# BAB IILANDASAN TEORI

## 2.1 Kajian Teori

### 2.1.1 Media

### 2.1.1.1 Pengertian Media

Media adalah sarana, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengidentifikasikan komunikasi dan interaksi antar guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga
memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, 2014) menjelaskan bahwa media memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-
visual. Sedangkan menuru**t** (Fatria, 2017) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran
adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran,
perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

### 2.1.1.2 Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital memberikan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya dan menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran siswa. Kaiful Umam (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital ialah dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat. Selanjutnya menurut Riri Okra (2019) media pembelajaran digital dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran.

Sedangkan Denizulaiha (2018) menyatakan bahwa perkembangan pembelajaran digital ialah informasi yang menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Penggunaan media pembelajaran digital tersebut tentunya dapat diterapkan diberbagai ilmu pendidikan yang mana dalam proses pembelajarannya memerlukan peran seorang guru atau pendidik yang mendukung agar proses pembelajaran berbasis digital tersebut dapat berjalan lancar sesuai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital adalah suatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru ke siswa secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien, dan siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan guru.

### 2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan bagian penting yang dapat membantu proses pembelajaran berlangsung dengan baik, mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Seperti yang dijelaskan oleh Ramli (2012) fungsi media pembelajaran digital dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

1. membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar.
2. membantu para guru. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para guru untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat.
3. memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan. Selanjutnya Sudjana (2001) menjelaskan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

Arsyad (2016) juga menjelaskan beberapa fungsi dari media pembelajaran digital, antara lain:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran digital adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, membantu para guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para guru untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan dan membuat pembelajaran lebih efektif dan membantu siswa dalam memahami materi yang yang disampaikan guru.

### 2.1.1.4 Tujuan Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Seperti yang dijelaskan oleh Sumantri (1999) bahwa tujuan media pembelajaran di antaranya sebagai berikut yaitu:

1. memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat mengkonkretkan dan memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada siswa
2. memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar. Melalui media pembelajaran, guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal, tetapi dapat dilakukan atau disertai dengan gambar, video, teks, dan suara. Disamping itu, media juga dapat digunakan siswa dalam pembelajaran mandiri, baik di sekolah maupun di luar sekolah.
3. menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi. Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap- sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan kepada siswa. Disamping itu, siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga secara tidak langsung juga akan bersikap positif terhadap perkembangan sekaligus terampil dalam menggunakan teknologi.
4. menciptakan situasi belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh siswa. Karena media memberikan pengalaman belajar yang mengaktifkan beberapa alat indra secara bersamaan atau berturunan, maka hasil belajarnya dapat bertahan lebih lama daripada sekedar menggunakan satu atau beberapa alat indra. Apalagi dalam multimedia interaktif, siswa berkesempatan mengoperasikan sendiri dan belajar sendiri dari media yang mereka operasikan itu. Hal ini juga akan meningkatkan daya tahan (resistensi) siswa terhadap materi yang sudah mereka pelajari.

Dari beberapa penjelasann di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran digital adalah untuk memberikan pengalaman belajaran yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat siswa dalam belajar dan dan menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar.

### 2.1.1.5 Penggunaan Media Pembelajaran Digital

 Media pembelajaran digital merupakan sarana proses belajar mengajar antara guru dan siswa untuk mencapai hasil yang optimal dan pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa belajar, penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan untuk mengganti cara mengajar seorang guru, melainkan utuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi komunikasi antara pembelajar dengan pengajar, dan guru harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.

Sadiman, dkk (2011) menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Karena variasi dan ketepatan penggunaannya, dapat meningkatkan gairah belajar yang mendorong peserta didik untuk belajar mandiri, memungkinkan interaksi langsung peserta didik dengan lingkungan sekitar. Sadiman, dkk. (2005) menyatakan guna media pembelajaran sebagai berikut:

