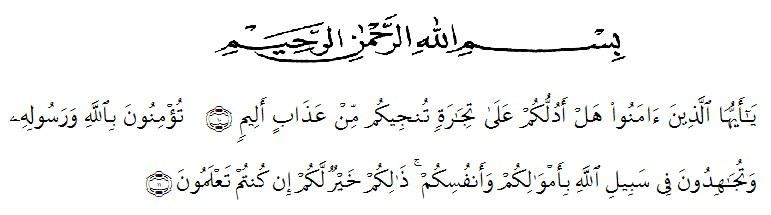
# KATA PENGANTAR

Assalamu’alaikum warahmatullahi Wabarakaatuh.



*Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sukakah kamu aku tunjukkan suatu perniagaan yang dapat menyelamatkanmu dari azab yang pedih?” “(yaitu) kamu beriman kepada Allah dan RasulNya dan berjihad di jalan Allah dengan harta dan jiwamu. Itulah yang lebih baik bagimu, jika kamu mengetahui”* (QS. As haff 10-11)

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karena hanya dengan limpahan rahmat, karunia dan ridhonya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis PjBL menggunakan aplikasi *CapCut* pada tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 (S1) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muslim Nusantara Al- Wasliyah Medan. Selama ini penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak mengalami hambatan dan kesulitan yang dihadapi, namun dengan adanya bimbingan, bantuan, saran, serta kerja sama dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.Pada kesempatan ini penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. H. Firmansyah, M. Si. selaku Rektor Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah.
2. Bapak Dr. Abdul Mujib, S. Pd., M.PMat. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah.
3. Bapak Sujarwo, S. Pd.,M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Nila Lestari, S. Pd.,M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Yang Telah Meluangkan Waktu di Sela-sela Kesibukan Untuk Memberikan Bimbingan, Arahan, Dan Wewenang Selama Proses Penulisan Skripsi Ini.
5. Ibu Saprida Napitupulu S. Pd.,M. Pd Selaku Dosen Penguji I Yang Telah Memberikan Bimbingan, Motivasi, Petunjuk, dan Arahan Kepada Penulis Dalam Proses Penulisan Skripsi Ini.
6. Ibu Dra. Sukmawarti M. Pd Selaku Dosen Penguji II Yang Telah Memberikan Bimbingan, Motivasi, Petunjuk, dan Arahan Kepada Penulis Dalam Proses Penulisan Skripsi Ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan Yang Telah Memberikan Ilmu Yang Bermanfaat Bagi Pengembangan Wawasan Keilmuan Selama Mengikuti Perkuliahan dan Penulisan Skripsi Ini.
8. Terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, orang tua hebat saya ( Bapak Almarhum Drs. Muhammad Ali Harahap & Ibu Nerwati Siregar) Untuk Semua Dukungan dan Kerja Keras Selama Ini, Orang Tua Yang Selalu Suport Saya Untuk Bertahan Melanjutkan Study Ini di Berbagai Kondisi Apapun. Terima

Kasih Juga Untuk Cinta dan Kasih Sayang nya Selama Ini, Semoga Kita Selalu Dalam Lindungan Allah SWT.

1. Kepada kakak saya (Devi Khairani Harahap & Nurhasanah Harahap) Yang Selalu Menjadi Tameng Terdepan Setiap Keluhan Cerita Yang Menyakitkan Untuk Saya, Serta Adik-adik Saya (Rohimah Harahap & Rohman Saleh) Yang Menjadi Alasan Utama Saya Bertahan dan Berjuang Sejauh Ini dan Menata Masa Depan Lebih Baik Lagi.
2. Teruntuk Diri Saya Sendiri Terima Kasih dan Sangat Terima Kasih Udah Bertahan dan Berjuang Sampai Saat Ini Dalam Kondisi Apapun Untuk Diri Ini.
3. Kepada Sahabat- sahabat Saya ( Shally Ratamina, Erna Sari Rambe, Rizki Ananda Hafit) Terima Kasih Udah Selalu Menjadi Partner Keluh Kesah, Partner Berjuang Menyelesaikan Study Ini, (Nursakilah Siregar, Erfita Siregar) Terima Kasih Kepada Kakak Sekaligus Sodari Yang Telah Membantu Dalam Pendidikanku.
4. Kepada keluarga kedua saya UKM Olahraga UMN Al-Wasliyah Secara Tidak Langsung Udah Memberi Dukungan Kepada Saya, Kakak-kakak, Saudara/saudari, Adik-adik, dan Abang-abang Yang Udah Memberikan Banyak Pelajaran dan Pengalaman Buat Saya, Karena Kalian Saya Merasakan Punya Abang & Kakak.
5. Teruntuk Siapapun Yang Pernah Menjadi Suport Sistem Saya, Saya Ucapkan Terima Kasih, Semoga Apapun Yang di Berikan Kepada Saya Entah Itu Hal Baik atau Sebaliknya Menjadi Pelajaran Terbaik Buat Saya Sampai Bertahan

Sejauh Ini Untuk Menyelesaikan Study Saya dan Melanjutkan Langkah Yang Lebih Baik Kedepan nya.

