

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR BERBASIS
CAPCUT TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA PESERTA
DIDIK KELAS V DI SDN 06 MERIGI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

SITI KHORIAH

NIM. 19591223

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA
ISLAM NEGERI
IAIN CURUP
2023**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Rektor IAIN Curup

di-

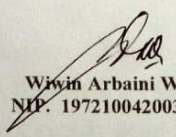
Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

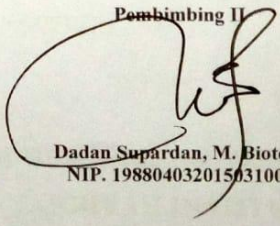
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Siti Khoriah** mahasiswa IAIN CURUP yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis Capcut Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN 06 Merigi**" sudah dapat diajukan dalam ujian munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih. *Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Curup, 26 Juni 2023

Pembimbing I


Wwin Arbaini W, M.Pd
NIP. 1972100420033122003

Pembimbing II


Dadan Supardan, M. Biotech
NIP. 198804032015031004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti khoriah
Nim : 19591223
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juli 2023

Penulis



Siti Khoriah

Nim. 19591223



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 1040 /In.34/F.T/PP.00.9/08/2023

Nama : Siti Khoriah
NIM : 19591223
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis Capcut Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN 06 Merigi

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

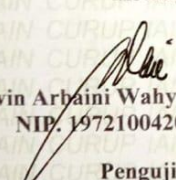
Hari/Tanggal : Rabu, 2 Agustus 2023
Pukul : 08:00-09:30 WIB
Tempat : Gedung Munaqosah Fakultas Tarbiyah Ruang 05 IAIN Curup

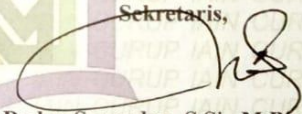
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

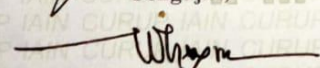
Sekretaris,

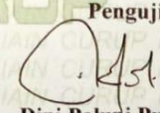

Wiwin Arhaini Wahyuningsih, M. Pd
NIP. 197210042003122003


Dadan Supardan, S.Si., M.Biotech
NIP. 198804032015031004

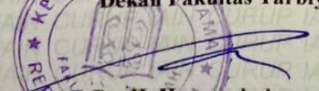
Penguji I,

Penguji II,


Dr. Edi Wahyudi M, M. TPd
NIP. 197303131997021001


Dini Palupi Putri, M. Pd
NIP. 198810192015032009

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah


Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd
NIP. 196508261999031001

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah swt, atas segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat diberikan kemudahan dalam membuat skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan pada waktu yang penulis targetkan. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita nabi kita Muhammad saw beserta keluarga, sahabat, dan juga para pengikutnya.

Penulisan skripsi ini penulis susun dalam rangka untuk memenuhi persyaratan juga tugas dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Adapun skripsi ini adalah “**Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis *Capcut* Terhadap Hasil belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN 06 Merigi**”. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moril dan materi. Dengan penuh hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, M.Pd., MM selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. KH. Ngadri Yusro, M. Ag selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Fakhruddin, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

6. Ibu Tika Meldina, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Ibu Wiwin Arbaini W, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dadan Supardan, S.Si. M. Biotech, selaku Dosen Pembimbing II yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd,I selaku Pembimbing Akademik (PA).
10. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan.
11. Kepada Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru SDN 06 yang telah memberikan izin penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini..

Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca. *Aamiin Ya Rabbal'alamin.*

Curup, Agustus 2023

Penulis

SITI KHORIAH
Nim. 19591223

MOTTO

**DUA MUSUH TERBESAR KITA ADALAH
PENUNDAAN DAN ALASAN,
KITA TIDAK HARUS HEBAT UNTUK
MEMULAI, TAPI KITA HARUS
MEMULAI UNTUK MENJADI ORANG
HEBAT**

“ SUSAH... TAPI HARUS BISMILLAH ”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobil alamin, segala puji bagi Allah SWT. Yang maha pengasih lagi maha penyayang, ucapan rasa syukur tiada henti saya ucapkan pada-Mu ya Rabb, atas segala nikmat, hidayah dan inayah yang telah engkau berikan kepada ku. Sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini pada waktu yang diharapkan.

Sholawat serta salam, semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya. Sedikit keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lupa atas dukungan dan doa dari keluarga dan juga sahabat penulis. Maka peneliti mempersembahkan karya skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Ahmad Bunari dan Ibu Suparni; yang telah melahirkan dan membesarkan anak-anaknya dengan sepenuh kasih sayang. Pengorbananmu selama ini tidak dapat diukur dengan apa-apa, segala bentuk do'a baik serta dukungan kau berikan untukku siang dan malam. Terimakasih setiap do'a mu dan aku akan terus berbakti kepada kedua orang tuaku.
2. Untuk Adikku tersayang Dimas Al Hamid, terimakasih selalu memberikan do'a serta semangat untuk mbak dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk Teman Seperjuanganku Dwi Maisaroh, Rika Ansela, Desi Ratnasari, Dwi Rianingsih yang selalu bersama saat revisian selama semester akhir ini, terimakasih atas dorongan, semangat dan kebersamaan selama ini.
4. Untuk teman-temanku dan adik-adik mahasantri Ma'had Al-Jamiah IAIN curup yang telah memberikan semangat dan kebersamaanya selama ini .
5. Untuk seluruh mahasiswa PGMI angkatan 2019 terkhusus lokal PGMI H, terimakasih telah memberi semangat dan dorongan kepada peneliti selama ini

Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis *Capcut* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN 06 Merigi

ABSTRAK

Media belajar merupakan alat bantu dalam menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik sehingga dapat merangsang minat, pikiran dan perhatian siswa. Berdasarkan dari hasil observasi awal di SDN 06 Merigi yaitu peserta didik cenderung tidak memperhatikan materi, penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah, dan hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media belajar berbasis *Capcut* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V di SDN 06 Merigi.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *one grup pretest-posttest*, yang dilaksanakan di SDN 06 Merigi. Dalam kegiatan uji coba ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas V. Adapun teknik analisis data yaitu dengan uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan uji Hipotesis (uji-t).

Dari hasil penelitian, data analisis uji hipotesis (*paired sample t-test*), maa diperoleh nilai $t_{hitung} = 14.356 > t_{tabel} = 1,725$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dapat diketahui bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi hasil hipotesis menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media belajar berbasis *Capcut* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V di SDN 06 Merigi.

Kata kunci : *Media Belajar, Capcut, dan Hasil Belajar.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Media Pembelajaran.....	12
B. Aplikasi <i>Capcut</i>	19
C. Hasil Belajar	23
D. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	28
E. Penelitian Relevan.....	30
F. Kerangka Berfikir.....	32
G. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	37
C. Populasi Dan Sampel.....	37

D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Variable Penelitian	39
F. Instrument Pengumpulan Data.....	39
G. Uji Validitas Instrument	42
H. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	51
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	51
B. Hasil Penelitian	52
C. Uji Persyaratan.....	55
D. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fitur Depan Aplikasi Capcut	22
Tabel 2.2 Fitur Dalam Aplikasi Capcut	23
Tabel 2.3 Kerangka Berfikir	34
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	36
Tabel 3.2 populasi penelitian.....	37
Tabel 3.3 Jumlah Sampel	37
Tabel 3.4 Instrumen Penelitian.....	40
Tabel 3.5 Penilaian Non Tes	42
Tabel 3.6 Hasil Hitung Tingkat Kesukaran.....	45
Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda	46
Tabel 3.8 Hasil Hitung Daya Beda	47
Tabel 4.1 Hasil Nilai Pre Test	53
Tabel 4.2 Hasil Nilai Post Test.....	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas.....	55
Tabel 4.4 Uji Homogenitas	56
Tabel 4.5 Hasil Uji Paired Sample Test.....	56
Tabel 4.6 Hasil Tes Psikomotorik	57
Tabel 4.7 Hasil Tes Psikomotorik.....	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 ditandai dengan semakin berkembangnya sistem digital.¹ Perkembangan Teknologi berpengaruh pada instansi pendidikan, Transformasi digital juga berperan pada sistem pendidikan di Indonesia.² Seiring dengan munculnya komputer dan internet, sistem pada proses pembelajaran tradisional menjadi berkembang, seperti pemanfaatan dan alat pengajaran menjadi lebih efektif, hal ini berakibat baik pada kualitas pendidikan.

Pendidikan di Indonesia dari tahun ketahun selalu mengalami transformasi, hal ini menyebabkan pendidikan di Indonesia belum mencapai tujuan yang diharapkan. Disetiap pergantian pemimpin akan selalu terjadi pergantian kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu faktor utama dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Bagi negara maju seperti Singapura kurikulum digunakan sebagai upaya untuk terus meningkatkan kualitas hidup warga negaranya, sedangkan di negara berkembang seperti Indonesia, kurikulum diterapkan sebagai bentuk upaya untuk mengejar ketertinggalan pembelajaran.³ Pendidikan di Indonesia masih dinilai

¹ Wandi Adiansah and others, 'Person in Environment Remaja Pada Era Revolusi Industri 4.0', *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2.1 (2019), 47 <<https://doi.org/10.24198/focus.v2i1.23118>>.

² Malgorzata Nermend, Swapnil Singh, and Uma Shankar Singh, 'ScienceDirect ScienceDirect An Evaluation of Decision on Paradigm Shift in Higher Education by An Evaluation of Decision on Paradigm Shift in Higher Education by Digital Transformation Digital Transformation', *Procedia Computer Science*, 207 (2022), 1959–69 <<https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.09.255>>.

³ M.Fahrur Rozi Toni Nasution, Nadiah Khoiri, Dara Wahyu Firmani, 'Perbedaan Sistem Kurikulum Pendidikan Anggota Asean, Indonesia Dan Singapura', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.3 (2022), 1847–59 <<https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>>.

kurang baik dan belum sepenuhnya merata di berbagai daerah.⁴ Masih dibutuhkan strategi dan upaya yang perlu dibangun dan disempurnakan, salah satunya adalah sarana dan prasarana. Menurut Yustika sarana dan prasarana menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran.⁵ Masih banyak dijumpai sekolah-sekolah yang fasilitasnya belum memadai mulai dari tempat belajar yang kurang layak serta bahan ajar yang seadanya, hal tersebut membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Selain sarana dan prasarana, peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan generasi bangsa yang berkualitas.

Sebagai seorang pendidik, guru merupakan salah satu aspek terpenting dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.⁶ Sepriyanti menjelaskan bahwa kualitas pendidikan dapat terlaksana dengan baik apabila ditangani oleh guru-guru profesional.⁷ Guru memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengajar, membimbing, melatih, dan menilai anak, guna mengembangkan sumber daya yang dimiliki peserta didik dengan semaksimal mungkin.⁸ Jadi, sebagai tenaga pendidik guru mampu menjalankan kewajiban sebagaimana mestinya, bukan hanya sekedar tuntutan dari pekerjaan. Seiring perkembangan zaman yang semakin maju dan serba teknologi, dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Semakin canggihnya teknologi, maka semakin berat pula

⁴ Alvira Oktavia Safitri, Vioreza Dwi Yuniarti, and Deti Rostika, 'Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas Di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs)', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7096–7106 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>>.

⁵ Ni Wayan Sri Yustikia, 'Pentingnya Sarana Pendidikan Dalam Menunjang Kualitas Pendidikan Di Sekolah', *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 4.2 (2019), 1 <<https://doi.org/10.25078/gw.v4i2.1053>>.

⁶ Adri Efferi, 'Model Pendidikan Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan', *Quality*, 3.2 (2015), 237–56.

⁷ Nana Sepriyanti, 'Guru Profesional Adalah Kunci Mewujudkan Pendidikan Berkualitas', *Al-Ta Lim Journal*, 19.1 (2012), 66–73

⁸ Abdul Hamid, 'Guru Professional', *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Masyarakat*, 17.32 (2017), 274–75.

tuntutan guru dalam penguasaan sistem IT sehingga menjadi guru yang kompeten terhadap perkembangan teknologi.⁹

Perkembangan teknologi secara langsung mempengaruhi gaya belajar peserta didik, sehingga teknologi sudah menjadi pelengkap dalam pembelajaran dan sering digunakan dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan mempunyai arti penting dalam upaya pemerataan pendidikan dan peningkatan kualitas pendidikan.¹⁰ Keterampilan penggunaan *digital* dalam pembelajaran disesuaikan pada kebutuhan dan kemampuan setiap siswa. Metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan didukung oleh teknologi perlu diperhatikan, mengingat teknologi informasi semakin penting di era baru.¹¹ Perpaduan antara pendidikan dan teknologi membuat ruang kelas menjadi menyenangkan, dan tidak terbatas pada dimensi ruang dan waktu. Hal ini, diharapkan teknologi digital menjadi jalan keluar dalam menyikapi permasalahan di lingkup pembelajaran.

Melemahnya proses pembelajaran, menjadi tantangan yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan salah satunya yaitu proses pembelajaran di kelas, guru masih sering menggunakan media konvensional dan hanya menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi. Septianova menjelaskan bahwa penggunaan media konvensional menimbulkan rasa bosan karena hanya terjadi interaksi satu arah,

⁹ Danik Nuryani and Ita Handayani, 'Kompetensi Guru Di Era 4.0 Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang 10 Januari 2020*, 2020, 224–37.

¹⁰ M Husaini, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Audit Investigatif', *Auditing: A Journal of Practice & Theory*, 2.2 (2014), 141–47.

¹¹ Regina Schmid and others, 'Implementation of Technology-Supported Personalized Learning—Its Impact on Instructional Quality', *Journal of Educational Research*, 115.3 (2022), 187–98.

sehingga berakibat pada siswa tidak memperhatikan materi yang diajarkan.¹² Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan melakukan pembaharuan dalam penggunaan strategi, model, dan media pembelajaran.

Agar siswa dapat belajar secara efektif dan tidak membosankan, perlu adanya perbaikan pada cara penyampaian materi kepada siswa. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menimbulkan interaksi dan komunikasi yang positif antara siswa dan guru, serta memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran dikelas, bertujuan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien, siswa akan tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Nurrita menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa.¹³ Menurut Ines dan Rini media pembelajaran memiliki peranan sangat penting dan berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.¹⁴

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan

¹² Brian Selvi Feliciano Septianova, 'Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audio (Comparison of Student Learning Outcomes Using Audio Visual Learning Media and Using Conventional Media)', *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 17.2 (2017), 62–67.

¹³ Nurrita, 'Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03 (2018), 171–87.

¹⁴ Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, 'Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3.2 (2018), 33 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>>.

minat siswa untuk belajar.¹⁵ Moto menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam mengajar berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada siswa dan tersampaikan dengan baik.¹⁶ Dengan adanya media pembelajaran memudahkan guru dalam melakukan proses belajar mengajar, jika pemanfaatan media pembelajaran di terapkan dengan baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Swastyastu menyebutkan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kemampuan anak yaitu media audio, visual dan audio visual.¹⁷ Penggunaan media belajar yang bervariasi dalam menyampaikan materi terutama media yang berbentuk digital, membuat siswa akan lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *ICT* dapat memudahkan guru dalam memeberikan materi dan sumber belajar yang menarik.¹⁸ Saat ini, banyak media dalam menyampikan materi pelajaran seperti *computer, tipe recorder, OHP, televisi, projector, CD, in focus* dan sebagainya.¹⁹ Salah satu media yang menggunakan teknologi dalam proses pendidikan adalah media audio visual yang berbentuk video pembelajaran. Amal mengemukakan media pembelajaran berentuk video interaktif

¹⁵ Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103

¹⁶ Maklonia Meling Moto, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan', *Indonesian Journal of Primary Education*, 3.1 (2019), 20–28

¹⁷ Luh Tri Jayanti Swastyastu, 'Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2020), 52–59

¹⁸ Ricky Firmansyah and Iis Saidah, 'Perancangan Web Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT', *Informatika*, 3.September (2016), 176–82.