* 1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton dengan hanya menampilkan kata kata tertulis atau lisan belaka.
	2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Seperti materi tentang tata surya yang tidak mungkin dilihat dengan indera manusia dan perbedaan ruang dapat diganti dengan gambar. Atau video untuk melihat komponen tata surya tersebut. Sedangkan objek yang terbatas dengan waktu seperti peristiwa masa lalu, terjadinya letusan gunung merapi. Hal tersebut bisa dilihat oleh siswa melalui foto atau video yang merekam kejadian tersebut.
	3. Memberikan stimulus yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
	4. Media pembelajaran digital dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Selanjutnya kegunaan media pembelajaran digital menurut Rahadi (2003) yaitu untuk menyeragamkan penyampaian materi, membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi efisien, efektif dalam waktu dan tenaga dan dapat meningkatkan hasil belajar, memungkinkan proses belajar dilakukan dimana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar dan mampu merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital adalah membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi efisien, dan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton dengan hanya menampilkan kata kata tertulis.

### 2.1.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Digital

Menurut Wati (2016) kelebihan dari media pembelajaran digital antara lain:

1. Media pembelajaran digital membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran digital memperlancar proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat menerima materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran digital menciptakan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.
4. Media pembelajaran digital membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan, karena tampilan visual lebih menarik.
5. Mengatasi ruang dan waktu yang dapat meminimalis penggunaan waktu untuk menunjukkan objek sesungguhnya yang berada jauh dari lokasi sekolah.
6. Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya.
7. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan.

Dan kelemahan media pembelajaran digital adalah

1. Media yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
2. Penyajian materi melalui media terkadang kurang jelas sehingga sulit untuk dipahami siswa.
3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran digital adalah dapat mengatasi ruang dan waktu yang dapat meminimalis penggunaan waktu untuk menunjukkan objek sesungguhnya yang berada jauh dari lokasi sekolah, memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Dan kekurangan media pembelajaran digital adalah kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

### 2.1.2 *CapCut*

### 2.1.2.1 Pengertian *CapCut*

Aplikasi *CapCut* merupakan aplikasi edit video yang diunduh dari aplikasi playstore, aplikasi *Capcut* ini merupakan salah satu aplikasi edit video yang paling populer di playstore. Aplikasi ini banyak kalangan masyarakat khususnya remaja yang mengunduh aplikasi ini, terutama untuk kebutuhan edit video di smartphone. Seperti yang dijelaskan oleh G Aprilliana (2022) Aplikasi *CapCut* di buat dan dikembangkan oleh *ByteDance Ltd* yang merupakan developer dan perusahaan teknologi di cina, jadi bisa di pastikan bahwa aplikasi *CapCut* ini berhubungan dengan aplikasi TikTok. Keberadaan aplikasi *CapCut* ini benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam vidio ataupun vidio pembelajaran. Selanjutnya dijelaskan oleh Agus Setiawan (2022) bahwa *CapCut* adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya dikenal sebagai “Viamaker”. Aplikasi ini memiliki reputasi yang sangat luar biasa karena menampilkan suatu proses dalam menangkap stimulus dan tahap awal dalam penerimaan informasi pengeditan yang imersif. Membuat video HD atau gambar dalam suatu video akan terlihat lebih jelas dengan kualitas terbaik sangat mudah dengan aplikasi kaya fitur ini. Sedangkan menurut S Firmansah (2021) CapCut memiliki fitur yang memungkinkan pengguna untuk memotong, menambahkan musik, dan menambahkan efek pada video mereka.*CapCut* juga memberikan fitur-fitur yang mudah dimengerti dan dipahami oleh banyak orang.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *CapCut* adalah sebuah aplikasi yang di dalamnya kita bisa mengedit vidio pembelajaran yang menarik dan keberadaan aplikasi *CapCut* ini benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam vidio ataupun vidio pembelajaran.

