**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI *CAPCUT* BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI INDONESIAKU**

**KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD NEGERI**

**106843 JAHARUN B**

# ABSTRAK

**DESWITA SIRAIT**

**NPM. 201434184**

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Maju mundurnya sebuah negara dipengaruhi oleh pendidikan. Pendidikan yang berkualitas menentukan terciptanya suatu produk atau manusia yang unggul serta dapat berkompetinsi pada era globalisasi. Peneliti mengembangkan sebuah Media Aplikasi *CapCut* dengan Aplikasi tersebut menghasilkan Video pembelajaran Animasi yang membahas materi Indonesiaku Kaya Budaya Di Kelas IV, Pada Video tersebut akan membantu guru lebih mudah menjelaskan materi kepada siswa kelas IV. Menurut hasil observasi yang sudah di lakukan di SD Negeri 106843 Jaharun B, mendapat hasil bahwa media pembelajaran sangat minim karena pada kelas rendah dengan mengandalkan buku paket saja. Begitu juga pada kelas tinggi guru hanya memberikan pembelajaran melalui PPT dan buku cetak lainnya. Jika dilihat, dalam buku cetak tersebut kurang melengkapi materi yang terdapat contoh dari daerah tempat tinggal siswa saat ini. Penelitian pengembangan menjadi desain penelitian dalam penelitian ini. Prosesnya melibatkan siklus Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang terdiri dari langkah mempelajari temuan penelitian, uji lapangan, dan revisi.