¹⁹ Ramli Abdullah, 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 4.1 (2017), 35

sangat baik dan efektif diterapkan pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.²⁰

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi serta didalamnya menampilkan video pembelajaran berisikan video animasi, grafis, ilustrasi, musik, dan suara penjelasan materi yang diajarkan. Secara umum, terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam menyunting video, seperti aplikasi *VideoScribe*, *Inshot*, *VN*, *CapCut*, *KineMaster*, dan lain sebagainya. Marcus mengungkapkan penerapan video pembelajaran berbantuan aplikasi *CapCut* video editing dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru.²¹

Aplikasi *Capcut* merupakan aplikasi *digital* berfungsi sebagai editing video, dan dapat di *download* di *google playstore*. Aplikasi *Capcut* digunakan untuk menambahkan dan memotong klip video, menyesuaikan posisi yang diinginkan, menambah *sticker*, dan menambahkan musik sesuai dengan kebutuhan. Media belajar berbasis *Capcut* adalah jenis saluran pesan dengan tata letak teks dan gambar bergerak. Vidio berbasis *Capcut* memiliki dua sensor indra yaitu mata dan telinga, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan wawasan siswa, dimana suatu pembelajaran yang diharapkan menjadi tercapai. *Capcut* merupakan aplikasi yang sangat efektif digunakan untuk membuat media belajar berbentuk audio visual.

²⁰ Rina Rahmawati, Khaeruddin, and Amri Amal, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1.1 (2021), 29–38

²¹ Juan Markus and others, 'Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi Capcut Video Editing Di Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Kutabuluh Kabupaten Karo Explanation Text Material Development With the Assistance of Capcut Video Editing Application in Class Xi Ips 1 Sma Negeri', X (2022), 136–50.

Livita Fariska menjelaskan bahwa media berbasis *CapCut* pada mata pelajaran IPA di kelas V mendapatkan hasil tes siswa yang memenuhi standar sangat baik.²² Berdasarkan beberapa penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti, media belajar berbasis *Androin*, *Software Wondershare Filmora*, *VidioScribe*, *Adobe Flash CS 6*.^{23,24,25,26} Suryaman, menjelaskan bahwa penggunaan media belajar berupa video animasi berbasis *Plotagon* dan *CapCut* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa siswa di kelas II Sekolah Dasar.²⁷ Selain itu, Wastriami dan Mudinillah menjelaskan penggunaan media belajar dengan berbasis aplikasi *KineMaster* bisa meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan media interaktif, siswa dapat menerima informasi pelajaran dengan baik.²⁸ Sedangkan Abdullah menyatakan bahwa hasil belajar dengan penilaian kuis menggunakan media video pembelajaran berbasis *InShot* dapat dikatakan baik, setelah 3 kali diberikan soal kuis, hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa dari 25 siswa semua lulus dengan

²² Luvita Fariska Deriyana dan Nurmaidina, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi CapCut Di Kelas V SD', *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, Vol. VII (2022), 1–10.

²³ Fatmawati Fatmawati, Yusrizal Yusrizal, and Ainul Marhamah Hasibuan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa', *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11.2 (2021), 134.

²⁴ Mustamiroh Mustamiroh and Fenny Ramadhayanti, 'Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd', *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11.2 (2021), 186–92.

²⁵ Hasbullah Hasbullah, Sholeh Hidayat, and Luluk Asmawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7544–55

²⁶ Anita Adesti and Siti Nurkholimah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi', *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 8.1 (2020), 27–38

²⁷ Suryaman Suryaman dan Yani Suryanti, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.3 (2022), 841–50.

²⁸ Wastriami Wastriami and Adam Mudinillah, 'Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan', *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1.1 (2022), 30–43 <<https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>>.

mencapai nilai lebih dari KKM.²⁹ oleh sebab itu, dari beberapa penelitian tersebut penulis menjadikanya sebagai acuan dalam penelitian.

Dari hasil pengamatan awal yang dilakukan, peneliti menemukan kendala-kendala pada penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada mata pelajaran IPA di SDN 06 Merigi khususnya di kelas V. Pada saat menyampaikan materi guru masih menggunakan metode ceramah, dan hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan, selain media buku yang digunakan, guru belum menggunakan media pembelajaran lain seperti media interaktif disebabkan rumit dan kurang memahami, selain itu siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan, dan menyelesaikan masalah dengan memberikan soal-soal pada buku. Maka berakibat pada proses pembelajaran menjadi terganggu, dan hal ini berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa, yang dimana jumlah siswa di kelas V yaitu 20, dari jumlah siswa tersebut belum ada siswa yang mencapai nilai diatas KKM.³⁰

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kurang berinovasi ketika menggunakan media belajar, membuat proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak maksimal. Oleh karena itu saya terdorong untuk melakukan penelitian tentang topik ini **“Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis *CapCut* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V SDN 06 Merigi ”**

²⁹ Nurjannah Abdullah, ‘Pengaruh Penilaian Kuis Dengan Media Vidio Berbasis Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar Ekonomi’, *Jurnal Pendidikan-IPS*, 3.2 (2022), 104–9.

³⁰ Observasi awal pada 4 februari 2023 di SDN 06 Merigi

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Semangat belajar siswa masih tergolong rendah.
2. Guru kurang berinovasi dalam menghadirkan media pembelajaran berbasis digital bagi siswa.
3. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas V belum optimal.
4. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru
5. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 06 Merigi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang kajian dan identifikasi masalah pada penelitian ini maka perlu diberi batasan masalah, untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti.

Maka peneliti membatasinya pada pengaruh penggunaan media belajar berbasis *CapCut* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi sistem pencernaan manusia dan fungsinya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media belajar berbasis *Capcut* pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 06 Merigi.

2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media belajar berbasis *Capcut* di kelas pada mata pelajaran IPA V SDN 06 Merigi.
3. Apakah media belajar berbasis *Capcut* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 06 Merigi.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa di kelas V SDN 06 Merigi pada muatan pelajaran IPA pokok bahasan sistem pencernaan manusia dan fungsinya dengan menggunakan media belajar berbasis *CapCut*.

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian yang penulis lakukan adalah:

a) Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi informasi yang digunakan oleh guru kelas, khususnya guru yang mengajar di sekolah dasar dalam penggunaan media belajar berbasis *CapCut*, serta dapat menjadi bahan kajian pada ilmu pengetahuan. Disamping itu penelitian ini bisa menjadi referensi dan dapat menambah wawasan serta memperkaya pengetahuan bagi calon pendidik tentang penggunaan media belajar.

b) Secara praktis

a) Bagi guru

Sebagai landasan atau acuan khususnya menjadi informasi bagi pendidik tentang pengaruh penggunaan media belajar berbasis *CapCut* dalam hasil belajar siswa .

b) Bagi siswa

Penggunaan media belajar berbasis *CapCut* ini dapat mengembangkan pengetahuan serta meningkatkan hasil belajar sesuai dengan kemampuan yang dipahami oleh siswa itu sendiri.

c) Bagi sekolah

Menjadi bahan informasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terkhusus pada penggunaan media belajar berbasis teknologi mata pelajaran IPA pokok bahasan sistem pencernaan pada manusia fungsinya.

d) Bagi peneliti

Untuk menambah bahan pengembangan wawasan pengetahuan bagi peneliti sesuai dengan program studi yang di tekuni dan sebagai calon pendidik untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau disebut dengan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Hafid Mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan yaitu berisikan pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai didalam proses pembelajaran itu sendiri.³¹

Rossi dan breidle menjelaskan bahwa media pembelajaran, baik itu radio, televise, buku, surat kabar, majalah, dan lain-lain, dapat digunakan untuk kepentingan pendidikan. Menurut rossi media belajar sama dengan benda benbentuk fisik didalamnya berisi informasi dan materi pendidikan. Jadi, semua alat-alat semacam radio, televis kalau digunakan dalam untuk pendidikan maka termasuk kedalam media pembelajaran.³²

Media pembelajaran adalah alat untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman kepada peserda didik dengan cepat, serta menjelaskan maksud dari pembahasan pembelajaran yang disampikan dan membantu siswa untuk penjelasan yang lebih konkrit dan terarah. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu

³¹ H. Abd Hafid, 'Sumber Dan Media Pembelajaran', *Jurnal Sulesana*, 6.2 (2011), 69–78.

³² Sanjaya Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (jakarta: kencana, 2012), h. 58.

yang bisa digunakan sebagai sarana menyalurkan atau mengantarkan pesan dari materi pembelajaran sehingga mampu membangkitkan perhatian, minat, dan motivasi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran, Miftah mengemukakan dalam buku "*Audio Visual Aids To Instruction*" karya McKown mencakup empat fungsi media, yaitu :

- a. Mengubah focus pendidikan formal, artinya dengan media pembelajaran yang awalnya abstrak berpindah ke pembelajaran yang kongkrit, dan pembelajaran yang teoritis menjadi fungsional praktis.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa, media berfungsi sebagai motivasi eksternal bagi siswa. karena penggunaan media belajar semakin canggih dan dapat menarik perhatian siswa.
- c. Memberikan penjelasan, sehingga informasi dan pengalaman siswa menjadi lebih jelas dan mudah dipahami karena media dapat digunakan untuk menjelaskan situasi tersebut.

- d. Memberikan rangsangan belajar, terutama karena rasa keingintahuan siswa. Rasa ingin tahu butuh dikembangkan sehingga keinginan untuk tahu terus terbangun melalui media.³³

3. Jenis Media Pembelajaran

Audie Mengemukakan media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu :

- a. Media audio, pengertian media audio yaitu media yang berisi informasi yang disampaikan berbentuk suara yang dapat mengembangkan pikiran, perasaan, perhatian siswa .
- b. Media visual, adalah media yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan.
- c. Media audio visual adalah media yang disampaikan dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan.³⁴

Menurut sadiman media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa aspek yang berbeda tergantung dari sudut pandang yang dilihat seperti:

- a. Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran dapat dibagi kedalam:

³³ M. Miftah, 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95

³⁴ Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 589–90.

- 1) Media audio yakni media yang hanya didengar saja, atau hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara saja.
 - 2) Media visual yakni media yang hanya dapat dilihat, tanpa adanya suara. Sebagai contoh yaitu, film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan benda cetak seperti media grafis.
 - 3) Media audio visual sering dikenal sebagai media yang mengandung unsur suara dan mengandung gambar yang dapat dilihat melalui indera pendengar dan penglihatan, misalnya rekaman video, slide suara, dan lain-lain. Media ini dianggap lebih baik dan menarik.
- b. Berdasarkan jarak jangkauannya seperti:
- 1) Media dengan jarak jangkauan secara luas dan bersamaan seperti, televisi dan radio. Hal ini Media yang digunakan memungkinkan siswa untuk mempelajari berbagai informasi secara bersamaan tanpa ruang khusus.
 - 2) Media yang cakupannya terbatas secara waktu ruang seperti film slide, film video dan lain-lain.
- c. Berdasarkan trik dan cara pemakaiannya, media pembelajaran dibagi menjadi beberapa yaitu:
- 1) Media yang dapat dikonfigurasi sebagai film slide, transparansi, dan film. Media ini membutuhkan alat bantu seperti projector, OHP, untuk memproyeksikan media.

Tanpa dukungan alat media pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik.

- 2) Media yang susah ditata dan dikendalikan seperti foto, lukisan, gambar, radio, dan lain-lainya

4. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya yaitu:

- a. Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Karena disetiap siswa akan memiliki pengalaman yang berbeda-beda tergantung setiap factor-faktor yang mempengaruhinya.
- b. Media pembelajaran dapat melebihi batasan ruang kelas.
- c. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- d. Media menciptakan kesatuan persepsi.
- e. Media pembelajaran dapat menanamkan konsep-konsep dasar yang akurat, spesifik dan realistik.
- f. Media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat baru pada peserta didik.
- g. Media pembelajaran mampu menciptakan motivasi dan mendorong anak untuk giat belajar.

- h. Media dapat memberikan pengalaman yang meluas dari yang konkrit sampai dengan abstrak.³⁵

Livie dan lentz dalam Arsyad (1977: 16-17) membagi fungsi media pembelajaran menjadi empat, yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Penjelasan dari keempat fungsi tersebut sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi (minat), mampu meningkatkan dan menarik perhatian siswa terhadap materi dalam pembelajaran yang berhubungan dengan materi visual yang disajikan dengan penjelasan materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, Tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat memperhatikan topik pelajaran dengan visualisasi.
- 3) Fungsi kognitif, penelitian ilmiah menjelaskan bentuk visual dan gambar dapat mengingat informasi yang terdapat pada gambar serta mempermudah pencapaian tujuan pemahaman.
- 4) Fungsi kompensatoris, Memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya rendah untuk mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang terdapat pada teks.³⁶

5. Manfaat media pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga

³⁵ Hosna Rofiatul, Samsul, *Melejitkan Pembelajaran Dengan Prinsip-Prinsip Belajar*. (Malang: CV Cita Intrans Selaras. 2015), h. 194-195.

³⁶ Hasanudin cahyo, *Media Pembelajaran Kajian Teoritis Dan Kemanfaatan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), h. 8-9

proses kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang lebih detail. Falahudin menjelaskan dalam penelitiannya bahwa Kemp dan Dayton mengelompokkan manfaat media pembelajaran menjadi beberapa, yaitu:

- a. Penyampaian materi bisa diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam hal waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik .
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dimanapun dan kapanpun.
- g. Media secara positif mendorong sikap siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.
- h. Meningkatkan sikap peserta didik agar lebih menyenangkan dan bermanfaat.
- i. Media bisa mengubah muatan pelajaran yang abstrak menjadi nyata.
- j. Media bisa menangani gangguan ruang dan waktu yang meluas.
- k. Media bisa menangani keterbatasan kemampuan indra pada manusia.³⁷

³⁷ C. Hayes, H. Hardian, and T. Sumekar, 'Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda', *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6.2 (2017), 402–16.

B. Aplikasi *Capcut*

CapCut merupakan aplikasi editing video pada *software android* yang dapat di download di *google playstore* dengan menggunakan *mobile*. Aplikasi *Capcut* menawarkan editing video dengan berbagai fitur menarik didalamnya dan dapat digunakan dengan mudah oleh semua pengguna. Fitur-fitur yang tersedia di aplikasi *Capcut* dapat digunakan secara gratis seperti fitur penambahan, pemotongan klip, menyesuaikan posisi yang diinginkan, penambahan *sticker*, dan penambahan musik sesuai dengan kebutuhan. Cara editing video dapat dilakukan pada *multitimedline*, sehingga mudah untuk ditempatkan di dalam file.³⁸

Aplikasi *Capcut* merupakan aplikasi yang efektif digunakan membuat media pembelajaran berbasis audio visual, dengan menggunakan aplikasi ini sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik.³⁹ Media belajar dengan berbasis aplikasi *Capcut* dibuat untuk editing video yang menarik. Keunggulan menggunakan aplikasi *Capcut* antara lain yaitu: 1) konten yang dibuat oleh Lectora Inspire dapat diakses dimanapun, 2) Menyediakan berbagai strategi menu praktis untuk membuat konten materi menjadi menarik dan memfasilitasi interaksi siswa secara langsung dan presentasi materi penelitian, 3) Perangkat lunak otak pintar sederhana, dengan program tutorial interaktif dapat diterbitkan secara offline atau online melalui templat, sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakan situs *Web* pribadi, CD, pengolah kata, dan sistem manajemen pembelajaran. Aplikasi *Capcut*

³⁸ Ispratiwi desvita mellisa, 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Capcut* Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan', *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4.1 (2023), 39–45.