### 2.1.2.2 Manfaat *CapCut* Dalam Pembelajaran

Aplikasi *CapCut* dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran yang terkesan lebih kreatif dan lebih menarik dalam belajar. Selain itu manfaat dari penggunaan aplikasi *CapCut* dalam proses belajar yaitu mampu mendidik siswa untuk berpikir kritis, mewujudkan kondisi belajar mengajar yang efektif, sebagai bahan ajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, seperti yang dijelaskan oleh (Teguh Agustian 2022) *CapCut* merupakan pilihan yang tepat bagi para guru atau pendidik yang ingin membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah di akses oleh siswa. Selanjutnya menurut ID Rahayu (2022) Manfaat *CapCut* Dalam Pembelajaran adalah membuat video dalam berbagai format, seperti vertikal, horizontal, dan square. Dengan demikian, pengguna dapat membuat video yang sesuai dengan platform media sosial yang akan digunakan untuk membagikannya kepada siswa. Karena *CapCut* sangat cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran menarik berupa video, karena mudah digunakan oleh guru. Guru bisa menambahkan berbagai macam elemen dalam setiap lapisan untuk memaksimalkan kreasi video tertentu dan juga mengatur kapasitas (ukuran) video agar mudah dikirim melalui group *whatsApp* kelas. Tentu saja aplikas ini bisa mencukupi kebutuhan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dari penjelasan di atas mengenai manfaat *CapCut* dalam pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ini dalam pembelajaran adalah pembelajaran akan terkesan lebih kreatif dan lebih menarik dalam belajar dan aplikasi ini juga sangat bermanfaat bagi para guru atau pendidik yang ingin membuat media pembelajaran yang mudah di akses oleh siswa.

### 2.1.2.3 Fitur-Fitur Dalam *CapCut*

Menurut A Fitrianingtyas (2021) di dalam *CapCut* terdapat beberapa fitur-fitur di antaranya adalah:

1. New project

New project bisa kita temukan di pertama halaman saat kita membuka *CapCut* di bagian edit, dan ini digunakan untuk kita yang mau ngedit mulai dari nol

1. Edit

Fitur ini kita digunakan untuk *me-resize* atau untuk mengecilkan foto atau vidio yang kita inginkan, caranya cukup gerakkan dua jari tangan kita untuk mengaturnya.

1. Audio

Fitur ini digunakan untuk menambahkan audio atau musik kedalam vidio yang kita edit, ada beberapa pilihan yang bisa kita pilih adalah ada lagu-lagu juga bawaan dari aplikasi tersebut, ada juga efek suara seperti suara tawa, tepukan, dll, bisa juga kita mengimpor lagu pada vidio yang ada di hp, dan juga bisa kita voicecover atau merekam suara kita sendiri.

1. Text

Fitur ini digunakan menambahkan text dalam vidio, tools di dalamnya cukup banyak jadi kita bisa memilih berbagai karakter tulisan, bentuk tulisan, background pada tulisan, warna dll. Ada juga filter templet yang bisa membuat text animasi dengan cantik.

1. Filter

Di fitur ini akan menampilkan banyak sekali macam filter yang bisa kita gunakan pada vidio

1. Adjust

Fitur ini cukup menarik karena kita bisa mengatur kontras, kecerahan, saturasi warna sampai ada highlight vidio secara manual.

1. Template

Disini terdapat pada halaman kedua pada *CapCut* di bagian template, tempatnya persis di samping tab edit. Dan sini kita bisa pilih template populer yang kita inginkan. Sejalan dengan yang di jelaskan di atas (Anjar Fitrianingtyas, dkk 2021) juga mengemukakan fitur-fitur di *CapCut* adalah 1. Editing: fitur ini digunakan untuk membuat proyek baru dari video yang akan diedit. 2. Template: fitur ini dapat membantu jika belum menguasai editing video. 3. Tutorial: dalam fitur tutorial terdapat beberapa tutorial tentang editing video yang disediakan oleh aplikasi *CapCut* antara lain cara membuat efek, kurva, overlay, transisi, audio, dan lain sebagainya.

### 2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan *CapCut*

Menurut LF Deriyan (2022) Kelebihan dan Kekurangan *CapCut* adalah sebagai berikut :

1. **Mudah Digunakan**

Secara tampilan dan teknis, aplikasi yang satu ini cenderung lebih fleksibel. Itulah mengapa *CapCut* telah banyak digunakan.

1. **Dilengkapi Banyak Efek dan Filter**

*CapCut* merupakan aplikasi gratis yang dibekali dengan banyaknya efek dan filter. Efek tersebut akan membuat vidio menjadi lebih menarik. Selain itu filternya pun bisa menjadikan video terasa lebih hidup.

