU, yang dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2023. Untuk menganalisis data-data yang terkumpul dari angket dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis data, yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket yang berisikan kritik dan saran dari ahli validator media dan materi. Data kuantitatif di peroleh dari rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan materi dan media. Data yang diperoleh sebagai acuan untuk melakukan revisi pada produk yang dikembangkan. Hasil validasi materi adalah 70% dikategorikan layak. Hasil validasi media adalah 80% dikategorikan layak. Media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup melalui vidio pembelajaran layak digunakan dan layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tema 3 materi peduli terhadap makhluk hidup dengan persentase 80% hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “layak”.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Digital, *CapCut***

# C:\Users\OP\Pictures\2023-09-19\2023-09-19 11-18-39_0004.jpg