³⁹ Nafilatur Rohmah, 'Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya', *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4 (2021), 128–32.

mempunyai kelemahan yaitu tidak ada biaya lisensi untuk memiliki software tersebut.⁴⁰

1. Langkah - Langkah Penggunaan Media Belajar Berbasis Capcut Pada Proses Pembelajaran

Adapun langkah - langkah penggunaan media belajar berbasis Capcut di dalam kelas sebagai berikut:

1) Mempersiapkan alat yang akan digunakan

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai/perlakuan di mulai, tenaga pendidik menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan disaat kegiatan pembelajaran berlangsung, adapun alat-alat yang dibutuhkan ialah laptop, *sound*, infokus, kabel, dan video yang akan ditampilkan didalam kelas. alat-alat tersebut dipersiapkan sebelum kelas dimulai dan tenaga pendidik harus memastikan alat-alat tersebut dalam keadaan baik dan dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Mempersiapkan kesiapan peserta didik.

2) Mengkondisikan siswa sebelum belajar

Tenaga pendidik memperhatikan posisi duduk peserta didik agar mereka lebih nyaman disaat pembelajaran sedang berlangsung. Kemudian tenaga pendidik terlebih dahulu menyampaikan materi apa yang akan dipelajari yaitu, IPA dengan materi sistem pencernaan pada manusia. Dan juga tenaga pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan bagaimana teknis pembelajaran.

⁴⁰ Luvita Fariska Deriyana and Nurmairina, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi CapCut Di Kelas V SD', *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, Vol. VII (2022), 1-10.

3) Menampilkan video pembelajaran berbasis Capcut

Sebelum menampilkan video pembelajaran, tenaga pendidik menginstruksikan terlebih dahulu kepada peserta didik untuk memperhatikan dengan seksama, dan juga mencatat poin-poin penting yang ada didalam video tersebut. Sebelum menampilkan media pembelajaran pendidik menyampaikan materi yang akan diajarkan terlebih dahulu kemudian disela-sela penyampaian materi media capcut diputar di tempat yang sudah dipersiapkan. Didalam video tersebut menampilkan gambar dan suara yang dapat dilihat dan didengar dalam waktu yang bersamaan.

Setelah video selesai diputar, tenaga pendidik selanjutnya bertanya atau meminta peserta didik untuk menceritakan kembali ringkasan materi yang ada didalam video yang telah diputar tersebut. Kemudian tenaga pendidik meminta kepada peserta didik untuk menanyakan berbagai hal yang mereka anggap sulit pada materi yang ditampilkan dalam bentuk video tersebut, sebelum itu tenaga pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik lainnya untuk menjawab dan dibantu oleh tenaga pendidik.

2. Cara Menggunakan Aplikasi Capcut

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Buat New Project

Klik ikon + yang ditampilkan pada aplikasi untuk memasukkan video, gambar, tulisan dan dll.

a. Pilih video, gambar, audio dan tulisan yang ingin di edit di aplikasi Capcut dari galeri atau penyimpanan di HP

b. Masukkan audio, video, dan gambar

Setelah itu, akan langsung diarahkan ke tools untuk mengedit video. Pilih audio yang diinginkan atau bisa dengan merekam audio secara langsung melalui opsi record

c. Sesuaikan audio, dan video

Agar audio asli yang dipilih tidak terdengar bersama dengan suara dari video aslinya, klik opsi mute video. Kemudian sesuaikan audio dengan video yang diedit dengan cara mengeser timeline audio dan video.

d. Export video

Jika video sudah selesai diedit, klik ikon tanda panah yang terletak pada pojok kanan atas aplikasi untuk mengubah format video menjadi MP4

Berikut ini gambaran aplikasi *Capcut* :

Gambar 2.1 Fitur Depan Aplikasi *Capcut*



Gambar 2.2 Fitur Dalam Aplikasi *Capcut*



C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses yang melibatkan proses berfikir dan berubah melalui beberapa tahapan secara berulang kali sehingga mendapatkan pemahaman.⁴¹ Sedangkan menurut Faizah Belajar adalah aktifitas sadar individu melalui pendidikan dan pengalaman mengarah pada perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴²

Belajar didefinisikan sebagai suatu kegiatan atau hal-hal yang bertujuan untuk menimbulkan perubahan internal seseorang, seperti dalam berperilaku, sikap, kebiasaan, pengetahuan, keterampilan dan lain-lainnya. Secara sederhana hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh anak setelah menyelesaikan kegiatan belajar. Hasil belajar

⁴¹ Roberta Unron Hurit, et al, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: CV.Media Sains Indonesia, 2021) , h.2

⁴² Silviana Nur Faizah, 'Hakikat Belajar Dan Pembelajaran', *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1.2 (2020), 175 <<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>>.

adalah perubahan yang terjadi dalam diri siswa, sebagai hasil dari kegiatan belajar baik itu yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴³

Nana Sudjana menjelaskan hasil belajar adalah bakat atau keterampilan yang diperoleh siswa sesudah menyelesaikan proses pembelajaran yang sudah dirancang dan dilakukan oleh guru di sekolah dan kelas tertentu.⁴⁴ Supardi mengungkapkan hasil belajar yaitu tahap pencapaian actual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, dan penghargaan.⁴⁵

Dengan demikian hasil belajar dapat dijelaskan sebagai keterampilan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran, meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari pengertian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan dalam bentuk evaluasi setelah siswa mengikuti pembelajaran, dan merupakan evaluasi terhadap perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa.

2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dinilai berdasarkan indikator hasil belajar peserta didik dalam mencapai pembelajaran. Indikator hasil belajar

⁴³ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013),h. 5

⁴⁴ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7.

⁴⁵ Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi)*, (Jakarta: PT Prajagrindo Persada, 2015), h. 2.

menggambarkan keterampilan yang harus dimiliki siswa untuk berkomunikasi secara spesifik dan digunakan untuk menilai pencapaian hasil pembelajaran.

Indicator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual. Ranah afektif, semua yang berhubungan dengan sikap. Ranah psikomotorik, semua yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun nonverbal.⁴⁶ Ketiga ranah tersebut digunakan sebagai sistem untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

3. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Mengacu pada pendapat Bloom terdapat jenis keberhasilan belajar meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor, yaitu :

- a. Jenis keberhasilan belajar kognitif
 - 1) Hasil belajar terlihat dari kemampuan pengetahuannya (mengetahui semua hal-hal khusus, fakta-fakta, prinsip-prinsip dan lainnya)
 - 2) Hasil pemahaman belajar ditunjukkan sesuai dengan kemampuannya (kemampuan menerjemahkan, menafsirkan menginterpretasikan dan sebagainya).

⁴⁶ Kifli Syamsul, *Gambaran Hasil Belajar Fisika Berdasarkan Kepribadian (Myers Briggs Type Indicator) MBTI Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika FTK UIN Alaudin Makasar Angkatan 2020* Skripsi (Makasar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makasar, 2021)

- 3) Hasil penerapan pembelajaran terlihat pada keterampilan mereka (kemampuan menyelesaikan tugas, membuat diagram/grafik dan lainnya).
 - 4) Hasil analisis ditunjukkan dalam bentuk kemampuan (kemampuan mengenali kesalahan, membedakan, menganalisis).
 - 5) Hasil pembelajaran sintetik terlihat dari kemampuan siswa
 - 6) Hasil belajar evaluasi dapat dilihat dari diri siswa (dapat mengevaluasi berdasarkan standar, memilih alternatif)
- b. Jenis keberhasilan psikomotorik
- 1) Hasil kesiapan belajar ditunjukkan dalam bentuk perbuatan.
 - 2) Hasil belajar perseptual dapat dilihat pada tindakan (sensitif terhadap rangsangan)
 - 3) Hasil belajar dilihat dari gerak terbimbing berdasarkan kemampuannya (kemampuan meniru contoh)
 - 4) Gerakan-gerakan yang terbiasa akan terlihat jelas dalam penguasaannya.
 - 5) Hasil belajar gerak kompleks terlihat dari kemampuan siswa antara lain: kemampuan luwes, cekatan, lincah dan dll.)
 - 6) Kreativitas hasil belajar terlihat pada pengoperasiannya.
- c. Tipe keberhasilan afektif

- 1) Hasil belajar penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap terlihat dari sikap dan perilakunya.
- 2) Hasil pembelajaran organisasi dapat dilihat dalam bentuk: (kemampuan membentuk sistem nilai, dan tanggung jawab)
- 3) Hasil belajar untuk membentuk pola hidup tampak dalam bentuk sikap dan perilaku.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman mengungkapkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dalam penelitian tersebut merupakan hasil interaksi antara beberapa faktor, baik faktor internal dan factor eksternal. Faktor internal maupun faktor eksternal dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Factor internal

Faktor internal merupakan factor yang bersumber dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan dalm belajarnya. Factor internal meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motifasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan peserta didik.

b. Factor eksternal

Factor eksternal merupakan factor yang bersumber dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta yaitu: meliputi lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Keadaan keluarga yang ekonominya tidak setabil, perkelahian suami istri, kasih sayang orang tua terhadap anak kurang, serta kebiasaan perilaku orang

tua yang kurang baik, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sekolah juga merupakan factor menentukan hasil belajar, semakin tinggi kualitas pengajaran di sekolah. maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa ⁴⁷

D. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam (IPA) atau sering disebut dengan pendidikan sains merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan di indonesia. Sains atau IPA adalah usaha manusia untuk memahami alam semesta dengan menggunakan pengamatan dan metode, serta menggunakan penalaran yang akurat untuk mendapatkan suatu kesimpulan.⁴⁸ Mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran dasar yang harus dipelajari dengan mengikutsertakan benda-benda lain yang mendukung pembelajaran. Proses pembelajaran IPA memadukan berbagai prinsip fisika, kimia, biologi, dan bumi antariksa. Konsep-konsep ini berpotensi untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi siswa di lingkungan alam sekitarnya .⁴⁹

2. Tujuan pembelajaran IPA

Adapun tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar yaitu:

⁴⁷ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 12-13.

⁴⁸ *Ibid.* 165-167

⁴⁹ I Wayan Widiana, 'Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5.2 (2016), 147 <<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>>.

- a. Untuk mendapatkan keyakinan akan kebesaran Tuhan berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan ciptaan alamnya.
- b. Meningkatkan kesadaran dan pemahaman akan prinsip-prinsip ilmiah yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Untuk meningkatkan rasa ingin untuk tahu, sikap positif dan kesadaran akan mempengaruhi timbal balik antara ilmu alam, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d. Mampu mengembangkan keterampilan untuk memecahkan permasalahan, menarik kesimpulan, menganalisis alam sekitar.
- e. Menumbuhkan rasa empati siswa untuk aktif berperan dalam konservasi, perlindungan dan pelestarian lingkungan alam.
- f. Membangkitkan motivasi agar saling menghargai alam akan segala keteraturannya sebagai bentuk kesadaran terhadap ciptaan Tuhan.
- g. Mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman sebagai bentuk untuk studi lebih lanjut ke tingkat yang lebih tinggi.⁵⁰

3. Karakteristik pembelajaran IPA

Kajian ilmu pengetahuan alam mengacu pada kajian tentang alam, secara sistematis pembelajaran IPA bukan sekedar kumpulan fakta, konsep atau prinsip, melainkan proses penemuan. Karakteristik pembelajaran IPA dapat digambarkan sebagai berikut:

⁵⁰ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.(Jakarta: Prenadamedia Group, 2013),h. 171

- a. Berlangsungnya pembelajaran IPA melibatkan hampir seluruh indera, semua proses berfikir, dan berbagai gerakan otot pada diri manusia .
- b. Pembelajaran IPA berlangsung dengan berbagai macam cara (tenik).
- c. Belajar sains atau IPA membutuhkan alat yang berbeda-beda, terutama untuk observasi.
- d. Belajar sains sering melibatkan kegiatan pertemuan ilmiah, studi literatur, menghasilkan hipotesis dan lainya.
- e. Pembelajaran IPA merupakan proses belajar yang aktif. Belajar IPA merupakan sesuatu yang harus siswa lakukan, bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa.⁵¹

E. Penelitian Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian relevan terdahulu dijadikan sebagai acuan pada penelitian ini.

1. Hasil penelitian Dwi Yun Andela menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Capcut untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar. Persamaan pada penelitian ini terletak pada pengaruh penggunaan media belajar berbasis

⁵¹ Hisbullah dan Nurhayati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makasar: Aksara Timur, 2018), h. 3-4.

Capcut terhadap hasil belajar siswa sedangkan perbedaan penelitian ini dengan saya terletak pada mata pelajaran IPA pada kelas IV di sekolah dasar ⁵²

2. Hasil penelitian Nurlaila (2022), menjelaskan bahwa media audio visual berbasis *CapCut* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan media belajar berbasis Capcut sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada pengaruh penggunaan media belajar berbasis capcut terhadap minat belajar siswa ⁵³
3. Hasil penelitian Widia dan Reinita (2023) mengemukakan bahwa penggunaan media video kinemaster dapat berpengaruh pada hasil belajar. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media video berbasis kinemaster, sedangkan pada penelitian saya menggunakan media berbasis Capcut akan tetapi persamaan pada penelitian saya sama-sama menggunakan media belajar berbasis aplikasi editing video dan sama- sama menjelaskan pengaruh terhadap hasil belajar siswa .⁵⁴
4. Hasil penelitian Imrotul Ilmiah (2022), mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran video berbasis *Capcut* mempengaruhi minat belajar. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Capcut* sedangkan perbedaan

⁵² Adela dwi Yun, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi IPA kelas IV di sekolah Dasar*, ‘Skripsi (Mataram: fak FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023), 73

⁵³ Nurlaila, ‘Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Studi Experimen Materi Pembelajaran PPKN Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahida Talang Rimbo Baru)’, 2022.

⁵⁴ widiyya, reinita, ‘Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Video Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SDN Gugus 1. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, Vol.7, No.2, Februari 2023’, 7.2 (2023), 108–17.

penelitian ini yaitu pengaruh pngguaan media pembelajaran berbasis Capcut terhadap minat belajar sedangkan penelitian saya membahas tetang pengaruh penggunaan media Capcut terhadap hasil belajar siswa.⁵⁵

5. Hasil penelitian Amalia rizki wulandari (2021) mengungkapkan adanya pengaruh terhadap media pembelajaran berbasis youtube untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajara IPA di kelas V. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas media berbasis digitas yaitu berbentuk video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa . Disimpulkan bahwa media belajar berbasis *Youtube* berpengaruh pada peningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di sekolah dasar tema 7 materi kalor.⁵⁶
6. Hasil penelitian Mutmainah (2022) menjelaskan media pembelajaran berbasis Sparkol Video Scribe berpengaruh terhadap hasil belajar IPA sisiwa SD kelas awal. Perbedaan dari penelitian ini adalah terletak pada penggunaan media, media yang digunakan yaitu berbasis Sparkol Video Scribe sedangkan pada penelitian saya berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi editing vidio terhadap hasil belajar IPA.⁵⁷

F. Kerangka Berfikir

Sugiono berpendapat bahwa model kerangka berfikir berfungsi sebagai kerangka konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan

⁵⁵ Ilmiah imroatul, *Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Pembelajaran Tematik Dimasa Pandemi Covid-19 Melalui Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Di Min 4 Muaro Jambi*. ‘‘Skripsi (Jambi: Fak. Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2022), 104.

⁵⁶ Amalia Rizki Wulandari, Masturi Masturi, and Fina Fakhriyah, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar’, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 3779–85 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>>.

⁵⁷ Mutmainah Nur Fitriani Zainal,Satriani, Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas Awal’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.6 (2022), 5933–45

berbagai masalah yang diidentifikasi sebagai masalah paling penting.⁵⁸ Media pembelajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting, hal ini menjadikan media pembelajaran sebagai alat dalam memberikan pengetahuan siswa secara konkrit, tepat dan mudah untuk dipahami.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar, dan alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar bertujuan untuk memperjelas makna yang disampaikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan sempurna.⁵⁹ Keunggulan media adalah menjelaskan pesan sehingga tidak terlalu verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, serta memungkinkan interaksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar.