1. **Memiliki Template Keren yang Beragam dan Gratis**

Keunggulan selanjutnya adalah banyaknya template yang membuat video makin kece. Sebagai pengguna *CapCut* nikmati beragam tema yang disediakan secara gratis. Templatenya cenderung kekinian dan tidak membosankan.

1. Bisa digunakan secara offline maupun online sesuai dengan kebutuhan kita.
2. dan vidio hasil edit berkualitas tinggi

Sedangkan kelemahannya adalah membutuhkan penyimpanan cukup besar, bisa boros kuata internet, dan ponsel harus spesifikasi standar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan kelebihan *CapCut* adalah mudah dipahami dan mempunyai banyak fitur yang bisa kita pakai dan kekurangannya adalah lumayan menggunakan penyimpanan yang sangat besar tergantung dengan berapa menit vidio yang kita edit.

### 2.1.2.5 Media Pembelajaran Digital Berbantuan *CapCut*

Media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* menjadi alat bantu pendidik sebagai pembawa pesan dari sumber belajar kepada peserta didik sebagai penerima pesan, keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah dengan adanya media yang membuat peserta didik mudah paham dengan apa yang dijelaskan oleh pendidik dan dapat meningkatkan semangat kepada peserta didik untuk belajar. sejalan dengan yang dijelaskan oleh Kaiful Umam (2013) bahwa Media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* ialah dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat, sehinggaa dengan penggunaan media tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selanjutnya (Flew, 2008) menjelaskan bahwa media digital berbantuan *CapCut* adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro, sedangkan menurut (Rayanda Asyar) media pembelajaran digital berbantuan capcut merupakan penyampaian pesan dari sumber dengan terencana, agar terjadi lingkungan untuk belajar yang kondusif dan penerimanya melakukan proses belajar yang efisien.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan capcut Media pembelajaran adalah alat untuk penyampaian materi oleh pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media diharapkan memperhatikan prinsip pokok dimana media yang digunakan mampu mengarahkan peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan.

### 2.1.3 Tematik

### 2.1.3.1 Pengertian Tematik

Tematik adalah penggabungan suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik lagi, pembelajaran tematik lebih menekankan kepada belajar sambil melakukan sesuatu. Jadi guru perlu merancang pengalaman belajar dapat mempengaruhi belajar peserta didik. Dan pembelajaran tematik ini berpusat pada siswa, karena siswa dituntut untuk aktif dalam mempelajari konsep-konsep dari materi yang diajarkan.

Menurut Rusman (2012) pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. selanjutnya (Widiastuti et al., 2019). Menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang bermakna dari beberapa mata pelajaran yang terikat oleh tema dan secara tidak sadar siswa mempelajari semua muatan pembelajaran, dan Pembelajaran tematik juga pembelajaran yang diterapkan pada tingkat pendidikan proses pembelajaranya berdasarkan tema yang dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya.

Pada pembelajaran tematik guru diminta untuk lebih inovatif, guru mampu menciptakan rasa gembira pada siswa saat pembelajaran, keinginan siswa untuk bereksplorasi terhadap lingkungan disekitar, dan sebuah aktivitas yang bersifat menyenangkan. Untuk mencapai semua itu, guru diminta untuk memiliki cara mengajar yang menantang dan menarik bagi siswa, sehingga dalam pengelolaan pembelajaran benar-benar menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa. Sebagai seorang guru tidak hanya dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan saat melakukan kegiatan belajar mengajar didalam kelas, tetapi juga harus kreatif dalam menunjang kegiatan pembelajaran seperti penyampaian materi tematik perlu adanya kreativitas dan inovasi guru yang diaplikasikan pada pembelajaran di kelas. Salah satu yang dapat dilakukan adalah menerapkan model-model pembelajaran. Dengan demikian, siswa menjadi antusias mengikuti proses pembelajaran materi yang disampaikan guru.

Dari beberapa penjelasan di atas tentang tematik dapat disimpulkan bahwa tematik adalah bentuk pembelajaran terpadu yang manggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema, dan di dalam tematik ini pembelajarannya berpusat pada siswa, karena siswa dituntut untuk aktif dalam mempelajari konsep-konsep dari materi yang diajarkan.