Penulis sangat menyadari betapa banyak kekurangan dalam penulisan proposal skripsi ini dan penulis mengharapkan masukan dari semua pihak untuk dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis. Akhir kata, semoga Proposal skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Medan, 2024

Penulis

Habibah Harahap

# DAFTAR ISI

**ABSTRAK**

[KATA PENGANTAR i](#_TOC_250003)

[DAFTAR ISI vi](#_TOC_250002)

[DAFTAR GAMBAR vii](#_TOC_250001)

[DAFTAR TABEL viii](#_TOC_250000)

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
  2. Identifikasi Masalah 4
  3. Batasan Masalah 4
  4. Rumusan Masalah 5
  5. Tujuan Penelitian 5
  6. Manfaat Penelitian 6

BAB II LANDASAN TEORI 7

* 1. Kajian Teori 8
     1. Teori kontruktivisme 8
        1. Kelebihan dan kekurangan teori konstruktivisme 8
        2. Keterkaitan teori konstruktivisme dengan *Project Based Learning* (PjBL) 9\
        3. Keterkaitan teori kontruktivisme dengan *CapCut* 10
     2. Media 10
        1. Pengertian Media 10
        2. Jenis – jenis Media Pembealajaran 13
        3. Media Pembelajaran Video Animasi 13
        4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Animasi 15

* + - 1. Pengembangan Media Pembelajaran 16
    1. Model Project Based Learning (PjBL) 17
       1. Pengertian *Project Based Learning 17*
       2. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning 20*
       3. **Langkah-langkah *Project Based Learning 20*
       4. Kelebihan Dan Kekurangan *Model Project Based Learning 22*
    2. Media Capcut 23
       1. Pengertian Media *Capcut 23*
       2. Manfaat Penggunaan Media *CapCut 24*
       3. Fitur-Fitur Dalam *CapCut 25*
       4. Kelebihan dan Kekurangan *CapCut 29*
       5. Cara Penggunaan Media CapCut 30
       6. Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan

*CapCut 33*

* + 1. Pembelajaran Tematik 37
       1. Pengertian Pembelajaran Tematik 37
       2. Manfaat Pelaksanaan Pembelajaran Tematik 41
       3. Materi Pelajaran 42
       4. Perbedaan Produk Lama Dengan Produk

Pengembangan 69

* 1. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 71
  2. Kajian Penelitian yang Relevan 72
  3. Kerangka Berpikir 76

BAB III METODE PENELITIAN 78

* 1. Desain Penelitian 78
  2. Subjek, Objek dan Waktu Penelitian 79
     1. Subjek Penelitian 79
     2. Objek Penelitian 79
     3. Waktu Penelitian 79
  3. Prosedur Pengembangan 79
  4. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data 82
  5. Teknik Analisis Data 87
  6. Tes Hasil Belajar 90

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 91

* 1. Hasil Penelitian 91
     1. Tahap Analysis 91
     2. Design 93
     3. Pengembangan (*Development*) 99
     4. Tahap Implementasi (*Implementation*) 106
     5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) 112
  2. Pembahasan Hasil Penelitian 113

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 117

* 1. Kesimpulan 117
  2. Saran 117

DAFTAR PUSTAKA 120

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Menggunakan Aplikasi *CapCut* Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup 78

Gambar 3.1 Desain Penelitian 79

Gambar 4.1 Hasil Persentase 118

# DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Untuk Validasi

Ahli Materi Dosen 89

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Untuk Validasi Ahli Media 91

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Angka Validasi 93

Tabel 3.4 Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli 94

Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Indeks Gain 95

Tabel 4.1 Langkah-Langkah Mendesain Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Project Based Learning (PjBL) Menggunakah Aplikasi CapCut 98

Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk di Lihat Dari Aspek Materi 105

Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk di Lihat Dari Aspek Media 108

Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa 112

Tabel 4.5 Hasil N-Gain Uji Pre-test dan Post-test 114

Tabel 4.6 Rekapitulasi Validasi 118

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Angket Penilaian Ahli Materi 130

Lampiran 1 Angket Penilaian Ahli Media 133

Lampiran 2 Angket Penilaian Respon Siswa 136

Lampiran Angket Validasi Respon Siswa 138

Lampran 3 Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa 139

PRE-TEST 140

POST –TEST 142

Lampiran 4 Kunci Jawaban Instrumen Tes Hasil Belajar 144

Lampiran 5 Foto Dokumentasi 145

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 148