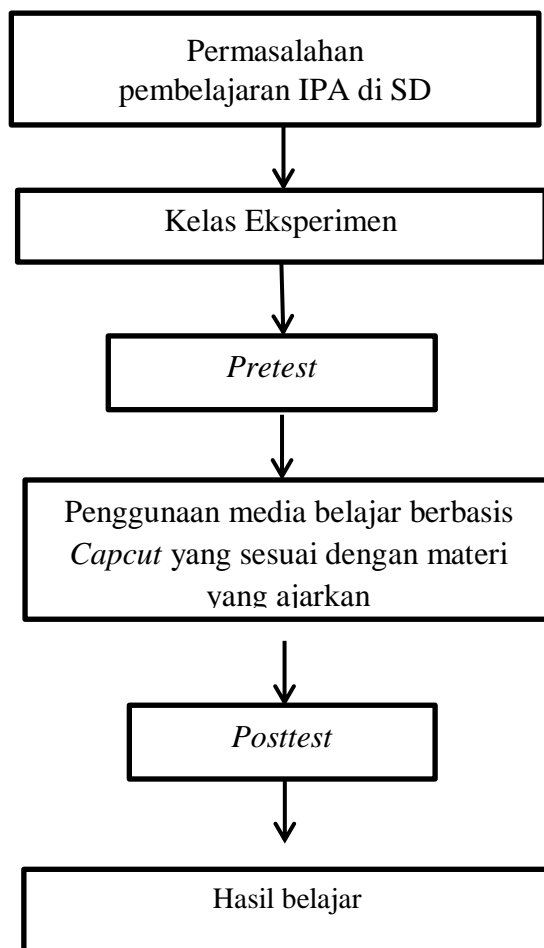
Kemajuan teknologi dimanfaatkan oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu penulis memilih media belajar berbasis *Capcut*, dikarenakan penggunaan media belajar belum efektif digunakan oleh guru saat mengajar di kelas, sehingga siswa tidak mudah bosan dan akan lebih bersemangat. Aplikasi *Capcut* adalah aplikasi editing video dan merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual, berisi animasi serta efek yang menarik, dan memberikan pengaruh baik untuk

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta. 2019),h. 60.

⁵⁹ Mar'atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, and Ari Widyaningrum, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku', *International Journal of Elementary Education*, 3.2 (2019), 178 <<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>>.

siswa. Fitria cahyani menjelaskan, pengembangan media belajar berbasis aplikasi *Capcut* bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ⁶⁰

Bagan 2.3 Kerangka Berfikir



G. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiono hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian, jawaban yang diberikan masih lemah dan tidak berdasarkan fakta empiris.⁶¹ Hipotesis dalam penelitian ini adalah pengaruh

⁶⁰ Reski Yesma Aulia and Melva Zainil, 'Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat', *Journal of Basic Education Studies*, 5.2 (2022), 125–34.

⁶¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta. 2019),h. 63

penggunaan media belajar berbasis *Capcut* pada hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN 06 Merigi.

1. H_a = terdapat pengaruh penggunaan media belajar berbasis *Capcut* pada hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Merigi, diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak.
2. H_o = tidak terdapat pengaruh media belajar berbasis *Capcut* terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V di SDN 06 Merigi, diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Muri Yusuf penelitian eksperimen diartikan sebagai salah satu tipe penelitian yang lebih akurat atau teliti dibandingkan dengan tipe penelitian lain dalam menentukan relasi sebab akibat.⁶² Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Eksperimental One Grup Pretest-Posttest*, karena dalam rancangan ini tidak ada kelompok kontrol, dan hanya menggunakan satu kelompok subjek saja.

Berikut ini rancangan penelitian *One Grup Pretest-Posttes*

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttes</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

X = kelas yang diberikan perlakuan

O₁ = sebelum diberikan perlakuan

O₂ = setelah diberikan perlakuan⁶³

⁶² Yusuf Muri, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 76.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 74.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 06 Merigi. pada tahun ajaran 2022/2023, semester dua di bulan mei 2023.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi bukan hanya sekedar jumlah objek atau subjek yang dipelajari, akan tetapi mencakup semua kualitas atau karakteristik dari suatu subjek atau objek baik manusia, peristiwa, dan benda lainnya. Suharsimi mengartikan, seluruh populasi dijadikan sebagai obyek penelitian.⁶⁴

Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V SDN 06 Merigi.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah
V	20

2. Sampel Penelitian

Adapun sampel untuk yang digunakan yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh populasi dijadikan sebagaisampel.⁶⁵

Tabel 3.3 Jumlah Sampel

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
V	10	10	20

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 30.

⁶⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 85.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan terhadap orang maupun objek lain. Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 06 Merigi.

2. Teknik Tes

Tes merupakan suatu alat atau prosedur secara sistematis dan objektif untuk mendapatkan data atau keterangan yang telah diinginkan tentang sesuatu mengenai fakta atau informasi.⁶⁶ Penelitian ini menggunakan teknik tes pilihan ganda untuk mengukur keberhasilan belajar peserta didik di kelas V SDN 06 Merigi. Proses penelitian ini, dilakukan tes sebanyak 2 kali yaitu: tes sebelum diberikan tindakan (*pretest*) dan setelah diberikan tindakan (*posttest*) menggunakan bentuk soal-soal yang sama.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang secara serentak didapatkan di lokasi penelitian dilaksanakan.⁶⁷ Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan oleh peneliti, seperti sejarah sekolah, bukti foto dan video serta data pendukung penelitian di SDN 06 Merigi.

⁶⁶ Ibadullah Malawi dan Endang Sri Maruti, *Evaluasi pendidikan*, (Jawa Timur: CV AE Media Grafika 2016), h.14.

⁶⁷ Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta. Pernermedia Group), hal. 90

E. Variable Penelitian

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang berpengaruh terhadap variabel tidak bebas, dan berdampak terhadap variabel tidak bebas atau yang diujikan.⁶⁸ Variabel bebas sering disebut dengan variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Sehingga variabel bebas (X) pada penelitian ini yaitu penggunaan media belajar berbasis *Capcut*.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini sering disebut dengan *output*, *kriteria*, *konsekuensi*.⁶⁹ Adapun variabel terikat (Y) pada penelitian ini yaitu: hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 06 Merigi.

Variabel bebas yang digunakan diharapkan berpengaruh terhadap variabel terikat yang berfokus pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 06 Merigi dengan menggunakan media belajar berbasis *Capcut*.

F. Instrument Pengumpulan Data

1. Instrument Tes

Instrument tes ini dilakukan supaya dapat mengetahui kualitas hasil belajar siswa kelas V SDN 06 Merigi, dan digunakan sebagai alat untuk menilai aspek kognitif siswa berbentuk tes objektif. Dalam

⁶⁸ Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara , 2020), h 28.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019),

penelitian ini, soal sial tes terdiri dari pertanyaan pertanyaan yang berjumlah 25 soal pilihan ganda. Pemberian tes soal dilakukan sebanyak 2 kali yang pertama dilakukan sebelum diberikan perlakuan yaitu memberikan (*pretest*) dan kemudia sesudah diberikan perlakuan yaitu memberikan (*posttest*) kepada siswa yang menjadi sample penelitian. Menggunakan soal yang sama dengan tujuan tidak adanya perbedaan pengetahuan dan pemahaman.

**KISI-KISI SOAL (INSTRUMEN PENELITIAN)
SISTEM PENCERNAAN PADA HEWAN DAN MANUSIA (IPA)
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Status Pendidikan : SDN 06 Merigi.
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/ Semester : V/1
Alokasi Waktu : 60 menit
Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Tabel 3.4 Instrumen Penelitian

No	Indicator Pencapaian	Jenjang	Butir soal
1.	Peserta didik mampu menyebutkan salah satu organ pencernaan pada manusia	C1	1
2.	Siswa mampu menjelaskan fungsi sistem pencernaan pada manusia	C1	2
3.	Peserta didik mampu menyebutkan jumlah gigi taring atas dan bawah pada manusia	C2	3
4.	Peserta didik mampu menjelaskan fungsi gigi taring pada manusia	C1	4
5.	Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi lidah dalam sistem pencernaan manusia	C2	5
6.	Peserta didik mampu menyebutkan urutan sistem pencernaan manusia dari luar ke dalam	C3	6

7.	Peserta didik mampu menjelaskan proses penyerapan sari-sari makanan pada manusia	C1	7
8.	Peserta didik mampu mengidentifikasi peristiwa pada enzim ptialin	C2	8
9.	Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian bagian sistem pencernaan manusia	C2	9
10.	Disajikan gambar, Peserta didik mampu menjelaskan proses pencernaan secara mekanis melalui gambar	C4	10
11.	Disajikan gambar, Peserta didik mampu menyebutkan proses terjadinya pembuangan sisa makanan pada gambar	C4	11
12.	Disajikan gambar, Peserta didik mampu menyimpulkan fungsi organ pencernaan yang ditunjuk	C5	12
13.	Disajikan gambar organ pencernaan Peserta didik mampu menyimpulkan fungsi organ pencernaan	C5	13
14.	Peserta didik mampu menjelaskan proses terjadinya gerakan peristaltik pada manusia.	C2	14
15.	Peserta didik mampu mengidentifikasi proses terjadinya gerakan peristaltik	C1	15
16.	Peserta didik mampu mengidentifikasi sistem pencernaan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan sementara	C1	16
17.	Peserta didik mampu mengklasifikasikan proses pencernaan pada usus besar	C4	17
18.	Peserta didik mampu memperjelas peranan bakteri E. Coli di dalam usus besar .	C6	18
19.	Peserta didik mampu mengidentifikasi proses terjadinya enzim amilase	C1	19
20.	Peserta didik dapat menganalisis bagian bagian usus halus	C4	20
21.	Peserta didik mampu mengidentifikasi penyakit yang dapat menyerang rongga mulut	C1	21
22.	Peserta didik mampu menyimpulkan pernyataan nama enzim pada sistem pencernaan manusia	C5	22
23.	Peserta didik dapat menganalisis cara memelihara organ pencernaan manusia	C4	23
24.	Peserta didik mampu menganalisis fungsi garam beryodium bagi tubuh manusia	C4	24
25.	Peserta didik dapat menyimpulkan penyebab terjadinya iritasi pada lambung.	C5	25

2. Instrument Non Tes

Pada penelitian ini instrument non tes dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi kinerja siswa kelas V SDN 06 Merigi untuk menilai aspek keterampilan. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan hasil belajar dan psikomotorik siswa selama proses belajar menggunakan media belajar berbasis *Capcut*.

Tabel 3.5 Penilaian Non Tes

No	Aspek	Kriteria		
		3	4	5
1.	Dapat menjelaskan proses pencernaan pada manusia			
2.	Mampu menjelaskan fungsi sistem pencernaan pada hewan dan manusia			
3.	Mampu menyebutkan nama-nama organ pencernaan pada hewan			
4.	Mampu membedakan urutan sistem pencernaan pada hewan dan manusia			
Skor Maksimal				

Ket: 5 = sangat baik 4 = baik 3 = tidak baik

$$Nilai = \frac{\text{Total Skor} \times 100}{20}$$

G. Uji Validitas Instrument

1. Validitas Rasional

Validitas rasional yaitu validitas yang didapatkan dari hasil penalaran atau berfikir logis.

2. Validitas Isi

Validitas isi adalah validitas dari hasil menganalisis, mengamati, dan penilaian terhadap pernyataan tersebut, yang meliputi setiap pernyataan yang terdapat pada tes hasil belajar.⁷⁰ Validitas ini dapat dilihat pada tes itu sendiri, yang digunakan untuk alat pengukur hasil belajar dan juga digunakan untuk mengukur prestasi siswa, maka isi tes sudah, mewakili semua materi atau pokok bahasan yang ditekankan.

3. Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan segala hal yang berkaitan dengan sebuah kejadian dan sebuah objek abstrak, akan tetapi implikasinya dapat diamati, diukur, dan diperbaiki.⁷¹ Peneliti beralih kepada ahli yaitu pengajar mata kuliah IPA yaitu Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I selaku dosen PGMI di IAIN Curup.

Validator bertugas untuk menilai dan memberikan masukan terhadap instrumen yang telah dibuat dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan. Masukan validator diberikan berupa tingkatan soal dan pilihan soal yang akan diujikan oleh siswa. Skor yang terdapat pada lembar validasi menggunakan skala 1 sampai dengan 5 dengan keterangan yaitu

- 1 = Tidak Layak
- 2 = Kurang Layak
- 3 = Cukup Layak
- 4 = Layak

⁷⁰ Tomoliyus, *Sukses Melatih Keterampilan Dasar Permainan Tenis Meja dan Penilaian*, (Jawa Barat: CV Sarnu Untung, 2017), h 105.

⁷¹ Sugiyono. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Jakarta. Alfabeta CV), hal 129.

5 = Sangat Layak

Dari skor indeks tersebut akan dihitung untuk dapat menentukan validitas isi dalam instrument penelitian. Instrument pertama terdiri dari 30 pertanyaan, 5 pertanyaan tidak digunakan dan pertanyaan lainnya di validasi yaitu berjumlah 25 yang digunakan dalam survei.

4. Taraf kesukaran

Uji ini digunakan bahwa soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan terlalu sukar. Rumus yang digunakan taraf kesukaran soal sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukarannya sering diklasifikasikan sebagai berikut:

Klasifikasi daya pembeda dibedakan atas

Antara 0,00 sampai dengan 0,30 : sukar

Antara 0,31 sampai dengan 0,70 : sedang

Antara 0,71 sampai dengan 1,00 : mudah

Tabel 3.6 Hasil Hitung Tingkat Kesukaran

No	Indeks kesukaran	Kriteria Kesukaran
1.	0,63	Sedang
2.	0.60	Sedang
3.	0,67	Sedang
4.	0.43	Sedang
5.	0,67	Sedang
6.	0,57	Sedang
7.	0,60	Sedang
8.	0,43	Sedang
9.	0,50	Sedang
10.	0,67	Sedang
11.	0,57	Sedang
12.	0,57	Sedang
13.	0,53	Sedang
14.	0,57	Sedang
15.	0,47	Sedang
16.	0,60	Sedang
17.	0,47	Sedang
18.	0,57	Sedang
19.	0,67	Sedang
20.	0,60	Sedang
21.	0,50	Sedang
22.	0,43	Sedang
23.	0,60	Sedang
24.	0,87	Mudah
25.	0,50	Sedang

Pada tabel 4.6 menunjukkan taraf kesukaran tiap butir soal, adapun hasilnya yaitu 1 (24) butir soal dengan kategori mudah dan 24 (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,25) butir soal dengan kategori sedang.

5. Uji Daya Beda

Uji daya beda soal dilakukan untuk mengetahui soal yang dapat membedakan peserta didik dalam kelompok yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah. Sebelum dilakukan uji daya beda, dilakukan pengurutan data berdasarkan skor yang di peroleh peserta

didik dari nilai tertinggi sampai nilai terenda. Rumus ineks daya beda dapat djelaskan sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D = indeks daya beda

BA = banyaknya peserta tes kelompok atas menjawab benar

BB = banyaknya peserta tes kelompok bawah menjawab benar

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

Daya pembeda yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembeda minimal kriteria cukup. Kriteria daya beda merujuk pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
D < 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71- 1,00	Sangat Baik

. Daya pembeda yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah daya beda dengan minimal kriteria cukup. Maka dari tabel 3.8 jumlah seluruh soal 25, didapatkan hasil daya pembeda disetiap butir soal yaitu: 7 (3,6.12.18,.21.23.24) butir soal dengan kriteria cukup, 6 (4,11,15,20,22,25) butir soal dengan kriteria baik dan, 12 (1,2,5,7,8,9,10,13,14,16,17,19) butir soal dengan kriteria sangat baik.