### 2.1.3.2 Manfaat Pembelajaran Tematik

Manfaat pembelajaran tematik adalah pemahaman siswa terhadap mata pelajaran lebih mendalam karena pelajaran dikemas di dalam satu tema dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebagaimana menurut Kemendikbud (2013) manfaat dari penggunaan pembelajaran tematik, yaitu:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu
2. Siswa mampu mempelajari ilmu pengetahuan dan pengembangan berbagai
3. kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama
4. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
5. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa
6. Siswa lebih mampu merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas
7. Siswa lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain
8. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan dapat dipersiapkan sekaligus

Sedangkan Trianto dalam Prastowo (2013) menjelaskan manfaat pembelajaran adalah :

* + 1. Dapat lebih memfokuskan diri pada proses belajar dari pada hasil belajar
		2. Menghilangkan batas semu antar bagian kurikulum dan menyediakan pendekatan proses belajar yang integrative.
		3. Menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa (yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan dan kecerdasan);
		4. Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri di dalam dan luar kelas.
		5. Membantu siswa membangun hubungan antara konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman.
		6. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu.
		7. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama

Dari manfaat pembelajaran tematik di atas dapat disimpulkan bahwa siswa mudah memusatkan perhatiannya pada satu tema tertentu, pemahaman terhadap materi lebih mendalam dan berkesan dan siswa lebih mampu merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.

### 2.1.3.3 Materi Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Materi pembelajaran yang akan dimuat dalam pengembangan media pebelajaran digital berbantuan *CapCut* yaitu tema 3 peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD. Dimana di dalam tema ini terdapat 3 subtema di dalamnya yaitu subtema 1 “ Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku” terdapat 6 pembelajaran di dalamnya, subtema 2 mengenai “ Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku ” terdapat 6 pembelajaran di dalamnya, dan subtema 3 mengenai “ Ayo Cintai Lingkungan “ yang terdapat juga 6 pembelajaran di dalamnya.

**Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup**

**Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku**

**Pembelajaran : 1**

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

**BAHASA INDONESIA**

3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan

4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis

**Indikator:**

3.3.1 Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara

4.3.1 Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara.

**IPA**

3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya

4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya

**Indikator:**

3.8.1 Mengidentifikasi masalahmasalah keseimbangan lingkungan

4.8.1 Melakukan identifikasi masalah keseimbangan lingkungan

**IPS**

3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

**Indikator:**

3.1.1 Mengidentifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat.

4.1.1 Menyajikan informasi hasil identifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat.

### 2.1.3.4 karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik dapat diartikan keseluruhan pola kelakukan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan, sehingga menentukan aktivitasnya dalam mencapai cita-cita. Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Nursidik (2011), “beberapa karakteristik siswa SD antara lain: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung”. Selanjutnya Piaget (Dalam Desmita, 2011) menjelaskan bahwa Anak usia sekolah dasar merupakan makhluk aktif dan peniru yang ulung serta tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar berada pada tahap pra operasional konkrit. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Sedangkan menurut Ade (2011) karakteristik peserta didik adalah suka bermain. Dunia anak adalah dunia bermain dan belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Karakteristik peserta didik didefinisikan sebagai ciri dari kualitas perorangan peserta didik yang ada pada umumnya meliputi antara lain kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, ketrampilan, psikomotorik, kemampuan kerjasama, serta kemampuan sosial. Peserta didik juga senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang memperagakan sesuatu secara langsung.