Tabel 3.8 Hasil Hitung Daya Beda

No	Indeks Daya Beda	Kriteria Daya Pembeda
1	0,89	Sangat baik
2	0,78	Sangat baik
3	0,33	Cukup
4	0,56	Baik
5	0,89	Sangat baik
6	0,22	Cukup
7	0,78	Sangat baik
8	0,78	Sangat baik
9	0,89	Sangat baik
10	0,89	Sangat baik
11	0,67	Baik
12	0,22	Cukup
13	0,78	Sangat baik
14	0,89	Sangat baik
15	0,44	Baik
16	0,78	Sangat baik
17	0,78	Sangat baik
18	0,33	Cukup
19	0,89	Sangat baik
20	0,56	Baik
21	0,33	Cukup
22	0,67	Baik
23	0,33	Cukup
24	0,33	Cukup
25	0,67	Baik

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan dengan sebuah tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Uji Normalisasi

Uji normalisasi adalah suatu uji yang dilakukan sebagai syarat untuk melakukan analisis data. Uji normalisasi bertujuan untuk mengetahui data yang baik atau layak untuk membuktikan data tersebut layak atau tidak layak. Uji normalisasi dilihat dari hasil pretest dan posttes. Uji normalitas dapat

dilihat dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 20 sampel adapun rumus sebagai berikut:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2 f_e}{f_e}$$

Keterangan:

X^2 : uji chi kuadrat

F_o : Data frekuensi yang diperoleh dari sample x

F_e : frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Kriteria penguji :

$X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, Maka berdistribusi data normal,

Jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$, Maka berdistribusi data tidak normal

Penulis selanjutnya mengolah data penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 26. Dengan sebagai berikut: apabila taraf signifikat $> 0,05$ maka data tersebut berdistrbusi normal, begitu pula sebaliknya, jika taraf signifikat $< 0,05$ maka tersebut berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas untuk mengetahui apakah nilai dari *pretest* dan juga *posttest* terdistribusi secara merata atau tidak merata. Uji homogenitas juga dilakukan dengan memakai varian uji F dengan menggunakan rumus yaitu, sebagai berikut:

$$F = \frac{\textit{Varians Besar}}{\textit{Varians Kecil}}$$

Keterangan:

F= Nilai F hitung

s_1^2 = Nilai Varian terbesar

s_2^2 = Nilai Varian terkecil

kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} \geq$ dari F_{tabel} , maka tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq$ dari F_{tabel} , maka homogen

Kemudian penulis mengolah data penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Untuk memastikan homogenitas data, dengan menggunakan kriteria sebagai berikut: jika tingkat signifikansi lebih besar dari $> 0,05$ maka data dianggap homogen (sama), dan sebaliknya jika tingkat sinifikansi kurang atau lebih kecil dari $< 0,05$ maka data dianggap tidak homogen (sama).

3. Uji Hipotesis

Uji-t sampel dependen adalah uji statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok berpasangan. Sampel ini dapat diartikan sebagai bentuk sampel dengan subjek yang sama tetapi dengan dua perlakuan yang tidak sama, yaitu pengukuran sebelum dan juga sesudah diberikan perlakuan. Pengolahan data menggunakan *uji paired sampel t-Test* menggunakan desain *One Group Pretest Posttest*.

Berikut adalah rumus *Uji Praied Sampel T-Test* sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

s_1^2 = varian sampel 1

s_2^2 = varian sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

x_1 = rata-rata sampel 1

x_2 = rata-rata sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

Pada penelitian ini penulis dibantu dengan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria uji data berikut, jika nilai Sig 2 *tailed* lebih kecil dari < 0,05 maka dinyatakan H_a diterima dan demikian juga sebaliknya, jika nilai Sig 2 *tailed* lebih besar dari > 0,05 maka H_a ditolak dan H_o diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Sekolah

Sekolah SDN 06 Merigi merupakan sekolah di Desa Taba Mulan Kecamatan Merigi Kab, Kepahiang Provinsi Bengkulu. Sekolah ini berdiri pada tahun 1 juni 1985. Memiliki lahan seluas 51 % - 75 % dari ketentuan luas lahan minimal dan berada di tempat yang sesuai dengan peruntukan, memiliki status hak atas tanah, ijin pemanfaatan dari pemegang hak atas tanah, dan ijin mendirikan bangunan.

SDN 06 merigi berada di lokasi aman, terhindar dari potensi bahaya yang mengancam kesehatan, keselamatan jiwa, dan memiliki akses untuk menyelamatkan dalam keadaan darurat. Sekolah SDN 06 merigi memiliki ventilasi udara dan pencahayaan yang memadai, memiliki instalansi listrik dengan daya 900 watt atau lebih serta fasilitas sekolah yang layak dan cukup baik yaitu memiliki ruang belajar siswa, ruangan perpustakaan, ruang pimpinan, ruangan guru, ruangan UKS, jamban, gudang serta lab ANBK.

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Menjadikan SDN 06 Merigi sebagai sumber terpercaya di masyarakat untuk mencerdaskan bangsa dalam mensukseskan wajib belajar .

b. Misi

- a) Mengidentifikasi generasi muda pemimpin unggul yang berpotensi di bidang IMTAQ dan IPTEK, serta berakhlak mulia
- b) Memberdayakan sumber daya manusia yang aktif, dan inovatif sesuai dengan kemajuan zaman.
- c) Mewujudkan lembaga pendidikan yang terpercaya di lingkungan masyarakat.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SDN 06 Merigi, menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Sample yang digunakan yaitu 20 siswa di kelas V yang diajarkan dengan menggunakan media belajar berbasis *Capcut*.

Sebelum diberikan perlakuan, soal *Pretest* diberikan kepada siswa sesegera mungkin untuk membantu siswa dalam mengetahui kemampuan awal pada diri mereka. Dengan memberikan soal sebanyak 25 butir pilihan ganda pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia dan fungsinya.

Tabel 4.1 Hasil Nilai Pre-Test

No	Nama Siswa	Nilai pretest
1.	AP	40
2.	AA	56
3.	A	60
4.	APA	52
5.	AS	40
6.	AF	56
7.	ADP	20
8.	BNS	56
9.	PA	40
10.	PSO	44
11.	INH	68
12.	IP	48
13.	J	60
14.	MSA	36
15.	MAP	64
16.	RM	44
17.	RAC	56
18.	RA	16
19.	KM	44
20.	ZA	60
Rata-tata		48

Berdasarkan nilai pada tabel 4.1 maka didapatkan hasil nilai terendah 16 dan nilai tertinggi 68, sehingga rata-rata nilai *pre-test* yaitu 48. Hal ini dapat dijelaskan bahwa adanya 2 siswa yang mencapai nilai KKM, dan 18 siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Setelah diberikan *pre-test* (tes awal), dan mengetahui kemampuan awal peserta didik, selanjutnya pendidik memberikan perlakuan dengan menggunakan media belajar berbasis *Capcut* pada mata pelajaran IPA dengan materi sistem pencernaan pada manusia dan fungsinya. setelah itu, pendidik memberikan *posttest* (tes akhir) untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan

media belajar berbasis *Capcut*. Adapun hasil belajar atau nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan yaitu:

Tabel 4.2 Hasil Nilai *Post-Test*

No	Nama Siswa	Nilai Posttest
1.	AP	72
2.	AA	80
3.	A	76
4.	APA	84
5.	AS	72
6.	AF	92
7.	ADP	68
8.	BNS	80
9.	PA	80
10.	PSO	76
11.	INH	92
12.	IP	84
13.	J	80
14.	MSA	84
15.	MAP	88
16.	RM	72
17.	RAC	84
18.	RA	72
19.	KM	76
20.	ZA	88
Rata-tata		80

Berdasarkan nilai pada tabel 4.2 sehingga didapatkan hasil nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 92 sehingga nilai rata-rata *posttes* adalah 80. Hal ini, dapat dijelaskan bahwa tidak kurang dari 20 siswa yang mencapai nilai lebih dari KKM.

C. Uji Persyaratan

Untuk melihat apakah ada pengaruh media belajar berbasis *Capcut* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V. perlu dilakukan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas :

1. Uji Normalitas

Berdasarkan Uji Normalitas yang dilakukan menggunakan SPSS versi 26 didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.89433150
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.148
	Negative	-.121
Test Statistic		.148
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dijelaskan bahwa nilai (sig) pada hasil belajar peserta didik di kelas V melalui Uji *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan hasil yaitu 0,200 maka hasil tersebut lebih besar $\geq 0,05$ dengan demikian dapat di jelaskan bahwa hasil tabel tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan Uji Homogenitas yang dilakukan menggunakan SPSS versi 26 didapatkan Hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post	Based on Mean	.708	3	9	.571
	Based on Median	.351	3	9	.790
	Based on Median and with adjusted df	.351	3	7.911	.790
	Based on trimmed mean	.684	3	9	.584

Berdasarkan tabel 4.4 didapatkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* dengan signifikasnsi 0,584. Statistik data tersebut menunjukkan bahwa tingkat signifikansi lebih $\geq 0,05$ hal ini dapat dijelaskan bahwa tes yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* dari tes tersebut berdistribusi sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan agar mendapatkan hasil agar dapat menjelaskan apakah terdapat pengaruh pada penggunaan meda belajar berbasis *Capcut* terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V di SDN 06 Merigi. Hasil uji hipotesis ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Hasil Uji Paired Sampel Test
Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	pretest – posttest	-32.00000	9.96837	2.22900	-33.399	-27.33466	14.356	19	.000

Berdasarkan hasil uji *paired test* pada tabel 4.5 didapatkan nilai analisis penggunaan media belajar berbasis *Capcut* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik, pada tabel 4.5 menunjukkan

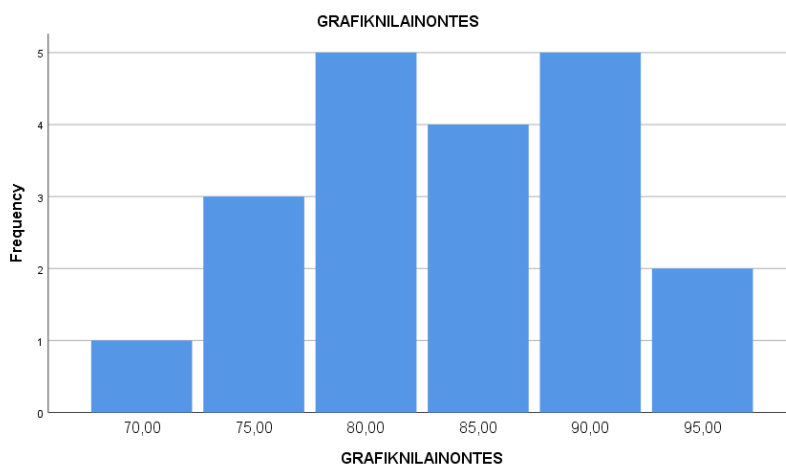
nilai signifikansi (*2 tailed*) = $0,00 \leq 0,05$ menurut kriteria uji t tes, jika signifikansi (*2 tailed*) lebih kecil atau kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Nilai t pada tabel 4.5 menunjukkan nilai t_{hitung} yaitu 14.356 dengan $n = 20$. sedangkan untuk $n = 20$ nilai t_{tabel} sebesar 1.725 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan demikian nilai $t_{hitung} = 14.356 > t_{tabel} = 1.725$ pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa H_a yaitu terdapat pengaruh pada penggunaan media belajar berbasis capcut terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V di SD Negeri 06 Merigi sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

4. Uji Non Tes

a. Aspek Psikomotorik (praktek)

Berdasarkan uji psikomotroik didapatkan hasil seperti berikut ini.



Gambar 4.7 Hasil Nilai Tes Psikomtor

Berikut ini tabel hasil aspek psikomotorik siswa kelas V di SDN

06 Merigi di dapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Tes Psikomotorik

No	Nama Siswa	Aspek				Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4		
1.	AP	4	5	3	5	17	85
2.	AA	3	3	5	5	16	80
3.	A	5	4	5	4	18	90
4.	APA	3	4	5	5	17	85
5.	AS	5	3	5	5	18	90
6.	AF	4	4	3	4	15	75
7.	ADP	3	3	4	4	14	70
8.	BNS	3	3	5	4	15	75
9.	PA	5	4	5	3	17	85
10.	PSO	4	3	5	4	16	80
11.	INH	4	5	5	5	19	95
12.	IP	5	4	5	5	19	95
13.	J	4	4	5	5	18	90
14.	MSA	5	4	5	4	18	90
15.	MAP	5	3	5	5	18	90
16.	RM	4	3	5	4	16	80
17.	RAC	4	3	5	3	15	75
18.	RA	3	4	5	4	16	80
19.	KM	4	4	4	4	16	80
20.	ZA	3	5	5	4	17	85

Berdasarkan gambar dan tabel tersebut diperoleh nilai peserta didik dengan nilai rata-rata 83,75. nilai terendah yaitu 70 dan nilai tertinggi dalam tes psikomotorik peserta didik yaitu sebesar 95, sehingga dapat dilihat dari hasil nilai tersebut bahwa penggunaan media belajar berbasis *Capcut* pada pembelajaran IPA dengan materi sistem pencernaan manusia dan fungsinya di kelas V berpengaruh signifikan pada aspek psikomotorik peserta didik

D. Pembahasan

Media belajar berbasis Capcut merupakan media yang dapat memberikan pembelajaran dalam bentuk audio visual sehingga didalamnya terdapat materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik, sehingga siswa akan tertarik dan termotivasi untuk belajar. Tayangan media belajar dalam bentuk audio visual dapat membuat perhatian siswa terfokus pada pelajaran sehingga siswa tidak berbain-main pata proses pembelajaran berlangsung dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan analisis data yang didapatkan, media belajar berbasis *Capcut* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN 06 Merigi. Hal ini, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Andela yang menjelaskan bahwa media belajar berbasis *Capcut* dapat menghasilkan kemampuan untuk ,meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang lebih tinggi di sekolah dasar pada pembelajaran materi IPA.⁷²

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati menjelaskan bahwa kemampuan yang ada pada diri peserta didik untuk berfikir kritis, analisis, sistematis, dan kreatif dalam memahami materi, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Capcut*.⁷³

⁷² Dwi Yun Andela, 'Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognotof Siswa Pada Materi IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar', 'Skripsi (Mataram: fak FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram, (2023), 88–100.

⁷³ Rahmawati, Khaeruddin, and Amal. 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesi*. (2021) pp 29-3 Pengembangan <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>

Hal ini diduga karena di era industri 4.0 sekarang, perkembangan teknologi semakin luas dan menyebar di berbagai kalangan tidak hanya orang dewasa,, anak-anak juga ikut serta didalamnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Firdaus mengemukakan secara umum anak-anak senang menggunakan *Smartphone* untuk melihat konten di *Tiktok*, *Capcut*, *streaming di youtube*, dan mencari informasi di *Google*, sehingga hal ini yang menjadi pendukung bahwa teknologi digital sudah menjadi penunjang proses belajar dan berpengaruh terhadap pengetahuan anak.⁷⁴

Astuti mengungkapkan bahwa *gadget* dapat dikategorikan sebagai media audio visual sehingga mampu memberikan dampak yang baik bagi proses pembelajaran anak, karena dapat menjadi hal yang menarik bagi mereka. Sejalan dengan itu Darojah dkk mengungkapkan bahwa pemanfaatan *digital* menjadi peluang dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan baik seperti video, siswa akan mudah dalam mengingat materi yang sudah didapatkan.⁷⁵ Sejalan dengan itu Angraini dkk mengungkapkan bahan ajar merupakan sumber materi bagi guru dan siswa sehingga dibutuhkan bahan ajar yang inovatif agar siswa dapat mencapai ketuntasan belajar salah satunya dengan bahan ajar berbentuk video kreatif.⁷⁶

⁷⁴ Annisa Firdaus Annisa and Puri Pramudiani, 'Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Usia Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.4 (2022), 1408–16 <<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3211>>.

⁷⁵ Ima Maulida Darojah and others, 'Pendamping Kegiatan Pembelajaran Berbasis Digital Di SDN Karangwungu Pada Masa Pandemi COVID-19', 8 (2016), 1–23.

⁷⁶ Shintya Putri Anggriani and others, 'Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7.1 (2022), 123–29 <<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.430>>.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Khairani menjelaskan bahwa media video pembelajaran berperan efektif untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik, dengan penyajian isi materi menggunakan audio dan visual sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.⁷⁷ Hal ini juga dikemukakan oleh Yunita bahwa video pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, imajinasi dan daya berfikir kritis, serta memicu siswa untuk aktif pada proses pembelajaran.⁷⁸ Gabriela juga menyatakan bahwa penggunaan media belajar berbentuk audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.⁷⁹ Hal ini dikarenakan media pembelajaran audio visual dapat mempermudah pemahaman siswa dengan materi dan memperlancar proses pembelajaran agar lebih efektif dan menarik sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.⁸⁰

Media belajar yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penelitian Magdalena dkk mengungkapkan media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk membangkitkan nalar yang

⁷⁷ Miftahul Khairani, Sutisna Sutisna, and Slamet Suyanto, 'Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Biolokus*, 2.1 (2019), 158 <<https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>>.

⁷⁸ Dwi Yunita and Astuti Wijayanti, 'Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa', *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3.2 (2017), 153–60 <<https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>>.

⁷⁹ Novika Dian Pancasari Gabriela, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 104–13 <<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>>.

⁸⁰ Tahan Suci Windasari, 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.1 (2019), 1–13.

teratur dan sistematis serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.⁸¹

Prastika menyatakan bahwa apabila minat belajar siswa tinggi maka berpengaruh pada hasil belajar siswa yang menjadi meningkat.⁸² Oleh karena itu, minat belajar menjadi salah satu faktor internal berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar siswa, karena apabila pelajaran yang dipelajari tidak sesuai maka siswa tidak akan belajar dengan baik, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa apabila minat belajar siswa tinggi pada akhirnya hasil belajar siswa akan memuaskan. Sejalan dengan itu Yuliana menyatakan bahwa media berbasis *Capcut* mempengaruhi minat belajar siswa di sekolah dasar.⁸³ Hal ini, dapat dikatakan bahwa media belajar berbasis *Capcut* menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Selain itu, pada penelitian Siahaan menjelaskan bahwa fasilitas di sekolah memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.⁸⁴ Dimana fasilitas sekolah menjadi salah satu faktor eksternal yang mendukung penggunaan media belajar pada proses pembelajaran, sehingga proses belajar berjalan dengan lancar.

⁸¹ Ina Magdalena and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi', *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3.2 (2021), 312–25 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>>.

⁸² Yolanda Dwi Prastika, 'Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Yadika Bandar Lampung', *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1.2 (2020), 17–22 <<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.519>>.

⁸³ Nurlaila., 'Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Studi Experimen Materi Pembelajaran Ppkn Kelas Iv Di Sdit Ummatan Wahida Talang Rimbo Baru), 2022.

⁸⁴ Siahaan Chrisman Darianto. and Pramusinto Hengky, 'Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Sekolah, Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar', *Economic Education Analysis Journal*, 7.1 (2018), 279–85.

Pembelajaran melalui media belajar berbasis *Capcut* dapat mengkomondasi pembelajaran bagi siswa, karena dapat membuat siswa lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman siswa serta pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmania dkk yang menjelaskan media belajar berbasis *Capcut* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan pemahaman siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditif⁸⁵

Berdasarkan hasil analisis data menunjukk nilai signifikansi (*2 tailed*) = $0,00 \leq 0,05$ menurut kriteria uji t tes, jika signifikansi (*2 tailed*) lebih kecil atau kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Serta didapatkan nilai t_{hitung} dalam penelitian ini adalah 14.356 dengan $n = 20$. sedangkan nilai t_{tabel} untuk $n = 20$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 1.725, dengan demikian nilai $t_{hitung} = 14.356 > t_{tabel} = 1.725$, dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa nilai uji hopitesis menunjukkan hasil bahwa pada penggunaan media belajar berbasis *Capcut* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V di SDN 06 Merigi. Maka dari data penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

⁸⁵ Desi Marliani Rahmania and others, 'Penggunaan Media Video Animasi Berbasis *Capcut* Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar', 06.01 (2023), 3680–88.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penerapan pembelajaran menggunakan Media pembelajaram berbasis Capcut terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 06 Merigi, dapat meningkatkan hasil belajar yang dibuktikan dengan peningkatan hasil nilai *pre-test* (sebelum) yaitu 48 dan nilai *posttest* (sesudah) yaitu 80
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, didapatkan hasil bahwa penggunaan media belajar berbasis *Capcut* berpengaruh terhadap hasil *Pretest* dan *Posttes* siswa di kelas V diketahui bahwa hasil analisis data uji t-test (*paired sampel t - test*) diperoleh nilai yaitu $t_{hitung} = 14.356 > t_{tabel} = 1.725$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak, dengan analisis data uji hipotesis yaitu penggunaan media belajar berbasis *Capcut* berpengaruh terhadap hasil *pretest* dan *posttest* pada peserta didik kelas V di SDN 06 Merigi.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan saat penelitian ini, penulis harapkan penelitian ini bermanfaat dan bisa berkontribusi kepada berbagai belah pihak serta dapat memberi masukan yang bermanfaat dimasa depan, diantaranya yaitu :

1. Bagi sekolah

Peneliti berharap sekolah dapat menciptakan ruang dan infrastruktur yang mendukung bagi pendidik kreatif untuk memungkinkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Bagi guru

Peneliti berharap guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga materi yang diberikan dapat mudah dipahami oleh siswa.

3. Bagi penulis dan pembaca

Sebagai seorang calon guru bahwa dengan menggunakan media belajar berbasis *Capcut* peserta didik akan cepat menerima materi yang telah diajarkan berbentuk video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Nurjannah, 'Pengaruh Penilaian Kuis Dengan Media Vidio Berbasis Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar Ekonomi', *Jurnal Pendidikan-IPS*, 3.2 (2022), 104–9
- Abdullah, Ramli, 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 4.1 (2017), 35 <<https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>>
- Adiansah, Wandu, Eko Setiawan, Wina Nurdini Kodaruddin, and Hery Wibowo, 'Person in Environment Remaja Pada Era Revolusi Industri 4.0', *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2.1 (2019), 47
- Andela, dwi yun, 'Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar''Skripsi (Mataram: fak FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023), (2023), 88–100
- Anggriani, Shintya Putri, A Wahab Jufri, Abdul Syukur, and Dadi Setiadi, 'Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7.1 (2022), 123–29 <<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.430>>
- Anita Adesti, and Siti Nurkholimah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi', *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 8.1 (2020), 27–38 <<https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>>
- Annisa, Annisa Firdaus, and Puri Pramudiani, 'Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Usia Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.4 (2022), 1408–16
- Audie, Nurul, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 589–90
- Aulia, Reski Yesma, and Melva Zainil, 'Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat', *Journal of Basic Education Studies*, 5.2 (2022), 125–34
- Darianto., Siahaan Chrisman, and Pramusinto Hengky, 'Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Sekolah, Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar', *Economic Education Analysis Journal*, 7.1 (2018), 279–85

- Darajah, Ima Maulida, Merlin Arianti, Moh. Ainul Yaqin, Anisa Ulfah, and Ah. Sholihin, 'Pendamping Kegiatan Pembelajaran Berbasis Digital Di SDN Karangwungu Pada Masa Pandemi COVID-19', *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash*, 8 (2022), 1–23
- Deriyani, Luvita Fariska, and Nurmaidina, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi CapCut Di Kelas V SD', *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, Vol. VII (2022), 1–10
- Desvita Mellisa, Iispratiwi, 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan', *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4.1 (2023), 39–45
- Efferi, Adri, 'Model Pendidikan Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan', *Quality*, 3.2 (2015), 237–56
- Faizah, Silviana Nur, 'Hakikat Belajar Dan Pembelajaran', *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1.2 (2020), 175
<<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>>
- Fatmawati, Fatmawati, Yusrizal Yusrizal, and Ainul Marhamah Hasibuan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa', *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11.2 (2021), 134
- Firmansyah, Ricky, and Iis Saidah, 'Perancangan Web Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT', *Informatika*, 3.September (2016), 176–82
- Gabriela, Novika Dian Pancasari, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 104–13
<<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>>
- Hafid, H. Abd, 'Sumber Dan Media Pembelajaran', *Jurnal Sulesana*, (2011), 69–78
- Hamid, Abdul, 'Guru Professional', *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, (2017), 274–75
- Hasbullah, Hasbullah, Sholeh Hidayat, and Luluk Asmawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7544–55
<<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575>>
- Hassoun, Abdo, Sandeep Jagtap, Hana Trollman, Guillermo Garcia-Garcia, Nour Alhaj Abdullah, Gulden Goksen, and others, 'Food Processing 4.0: Current and Future Developments Spurred by the Fourth Industrial Revolution', *Food Control*, 145.October 2022 (2023)

- Hayes, C., H. Hardian, and T. Sumekar, 'Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda', *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6.2 (2017), 402–16
- Husaini, M., 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Audit Investigatif', *Auditing: A Journal of Practice & Theory*, 2.2 (2014), 141–47
- Khairani, Miftahul, Sutisna Sutisna, and Slamet Suyanto, 'Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Biolokus*, 2.1 (2019), 158 <<https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>>
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi', *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3.2 (2021), 312–25 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>>
- Markus, Juan, Perangin Angin, Trisnawati Hutagalung, Percut Sei Tuan, and others, 'Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi Capcut Video Editing Di Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Kutabuluh Kabupaten Karo', *Universitas Negeri Medan, Gramatika*, (2022), 136–50
- Miftah, M., 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95 <<https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>>
- Moto, Maklonia Meling, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan', *Indonesian Journal of Primary Education*, 3.1 (2019), 20–28 <<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>>
- Mustamiroh, Mustamiroh, and Fenny Ramadhayanti, 'Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd', *Jurnal Pendidikan Mipa*, 11.2 (2021), 186–92 <<https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.514>>
- Nermend, Malgorzata, Swapnil Singh, and Uma Shankar Singh, 'ScienceDirect Education by An Evaluation of Decision on Paradigm Shift in Higher Education by Digital Transformation Digital Transformation', *Procedia Computer Science*, 207 (2022), 1959–69
- Nur Fitriani Zainal, Satriani, Mutmainah, 'Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas Awal', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.6 (2022), 5933–45 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2903>>

- Nurlaila, 'Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Studi Experimen Materi Pembelajaran PPKN Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahida Talang Rimbo Baru)' Skripsi. Fak Tarbiyah IAIN Curup, 2022.
- Nurrita Teni, 'Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 03 (2018), 171–87
- Nuryani, Danik, and Ita Handayani, 'Kompetensi Guru Di Era 4.0 Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 10 Januari 2020*, 2020, 224–37
- Prastika, Yolanda Dwi, 'Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Yadika Bandar Lampung', *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1.2 (2020), 17–22 <<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.519>>
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani, 'Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3.2 (2018), 33 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>>
- Rahmania, Desi Marliani, Anisatul Haq Mustafa, Hana Fitriani, Sariten Handayati, and Ani Nur Aeni, 'Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar', *Journal on Education* 6.01 (2023), 3680–88 <<http://jonedu.org/index.php/joe>>
- Rahmawati, Rina, Khaeruddin, and Amri Amal, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1.1 (2021), 29–38 <<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>>
- Rahmi, Mar'atush Sholichah Muntaha, M. Arif Budiman, and Ari Widyaningrum, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku', *International Journal of Elementary Education*, 3.2 (2019), 178 <<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>>
- Rohmah, Nafilatur, 'Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya', *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4 (2021), 128–32
- Safitri, Alvira Oktavia, Vioreza Dwi Yuniarti, and Deti Rostika, 'Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas Di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs)', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7096–7106 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>>
- Sawitri, Dara, 'Revolusi Industri 4.0 : Big Data Menjawab Tantangan Revolusi Industri 4.0', *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 4.3 (2019), 2–3

- Schmid, Regina, Christine Pauli, Rita Stebler, Kurt Reusser, and Dominik Petko, 'Implementation of Technology-Supported Personalized Learning—Its Impact on Instructional Quality', *Journal of Educational Research*, 115.3 (2022), 187–98 <<https://doi.org/10.1080/00220671.2022.2089086>>
- Sepriyanti, Nana, 'Guru Profesional Adalah Kunci Mewujudkan Pendidikan Berkualitas', *Al-Ta Lim Journal*, 19.1 (2012), 66–73 <<https://doi.org/10.15548/jt.v19i1.8>>
- Septianova, Brian Selvi Feliciano, 'Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audio (Comparison of Student Learning Outcomes Using Audio Visual Learning Media and Using Conventional Media)', *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 17.2 (2017), 62–67
- Sri Yustikia, Ni Wayan, 'Pentingnya Sarana Pendidikan Dalam Menunjang Kualitas Pendidikan Di Sekolah', *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 4.2 (2019), 1 <<https://doi.org/10.25078/gw.v4i2.1053>>
- Suryaman, Suryaman, and Yani Suryanti, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.3 (2022), 841–50 <<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2575>>
- Swastyastu, Luh Tri Jayanti, 'Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2020), 52–59 <<https://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/issue/archive>>
- Tafonao, Talizaro, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103 <<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>>
- Toni Nasution, Nadiah Khoiri, Dara Wahyu Firmani, M.Fahrur Rozi, 'Perbedaan Sistem Kurikulum Pendidikan Anggota Asean, Indonesia dan Singapura', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.3 (2022), 1847–59 <<https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>>
- Wastriami, Wastriami, and Adam Mudinillah, 'Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan', *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1.1 (2022), 30–43
- Widiana, I Wayan, 'Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5.2 (2016), 147 <<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>>
- Windasari, Tahan Suci, 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.1 (2019), 1–13

Wulandari, Amalia Rizki, Masturi Masturi, and Fina Fakhriyah, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 3779–85 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>>

Yunita, Dwi, and Astuti Wijayanti, 'Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa', *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3.2 (2017), 153–60 <<https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>>

L

A

M

P

I

R

A

N

Analisis Butir Soal

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	Totql	
1.	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16	
2.	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	18	
3.	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	
4.	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	18	
5.	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	15	
6.	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	10	
7.	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	10	
8.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	18	
9.	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	16	
10.	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	16	
11.	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	19	
12.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	20	
13.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	19	
14.	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	14	
15.	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	11	
16.	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	10	
17.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	19	
18.	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	16	
19.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	20	
20.	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	9	
21.	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	18	
22.	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	8	
23.	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	11	
24.	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	8	
25.	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	6	
26.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	19	
27.	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	12

28.	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	7
29.	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	7
30.	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	18

Tabel Tingkat Kesukara Soal

No	B	JS	P	Kriteria Kesukaran
1.	19	30	0,63	Sedang
2.	18	30	0.60	Sedang
3.	20	30	0,67	Sedang
4.	13	30	0.43	Sedang
5.	20	30	0,67	Sedang
6.	17	30	0,57	Sedang
7.	18	30	0,60	Sedang
8.	13	30	0,43	Sedang
9.	15	30	0,50	Sedang
10.	20	30	0,67	Sedang
11.	17	30	0,57	Sedang
12.	17	30	0,57	Sedang
13.	16	30	0,53	Sedang
14.	17	30	0,57	Sedang
15.	14	30	0,47	Sedang
16.	18	30	0,60	Sedang
17.	14	30	0,47	Sedang
18.	17	30	0,57	Sedang
19.	20	30	0,67	Sedang
20.	18	30	0,60	Sedang
21.	15	30	0,50	Sedang
22.	13	30	0,43	Sedang
23.	18	30	0,60	Sedang
24.	26	30	0,87	Mudah
25.	15	30	0,50	Sedang

Tabel Hasil R_{hitung} Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda maka nilai perhitungan yang digunakan adalah R_{hitung} pada SPSS