## 2.2 Kajian Relevansi

1. (Dearzita Pertiwi, 2022) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *CapCut* Pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* penerapan karakteristik geografis pulau Sumatera pada siswa kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat serta mengetahui validitas dan tanggapan siswa tentang tingkat daya tarik media media pembelajaran video ini. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D). Prosedur penelitian yang digunakan adalah ADDIE model pengembangan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Penelitian ini divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi menentukan tingkat kevalidan media, kemudian diujicobakan pada guru kelas dan siswa kelas V B untuk dimintai tanggapan tentang tingkat kemenarikan media dengan menggunakan kuesioner. Hasil validasi dari validator ahli media adalah 90% termasuk “Sangat Baik” kategori. Sedangkan hasil validasi dari validator ahli materi adalah 97,5%. termasuk kategori “Sangat Baik”. Hasil uji coba pada guru kelas yaitu 95%, termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Kemudian hasil 5 siswa yaitu 88% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Kemudian hasil dari 15 siswa yaitu 80% termasuk kategori “Sangat Baik”. Skor rata-rata yang diperoleh dari kedua percobaan tersebut adalah 90,5% termasuk kategori “Sangat Baik”.
2. (Luvita Fariska Deriyan dan Nurmairina, 2022) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi *CapCut* Di Kelas V SD” Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pengembangan media Pembelajaran Sistem pencernaan tubuh dengan menggunakan Media *CapCut* Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Penulis menggunakan Model Pengembangan 4D (Define,Design, Develov, dan Disseminate.) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telahdi verifikasi 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%.
3. (Suryaman dan Yani Suryanti 2022) melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan *CapCut* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis plotagon dan *CapCut* memenuhi tingkat kevalidan dalam artian media ini absah untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran, selain itu setelah dilakukannya uji coba media pembelajaran menunjukkan tingkat keefektifannya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk memperkaya referensi mengenai penggunaan media pembelajaran. Dan 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.
4. (Rina Rahmawati, Khaeruddin, Amri Amal, 2021) melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” Pemilihan *CapCut*, Canva dan Inshotsebagai salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat video interaktif aplikasi ini digunakan karna mempermudah dalam pembuatan video karna dapat diedit dihandphone, di edit dimana saja, di aplikasi ini juga terdapat berbagai berbagai tema yang menarik untuk di desain untuk membuat video pembelajaran. Media pembelajaran video interaktif merupakan media pembelajaran yang di dalamnnya menggabungkan berbagai unsur teks, suara, gambar bergerak ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya. Video interaktif pada pembelajaran IPA dikelas V pada materi sistem gerak hewan dan untuk kelas V SD Negeri 60 Moncongloe Lappara. Media Pembelajaran Video Interaktif yang dikembangkan dibuat dengan menggunakan aplikasi dihandphone aplikasi *CapCut,* Canva dan Inshot. Aplikasi *CapCut,* Canva dan Inshot digunakan untuk membuat gambar animasi bergerak interaktif animasi kartun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif memperoleh persentasi kevalidan media oleh 2 validator ahli dengan nilai akhir sebesar 95,8% dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian respon peserta didik pada ujicoba lapangan menunjukkan hasil yang sangat baik bahwa siswa sangat “Sangat Setuju”. Pada uji peningkatan hasil belajar dengan menggunakan 𝑡ℎ𝑖𝑡𝑢𝑛𝑔 (8.339) > 𝑡𝑡𝑎𝑏𝑒𝑙 (2.160) dan pada uji gain menunjukkan hasi kategori lemah 7%, sedang sebanyak 79%, dan kategori tinggi 14%, dari hasil uji peningkatan hasil belajar yang telah dilakukan yaitu dibuktikan terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif yang artinya efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

## 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada salah satu sekolah tepatnya siswa kelas IV SD tersebut diketahui mendapatkan masalah yaitu kurangnya penggunaan media di dalam kelas yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran, siswa hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai sumber belajar, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran tanpa adanya praktik langsung, belum tersedianya media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat di kembangkan pada tema peduli terhadap makhluk hidup.

Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* dengan menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) dimana dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE. Tetapi hanya sampai 3 tahap yaitu *Analysis, Design* dan *Development*. Yang akan di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dan menghasilkan produk media pembelajaran digital berbantuan *CapCut.* Sehingga dengan menggunakan media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik,dan diharapkan mampu menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Adapun langkah-langkah proses penelitian ini akan dipaparkan dalam kerangka berpikir berikut :

Dalam proses pembelajaran kurangnya penggunaan media di dalam kelas yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran, siswa hanya menggunakan bahan ajar cetak sebagai sumber belajar, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran tanpa adanya praktik langsung, belum tersedianya media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat di kembangkan pada tema peduli terhadap makhluk hidup.

Melakukan pengembangan media pembelajaran digital berbantuan *CapCut* Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup

*Analysis, Design*, dan *Development*

Validasi oleh ahli materi dan ahli media

Menghasilkan produk media pembelajaran digital berbantuan *CapCut*

**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**