Butir Soal	R_{hitung}	Keterangan
1	0,684	Baik
2	0,639	Baik
3	0,421	Baik
4	0,355	Cukup
5	0,699	Sangat baik
6	0,619	Baik
7	0,520	Baik
8	0,703	Sangat baik
9	0,754	Sangat baik
10	0,699	Baik
11	0,533	Baik
12	0,619	Baik
13	0,582	Baik
14	0,736	Sangat baik
15	0,285	Cukup
16	0,796	Sangat baik
17	0,743	Sangat baik
18	0,619	Baik
19	0,699	Baik
20	0,324	Cukup
21	0,735	Sangat baik
22	0,703	Sangat baik
23	0,614	Baik
24	0,464	Baik
25	0,485	Baik

Tabel Hasil Uji Daya Beda

No	B_A	B_B	J_A	J_B	Indeks Daya Beda	Kriteria Daya Pembeda
1	9	1	9	9	0,89	Sangat baik
2	8	1	9	9	0,78	Sangat baik
3	7	4	9	9	0,33	Cukup
4	7	2	9	9	0,56	Baik
5	9	1	9	9	0,89	Sangat baik
6	7	5	9	9	0,22	Cukup
7	8	1	9	9	0,78	Sangat baik
8	9	2	9	9	0,78	Sangat baik
9	9	1	9	9	0,89	Sangat baik
10	9	1	9	9	0,89	Sangat baik
11	7	1	9	9	0,67	Baik
12	7	5	9	9	0,22	Cukup
13	7	0	9	9	0,78	Sangat baik
14	9	1	9	9	0,89	Sangat baik
15	7	3	9	9	0,44	Baik
16	9	3	9	9	0,78	Sangat baik
17	9	2	9	9	0,78	Sangat baik
18	7	2	9	9	0,33	Cukup
19	9	4	9	9	0,89	Sangat baik
20	8	1	9	9	0,56	Baik
21	5	2	9	9	0,33	Cukup
22	9	3	9	9	0,67	Baik
23	6	3	9	9	0,33	Cukup
24	7	4	9	9	0,33	Cukup
25	8	2	9	9	0,67	Baik

Lembar Observasi Awal

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah disediakan dengan pertanyaan yang diberikan

Keterangan Skor:

1 = kurang setuju

2 = setuju

3 = sangat setuju

No	Pertanyaan	skor		
		1	2	3
1.	Guru menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan metode konvensional			√
2.	Guru mengajar menggunakan media pembelajaran		√	
3.	Guru mengajar sudah menggunakan media audio visual pada saat proses pembelajaran	√		
4.	Apakah perhatian siswa terfokuskan pada materi yang diberikan oleh guru		√	
5.	Guru memberikan soal pada buku paket untuk memecahkan permasalahan		√	
6.	Siswa aktif pada saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru		√	
7.	kondisi siswa kondusif pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung	√		
8.	Sekolah memiliki sarana dan prasarana dalam menunjang penggunaan media pembelajaran			√
9.	Hasil belajar siswa baik pada mata pelajaran IPA	√		
10.	Apakah siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran IPA		√	
	Jumlah skore			

Lembar Penilaian Non Tes


Nama : jumillizah

Kelas : 5

No	Aspek	Kriteria		
		3	4	5
1.	Dapat menjelaskan proses pencernaan pada manusia		√	
2.	Mampu menjelaskan fungsi sistem pencernaan pada hewan dan manusia		√	
3.	Mampu menyebutkan nama-nama organ pencernaan pada hewan			√
4.	Mampu membedakan urutan sistem pencernaan pada hewan dan manusia			√
Jumlah Skor				

Ket: 5 = sangat baik 4 = baik 3 = tidak baik

$$Nilai = \frac{\text{Total Skor} \times 100}{20}$$



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI


NAMA : SITI KHORIAH
 NIM : 19591223
 FAKULTAS/PRODI : PA TARBIYAH / PGMI

PEMBIMBING I : Wiwini Arbaini W, M.Pd
 PEMBIMBING II : Dadan Supardan, M. Biotech
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis CapCut Terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas V Di SDN 06 Mengi

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;

* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;

* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diajukan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : SITI KHORIAH
 NIM : 19591223
 FAKULTAS/PRODI : TARBIYAH / PGMI

PEMBIMBING I : Wiwini Arbaini W, M.Pd
 PEMBIMBING II : Dadan Supardan M. Biotech
 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis CapCut Terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas V Di SDN 06 Mengi

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I : Wiwini Arbaini W, M.Pd
 NIP. 1972100420033122003

Pembimbing II : Dadan Supardan M. Biotech
 NIP. 198804032016051004

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	10/2023 02	Revisi latar belakang	<i>[Signature]</i>	
2	15/2023 05	Revisi Bab II dan III	<i>[Signature]</i>	
3		Acc AC I dan Bab II	<i>[Signature]</i>	
4		Revisi Bab IV	<i>[Signature]</i>	
5		Revisi Bab V	<i>[Signature]</i>	
6	12/2023 08	Acc		
7				
8				

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	2/2023 02	Revisi judul	<i>[Signature]</i>	
2	9/2023 07	Revisi latar belakang	<i>[Signature]</i>	
3	23/2023 02	Acc Bab 2	<i>[Signature]</i>	
4	23/2023 02	Revisi bab II dan III	<i>[Signature]</i>	
5	23/2023 03	Revisi Bab III	<i>[Signature]</i>	
6	5/2023 06	Revisi Bab IV	<i>[Signature]</i>	
7	13/2023 06	Revisi Bab V	<i>[Signature]</i>	
8	16/2023 02	Acc	<i>[Signature]</i>	

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Yosi Yuliza, M.Pd.I**

Nip : **199107142018032026**

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Siti Khoriah

Nim : 19591223

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis
CapCut Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta
Didik Kelas V Di SDN 06 Merigi**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut
dapat dinyatakan :

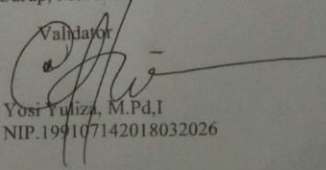
Layak digunakan

layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, Mei 2023

Validator


Yosi Yuliza, M.Pd.I

NIP.199107142018032026

TES HASIL BELAJAR SISWA

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SL	L	KL	TL
1	Sebutkan organ pencernaan yang di tunjukkan pada gambar tersebut ?		✓		
2	Jelaskan fungsi sistem pencernaan pada manusia ?		✓		
3	Sebutkan jumlah gigi taring atas dan bawah pada manusia ?		✓		
4	Jelaskan fungsi gigi taring pada manusia?		✓		
5	Apa fungsi lidah dalam sistem pencernaan makanan pada manusia, kecuali ?		✓		
6	Sebutkan urutan sistem pencernaan manusia dari luar ke dalam yaitu ?		✓		
7	Proses penyerapan sari sari makanan akan terjadi pada organ pencernaan yang disebut ?		✓		
8	Peristiwa apa yang menunjukkan fungsi dari enzim ptialin adalah ?		✓		
9	Bagian tubuh yang bukan termasuk dari bagian sistem pencernaan adalah ?		✓		
10	Proses memotong dan menghancurkan makanan secara mekanik terjadi pada dengan nomor ?		✓		
11	Proses pembuangan sisa makana terjadi pada bagian nomor ?		✓		
12	Jelaskan fungsi organ pencernaan yang ditunjuk pada gambar sistem pencernaan ,manusia?		✓		
13	Apa organ yang menghasilkan enzim amilase yang berfungsi memecahkan amilum menjadi glukosa ditunjukkan pada nomor ?		✓		
14	Gerakan peristaltik terjadi pada bagian ?		✓		
15	Sistem pencernaan yang melakukan gerakan peristaltik pertama adalah ?		✓		
16	Apa alat pencernaan yang berfungsi menampung makanan sementara ?		✓		
17	Berikut ini yang merupakan proses pencernaan yang terjadi pada usus besar adalah ?		✓		
18	Apa peran bakteri E. Coli di usus besar?		✓		
19	Enzim amilase dihasilkan oleh ?		✓		
20	Sebutkan bagian bagian dari usus halus, kecuali ?		✓		
21	Apa penyakit yang dapat menyerang rongga mulut ?		✓		
22	Jelaskan nama enzim pada pernyataan tersebut ?		✓		
23	Bagaimana cara menjaga organ pencernaan manusia yang baik adalah ?		✓		
24	Garam beryodium berfungsi untuk mencegah ?		✓		
25	Apa penyebab makan tidak teratur ?		✓		

TINGKAT KESULITAN SOAL

No	Indicator Pencapaian	Tingkat kesulitan
1.	Peserta didik mampu menyebutkan salah satu organ pencernaan pada manusia	Mudah
2.	Peserta didik mampu menjelaskan fungsi sistem pencernaan pada manusia	Mudah
3.	Peserta didik mampu menyebutkan jumlah gigi taring atas dan bawah pada manusia	Sedang
4.	Peserta didik mampu menjelaskan fungsi gigi taring pada manusia	Mudah
5.	Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi lidah dalam sistem pencernaan manusia	Sedang
6.	Peserta didik mampu menyebutkan urutan sistem pencernaan manusia dari luar ke dalam	Sedang
7.	Peserta didik mampu menjelaskan proses penyerapan sari-sari makanan pada manusia	Mudah
8.	Peserta didik mampu mengidentifikasi peristiwa pada enzim ptialin	Sedang
9.	Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian bagian sistem pencernaan manusia	Sedang
10.	Disajikan gambar, Peserta didik mampu menjelaskan proses pencernaan secara mekanis melalui gambar	Sulit
11.	Disajikan gambar, Peserta didik mampu menyebutkan proses terjadinya pembuangan sisa makanan pada gambar	Sulit
12.	Disajikan gambar, Peserta didik mampu menyimpulkan fungsi organ pencernaan yang ditunjuk	Sulit
13.	Disajikan gambar organ pencernaan Peserta didik mampu menyimpulkan fungsi organ pencernaan	Sulit
14.	Peserta didik mampu menjelaskan proses terjadinya gerakan peristaltik pada manusia.	Sedang
15.	Peserta didik mampu mengidentifikasi proses terjadinya gerakan peristaltik	Mudah
16.	Peserta didik mampu mengidentifikasi sistem pencernaan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan sementara	Mudah
17.	Peserta didik mampu mengklasifikasikan proses pencernaan pada usus besar	Sulit
18.	Peserta didik mampu memperjelas peranan bakteri E. Coli di dalam usus besar .	Sulit
19.	Peserta didik mampu mengidentifikasi proses terjadinya enzim amilase	Mudah
20.	Peserta didik dapat menganalisis bagian bagian usus halus	Sulit

21.	Peserta didik mampu mengidentifikasi penyakit yang dapat menyerang rongga mulut	Mudah
22.	Peserta didik mampu menyimpulkan pernyataan nama enzim pada sistem pencernaan manusia	Sulit
23.	Peserta didik dapat menganalisis cara memelihara organ pencernaan manusia	Sulit
24.	Peserta didik mampu menganalisis fungsi gara beryodium bagi tubuh manusia	Sulit
25.	Peserta didik dapat menyimpulkan penyebab terjadinya iritasi pada lambung.	Sulit



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 08.00 TANGGAL 30 TAHUN 2023
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : SITI KHORIAH
NIM : 1959 1223
PRODI : PGMI
SEMESTER : 7 (Tujuh)
JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Penggunaan Media Tarsa Terhadap
hasil Belajar IPA pokok Bahasan Alat Gerak
Manusia Peserta Didik Kelas V Di Smp 06 Merisi

BERKENEAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-
KAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL
DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

a. Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis Cap cut
Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik
Kelas V Di Smp 06 Merisi ✓

b.

c.

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI
BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN
PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN
SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

WINDA ARBA N W. M.Pd

CURUP, 2023
CALON PEMBIMBING II

Dadan Supard

MODERATOR,



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 377 Tahun 2023

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** :
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Universitas Tinggi ;
 - Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026 ;
 - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup ;
 - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup ;

- Memperhatikan** :
- Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.464/FT.05/PP.00.9/03/2023
 - Berita Acara Seminar Preposal pada Hari Senin, 27 Februari 2023

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
- Pertama** :
- Wiwin Arbaini, M.Pd 197210042003122003
 - Dadan Supardan, Ssi., M Biotech 198804032015031004

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

NAMA : Siti Khoriah

NIM : 19591223

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis CAPCUT terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas V di SDN 06 Merigi

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan pembimbing II dalam penulisan skripsi. Untuk pembimbing II dapat melaksanakan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi tugas dan tanggung jawab sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berlaku setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan berakhir mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
 pada tanggal 12 April 2023

Dekan,

Hamengkubuwono

Tambahan

- Rektor
- Bendahara IAIN Curup,
- Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama,
- Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Alamat: Jl. AK. Gani No.01 Kontak Pos 108 Fax (0732) 21010-21759

SURAT KETERANGAN
TELAH MENGAMBIL MATA KULIAH
Nomor : 28 / ln.34/FT.3/PP.00.9/01/2023

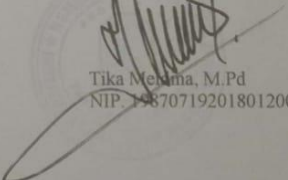
Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, menerangkan bahwa:




Nama : Siti Khoriah
NIM : 19591223
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Berdasarkan transkrip nilai yang dikeluarkan oleh Kasubag Akademik IAIN Curup, maka dinyatakan mahasiswa yang tersebut di atas telah menyelesaikan agihan mata kuliah sebanyak 142 SKS.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 19 Januari 2023
Ketua Prodi PGMI


Tika Melina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

 PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Jl. Aipda Mu'an Komplek Perkantoran Pemkab. Kepahiang Telp. (0732) 3930035 KEPAHIANG	
IZIN PENELITIAN Nomor : 500.16.7/052/I-Pen/DPMTSP/V/2023	
DASAR : <ol style="list-style-type: none"> Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian; Peraturan Bupati Kabupaten Kepahiang Nomor 1 Tahun 2020 tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 25 Tahun 2016 tentang Struktur Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Kepahiang (Berita Daerah Kabupaten Kepahiang Tahun 2020 Nomor 1); Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Perubahan Kedua Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 14 Tahun 2017 tentang Pelimpahan Kewenangan Penerbitan dan Penandatanganan Perizinan dan Non Perizinan Dalam Rangka Penyelenggaraan Perizinan Terpadu Satu Pintu; Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 333/ln.34/FT/PP.00.9/05/2023 Tanggal 16 Mei 2023 Hal Permohonan Izin Penelitian. 	
DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :	
Nama	: Siti Khoriah
NPM	: 19591223
Pekerjaan	: Mahasiswa
Lokasi Penelitian	: SDN 06 Merigi
Waktu Penelitian	: 16 Mei 2023 s.d 16 Agustus 2023
Tujuan	: Melakukan Penelitian
Judul Proposal	: Pengaruh Penggunaan Media Berbasis CAPCUT terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas V di SDN 06 Merigi
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan	: <ol style="list-style-type: none"> Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.
	
Dikeluarkan di : Kepahiang Pada Tanggal : 17 Mei 2023	
 Ditandatangani secara elektronik oleh : KEPALA DINAS, ELVA MARDIANA, S.I.P., M.Si. Pembina Utama Muda, IV/c NIP. 19690526 199003 2 005	
BIAYA GRATIS	
Tembusan disampaikan Kepada yth: <ol style="list-style-type: none"> Bupati Kepahiang (sebagai laporan) Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang Camat Wilayah Tempat Penelitian 	



PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR (SD) NEGERI 06 MERIGI
Alamat. Desa Taba Mulan Kec. Merigi Kab. Kepahiang Kode Pos.39171



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor :421.2 / 288/ SDN 06/ MRG/ 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HAMDAN DJAMIL S.Pd.SD

Nip : 196606121988031009

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Siti Khoriah

Nim : 19591223


Fakultas / Prodi : Tarbiyah / PGMI

Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Telah selesai melakukan penelitian di SDN 06 Merigi terhitung mulai tanggal 21 Mei sampai 27 Mei 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis *Capcut* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN 06 Merigi"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang 27 Mei 2023
Kepala Sekolah SDN 06 Merigi


HAMDAN DJAMIL, S.Pd.SD
NIP. 196606121988031009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 337/In.34/FT/PP.00.9/05/2023 16 Mei 2023
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Siti Khoriah
 NIM : 19591223
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Median Berbasis CAPCUT terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas V di SDN 06 Merigi
 Waktu Penelitian : 16 Mei s.d 16 Agustus 2023
 Tempat Penelitian : SDN 06 Merigi

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
 Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;
 1. Rektor
 2. Warek 1
 3. Ka. Biro AUJAK

8. Proses memotong dan menghancurkan makanan secara mekanik terjadi pada bagian dengan nomor ...
A. (1) ✓
B. (2)
C. (3)
D. (4)
9. Proses pembuangan sisa makanan terjadi pada bagian dengan nomor ...
A. (1)
B. (3)
C. (4)
D. (6) ✓
10. Organ yang menghasilkan enzim amilase yang berfungsi untuk memecahkan amilum menjadi maltosa ditunjukkan pada nomor....
A. (1)
B. (2)
C. (3)
D. (4) ✓
11. Gerakan mendorong makanan (peristaltik) membantu dalam perjalanan makanan terjadi pada
A. Laring
B. Esophagus ✓
C. Instentinum
D. Ventrikulum
12. Bakteri E. Coli di usus besar berperan dalam ...
A. Mengubah makanan
B. Mengumpulkan makanan
C. Membusukkan makanan ✓
D. Mengesarkan makanan
13. Tempat penyimpana feses (kotoran) sementara terjadi pada ...
A. Usus besar
B. Lambung
C. Rektum ✓
D. anus
14. Berikut ini bagian-bagian usus halus, **kecuali**....
A. Usus dua belas jari
B. Usus penyerapan
C. Usus kosong
D. Usus besar ✓
15. Nina pergi berobat kerumah sakit karena ia merasa tidak nyaman dengan pencernannya. Dokter mengatakan bahwa nina memiliki gangguan pencernaan yang ditimbulkan oleh kelebihan produksi asam oleh lambung. Akibatnya terjadu iritasi pada lambung . Gangguan pencernaan yang dialami oleh nina adalah ...
A. Tifus
B. Maag
C. diare ✓
D. Sariawan
16. Berikut ini cara memelihara kesehatan alat pencernaan, **kecuali**....
A. Makan di sembarang tempat ✓
B. Makan makanan bergizi
C. Makan dengan tenang
D. Menjaga kebersihan makanan

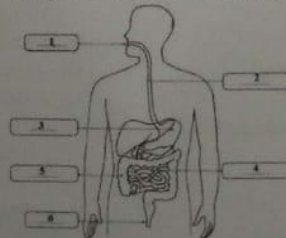
Soal Sistem Pencernaan Pada Manusia Dan Fungsinya

Nama: ILHAM NUR HAQIQI

(23)

1. Sistem pencernaan manusia berfungsi untuk
 - A. Menghasilkan bahan makanan
 - B. Mengolah makanan ✓
 - C. Menyimpan cadangan makanan
 - D. Menghasilkan energi
2. Gigi taring pada manusia berfungsi sebagai
 - A. Memotong makanan
 - B. Mengoyak makanan ✓
 - C. Mengunyah makanan
 - D. Membalik makanan
3. Lidah yang merasa asin terjadi pada bagian ...
 - A. Ujung lidah
 - B. Samping depan lidah ✓
 - C. Pangkal lidah
 - D. Pangkal belakang lidah
4. Berikut ini merupakan fungsi lidah dalam sistem pencernaan makanan, **kecuali** ...
 - A. Membantu menghasilkan suara yang keras jelas saat berbicara. ✓
 - B. Membantu mendorong makanan ke kerongkongan
 - C. Mengecap rasa asin, manis, asam, dan pahit
 - D. Mengatur letak makanan pada waktu mengunyah makanan
5. Urutkan sistem organ pencernaan manusia dari luar ke dalam dengan benar
 - A. Mulut – usus halus – lambung – kerongkongan – anus
 - B. Mulut – tenggorokan – usus halus – lambung – anus
 - C. Mulut – kerongkongan – lambung – usus halus – anus ✓
 - D. Mulut – anus – kerongkongan – usus halus – lambung
6. Proses penyerapan sari-sari makan terjadi pada organ pencernaan yang disebut ...
 - A. Lidah
 - B. Usus halus ✓
 - C. Lambung
 - D. Kerongkongan
7. Peristiwa yang menunjukkan fungsi enzim ptialin yaitu
 - A. Nasi yang dikunyah lama kelamaan akan terasa manis ✓
 - B. Buah jeruk akan terasa asam saat dikunyah
 - C. Gula terasa manis ketika berada di ujung lidah
 - D. Garam terasa asin ketika berada di lidah bagian samping

Perhatikan gambar berikut ini untuk soal nomor 8 - 10



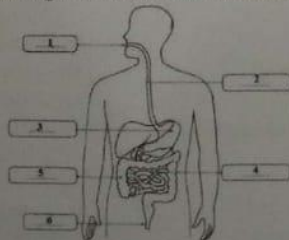
Soal Sistem Pencernaan Pada Manusia Dan Fungsinya

Nama: ILHAM NUR HAQIQI

23

1. Sistem pencernaan manusia berfungsi untuk
 - A. Menghasilkan bahan makanan
 - B. Mengolah makanan ✓
 - C. Menyimpan cadangan makanan
 - D. Menghasilkan energi
2. Gigi taring pada manusia berfungsi sebagai
 - A. Memotong makanan
 - B. Mengoyak makanan ✓
 - C. Mengunyah makanan
 - D. Membalik makanan
3. Lidah yang merasa asin terjadi pada bagian ...
 - A. Ujung lidah
 - B. Samping depan lidah ✓
 - C. Pangkal lidah
 - D. Pangkal belakang lidah
4. Berikut ini merupakan fungsi lidah dalam sistem pencernaan makanan, **kecuali**...
 - A. Membantu menghasilkan suara yang keras jelas saat berbicara. ✓
 - B. Membantu mendorong makanan ke kerongkongan
 - C. Mengecap rasa asin, manis, asam, dan pahit
 - D. Mengatur letak makanan pada waktu mengunyah makanan
5. Urutkan sistem organ pencernaan manusia dari luar ke dalam dengan benar
 - A. Mulut - usus halus - lambung - kerongkongan - anus
 - B. Mulut - tenggorokan - usus halus - lambung - anus
 - C. Mulut - kerongkongan - lambung - usus halus - anus ✓
 - D. Mulut - anus - kerongkongan - usus halus - lambung
6. Proses penyerapan sari-sari makan terjadi pada organ pencernaan yang disebut ...
 - A. Lidah
 - B. Usus halus ✓
 - C. Lambung
 - D. Kerongkongan
7. Peristiwa yang menunjukkan fungsi enzim ptialin yaitu....
 - A. Nasi yang dikunyah lama kelamaan akan terasa manis ✓
 - B. Buah jeruk akan terasa asam saat dikunyah
 - C. Gula terasa manis ketika berada di ujung lidah
 - D. Garam terasa asin ketika berada di lidah bagian samping

Perhatikan gambar berikut ini untuk soal nomor 8 - 10



17. Usus halus berada diantara....
- A. Lambung dan tenggorokan
 - B. Lambung dan usus besar
 - C. Lambung dan hati
 - D. Lambung dan usus buntu
18. Jumlah gigi anak-anak adalah.....
- A. 14 gigi
 - B. 10 gigi
 - C. 15 gigi
 - D. 20 gigi
19. Pencernaan secara mekanik di rongga mulut dilakukan oleh ...
- A. Gigi
 - B. Gigi dan Lidah
 - C. Gigi dan Air ludah
 - D. Lidah dan air ludah
20. Proses pencernaan makanan pada manusia melalui beberapa tahap. Tahapan setelah makanan ditelan di kerongkongan adalah ...
- A. memasukkan makanan ke rongga mulut
 - B. makanan masuk ke lambung dan mengalami proses pencernaan
 - C. makanan di kunyah di dalam rongga mulut
 - D. makanan masuk ke usus halus dan diserap sari sarinya.
21. Getah lambung tidak mengandung
- A. Enzim pepsin
 - B. Enzim lipase
 - C. Asam klorida
 - D. Enzim renin
22. Kuman yang terbawa oleh makanan akan dibunuh oleh zat...
- A. Pepsin
 - B. HCL
 - C. Renin
 - D. Tripsin
23. Setelah melakukan percobaan tentang organ pencernaan manusia, semua kelompok membuat model sederhana organ pencernaan manusia secara detail beserta fungsi organ pencernaan. Dari hasil percobaan kelompok Dahlia menjelaskan organ pencernaan usus besar. Pada dasarnya di dalam usus besar terdapat bakteri E.coli, mereka menjelaskan peranan bakteri E.coli pada usus besar dan berpengaruh terhadap pencernaan adalah ... C6
- A. Membusukkan makanan dapat membahayakan tubuh dan menyebabkan diare akibat bakteri E.coli
 - B. Membusukkan makanan dan membahayakan tubuh dan berakibat BAB susah
 - C. Menyerap sari-sari makanan dalam tubuh
 - D. Membusukkan makanan dan tidak membahayakan tubuh, karena bakteri E.coli membantu membusukkan sisa-sisa makanan di dalam usus besar
24. Sisa pencernaan makanan dikeluarkan melalui
- A. Anus
 - B. Kerongkongan
 - C. Usus besar
 - D. Usus halus
25. Pola makan tidak teratur dapat menyebabkan penyakit ...
- A. Tifus
 - B. Maag
 - C. Diare
 - E. Sariawan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 06 Merigi
Kelas / Semester : V (Lima) / 1
Tema 2 : Makanan Sehat
Sub Tema 3 : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan
Pembelajaran Ke : 5
Alokasi Waktu : 10 X 35 menit

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 perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3.Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	Memahami organ pencernaan pada manusia dan fungsinya
2	4.3.Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada	Membandingkan organ pencernaan manusia dan hewan

	hewan atau manusia	
--	--------------------	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan memahami teks bacaan pada buku siswa mampu memahami fungsi pencernaan dengan benar.
2. Dengan mengamati media gambar diharapkan siswa mampu memahami urutan pada sistem pencernaan manusia dan fungsinya
3. Dengan mengamati iklan media cetak siswa mampu mengenal dan menyebutkan unsur-unsur iklan.
4. Dengan menyimak dan mencermati teks bacaan siswa mampu menjelaskan alat musik ritmis.

D. KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

- Disiplin
- Teliti
- Mandiri
- Kerja sama

E. Materi Pembelajaran

IPA

” Organ Pencernaan Pada Manusia “

F. Metode Pembelajaran

- Metode : ceramah

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media : infokus, laptop, video pembelajaran
- Alat : spidol, papan tulis,

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran, serta menanyakan kabar siswa. ▪ Guru melakukan ice breaking Creativity and Innovation ▪ Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Communication ▪ Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya. 	
Inti	<p>IPA .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru Mempersiapkan alat yang akan digunakan. • Mempersiapkan kesiapan peserta didik, tenaga pendidik memperhatikan posisi duduk peserta didik agar mereka lebih nyaman disaat pembelajaran sedang berlangsung. Kemudian tenaga pendidik terlebih dahulu menyampaikan materi apa yang akan dipelajari yaitu sistem pencernaan pada manusia. • Menampilkan video pembelajaran. tenaga pendidik menginstruksikan terlebih dahulu kepada peserta didik untuk memperhatikan dengan seksama, dan juga mencatat poin-poin penting yang ada didalam video tersebut. • tenaga pendidik selanjutnya bertanya atau meminta peserta didik untuk menceritakan kembali ringkasan materi yang ada didalam video yang telah diputar tersebut. Kemudian tenaga pendidik meminta kepada peserta didik untuk menanyakan berbagai hal yang mereka anggap sulit pada materi sistem pencernaan manusia. 	35 Menit X 30 JP
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan siswa bersama sama membuat kesimpulan mengenai hasil belajar yang dilakukan ▪ Sebagai penutup Guru mengucapkan salam 	15 menit

I. Penilaian

Jenis Penilaian : Tes dan Non Test
Bentuk Penilaian : Test Tertulis
Alat Penilaian : Soal test

SDN 06 Merigi 26 Mei 2023

Mahasiswa

SITI KHORIAH
NIM. 19591223

Nilai Pretest Dan Posttest

No	Nama Siswa	Nilai pretest	Nilai Posttest
21.	AP	40	72
22.	AA	56	80
23.	A	60	76
24.	APA	52	84
25.	AS	40	72
26.	AF	56	92
27.	ADP	20	68
28.	BNS	56	80
29.	PA	40	80
30.	PSO	44	76
31.	INH	68	92
32.	IP	48	84
33.	J	60	80
34.	MSA	36	84
35.	MAP	64	88
36.	RM	44	72
37.	RAC	56	84
38.	RA	16	72
39.	KM	44	76
40.	ZA	60	88
Jumlah		960	1600
Rata-tata		48	80

DAFTAR NILAI RAPORT SEMESTER I (SATU)
 KELAS V (LIMA) TAHUN PELAJARAN 2022-2023
 SDN 06 KEC. MERIGI, KAB. KEPAHANG

NO	NAMA SISWA	L	MATA PELAJARAN										RK	KET
			PAI	PKN	BI	MM	IPA	IPS	SBK	PJS	JUM	RT		
1	AKBAR PRATAMA	L	70	28	24	20	22	24	20	78				
2	ANGGRA ATIKA NARA	P	75	30	46	20	50	48	44	70				
3	AZIZA	P	70	50	38	25	32	34	40	60				
4	ALISA FAIGAH AZANRA	P	75	28	32	20	48	42	40	70				
5	AUGGA SAPITKA	L	70	24	28	24	38	42	22	78				
6	BIMA NAKULA SADEWA	L	70	40	38	20	32	34	20	80				
7	BRIAN LORENZO	L	70	26	20	30	28	38	20	78				
8	PEBRI ALMUNAWAR	L	75	38	38	20	38	36	32	78				
9	ILHAM NUR HAQOI	L	85	40	48	24	58	56	38	75				
10	JUMILLIZAH	P	75	28	36	24	48	50	32	60				
11	MARSYA SAMI AMATIAZ	P	75	32	34	25	46	36	54	70				
12	MANDIKA PRATAMA	L	75	40	36	24	58	56	36	78				
13	PRESILIA SUCI OKTAVIA	P	70	22	36	48	40	24	34	60				
14	RANY MELYA	P	75	20	32	20	46	38	20	70				
15	RADEN ARYA CIHILY	L	70	32	38	33	48	34	40	75				
16	RISKY APRIANDA	L	70	22	28	24	28	32	24	78				
17	IBRAL PRAGTIYA	L	80	50	34	30	46	42	36	80				
18	ZIOLA ANTASYA	P	75	38	36	20	44	38	22	75				
19	AZZAH RA	P	75	28	48	20	44	56	34	75				
20	KEBIAH	P	70	30	30	20	38	24	20	78				
21	ADE DWI PUTRA	L	70	20	24	24	38	20	20	75				
			7,23											

MENGETAHUI
 Ka. SDN 06 MERIGI

(HAMDAN DJAMIL S.Pd)
 NIP:







Biodata Penulis



Nama	: Siti Khoriah
Nim	: 19591223
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah
Nama Ayah	: Ahmad Bunari
Nama Ibu	: Suparni
Tempat/ Tanggal Lahir	: Wonosari 24 Mei 2001
Alamat	:Jl. Perintis Desa Lubuk Rumbai Dusun VII Sungai Krambil Kecamatan Tuah Negeri Kabupaten Musi Rawas
Email	: Khoriah05@gmail.com
Anak	: Anak Ke 1 Dari 2 Bersaudara
Pendidikan	:1. SDN 02 Sungai Benai (2013) 1. Mts Rahmatullah (2016) 2. MA Al Muhajirin (2019) 3. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Dengan doa dan usaha, serta doa kedua orang tua yang selalu menyertaiku, sehingga penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dan diharapkan mampu memberikan kontribusi yang baik dalam memajukan pendidikan