

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoristis

2.1.1 Media Pembelajaran

Menurut Ahmad Suryani (2022:13) kata "media" berasal dari Bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Media sering kali di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan Menyusun Kembali informasi visual atau verbal dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala bentuk alat yang di pergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media, brntuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari Bahasa latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apasaya yang membawa informasi antar sebuah penerima,

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat di simpulkan bahwa penelitian media pembelajaran merupakan penyampaian materi menggunakan alat peraga seperti media pebelajaran yang akan digunakan untuk membantu pemahaman siswa akan yang akan di pelajari dalam proses belajar mengajar, maka dari itu media pembelajaran sangat membantu siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran secara efektif dan efesien,serta menambah minat belajar siswa. Yang memiliki tujuan utama dari media pembelajaran sebagai media pembelajran siswa agar siswa mudah memahami tentang materi yang di jelaskan agar siswa dapat mengamati materi dengan lebih efektif.

2.1.1.1 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaan memiliki beberapa manfaat seperti yang di jelaskan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Hamzah dkk, 2022:19-20) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Berdasarkan uraian dari manfaat media pembelajaran diatas bisa di simpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk mempermudah membuka pemikiran siswa untuk memahami materi yang akan di sampaikan oleh pengajar.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Hamzah Pangarra dkk (2022:16-17) mengemukakan pendapat tentang fungsi tentang media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Pemusat pokok perhatian siswa media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.
2. Penggugah emosi dan motivasi siswa reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datardatar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media

pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

3. Pengorganisasi materi pembelajaran media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.
 4. Penyamaan persepsi banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.
 5. Pengaktif respon siswa proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.
- Menurut Levie & Lentsz (1982) (dalam Hamzah Pagarra, dkk 2022:19-20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat persepsi dan motivasi peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Asyhar (2011: 29-35) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Fungsi sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.

2. Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
3. Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya.
4. Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
5. Fungsi distributive, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
6. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
7. Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa.

2.1.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsure berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajian. Media visual dapat di tampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

b. Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual berupa mesian proyektor film, recorder, dan proyektor visual yang lebar.

c. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.

d. *Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang diciptakan khususnya untuk menangani perencanaan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

e. Internet

Internet merupakan sistem seluruh dunia untuk menghubungkan jaringan-jaringan computer yang melayani miliaran orang di seluruh dunia.

f. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia media merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

g. Media Cetak

Media cetak biasanya diartikan sebagai bahan yang diproduksi melalui percetakan profesional, seperti buku, majalah, dan modul. Sebenarnya, disamping itu masih ada bahan lain yang juga dapat di golongkan ke dalam istilah cetak, seperti tulisan/bagan/gambar yang difoto kopi ataupun hasil reproduksi sendiri.

h. Media Elektronik

Ada berbagai macam media elektronik yang lazim dipilih dan digunakan dalam pengajaran, antara lain: perangkat slide atau film bingkai, film strips, rekaman, overhead transparenc ies, dan video tape/video cassette. Ahmad Suryani (2020:22-25).

2.1.2 Video Pembelajaran Berbasis *CapCut*

2.1.2.1 Pengertian Video Pembelajaran Berbasis *CapCut*

Salah satu media pembelajaran yang banyak di senengin banyak peserta didik terkhususnya untuk anak sekolah untuk meningkatkan proses belajar.

Menurut Desviaisperatiwi (2023:39-45) Aplikasi *CapCut* adalah sebuah aplikasi untuk mengedit video pada software android yang terdapat di Play Store. Aplikasi ini menampilkan Bytedance yang populer di kalangan editor pemula dan berpengalaman. Aplikasi *CapCut* menawarkan pengeditan video yang menarik, dengan banyak fitur dan efek hebat. Kelebihan dari aplikasi *CapCut* adalah fitur tampilan aplikasi ini mudah dipahami oleh pengguna, aplikasi lain memiliki tampilan fitur yang sulit dipahami oleh pengguna. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *CapCut* tersedia secara gratis dan bisa digunakan oleh semua pengguna. Aplikasi *CapCut* juga dapat menambahkan klip, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan musik, dan menambah stiker lucu dan menyenangkan sesuai dengan keinginan pengguna. Pengeditan video yang dapat dilakukan pada multitimeline, sehingga memudahkan untuk ditempatkan ke dalam file.

Media pembelajaran berbasis video sudah pernah digunakan dalam pembelajaran, namun terdapat beberapa kesulitan dalam proses pembuatan video seperti fitur yang kurang lengkap dan kebanyakan menggunakan aplikasi yang berbayar. Oleh sebab itu, banyak para pendidik tidak tertarik untuk membuat media pembelajaran berbasis video. Peneliti kali ini akan membuat media pembelajaran berbasis video kultur jaringan menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai penunjang dalam pembelajaran pada mata kuliah kultur jaringan. Aplikasi *CapCut* dipilih karena memiliki fitur yang banyak dan gratis sehingga mudah digunakan untuk pembuatan video pembelajaran.

2.1.2.2 Manfaat media aplikasi *CapCut*

Ni Ketut Suartini, (2024:87-88) menguraikan tentang Pemanfaatan media video animasi berbasis *CapCut* bisa dimanfaatkan di dalam kelas. Berikut ini penjelasan mengenai langkah pembelajaran dalam memanfaatkan media tersebut secara luring. (1) Guru bertanya jawab tentang pembelajaran sebelumnya, (2) guru menjelaskan topik materi yang akan dibahas disertai tujuan pembelajaran, (3) guru menjelaskan cara menggunakan media, (4) guru meminta siswa untuk menyimak materi dan bahan simakan dari media video animasi, (5) siswa berkelompok dan berdiskusi tentang materi yang disampaikan dalam media, (6) siswa

mempresentasikan hasil kerja kelompoknya sesuai materi dan bahan simakan, (7) guru dan siswa membahas tugas, (8) guru memberikan penguatan materi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Etikasari & Mulyaningtyas (2021) bahwa langkah pembelajaran penggunaan media buku digital diawali dengan tanya-jawab tentang materi, lalu siswa berkelompok untuk berdiskusi.

Video animasi dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Video animasi dibuat melalui aplikasi yang bernama *CapCut*. *CapCut* termasuk aplikasi edit video yang dapat diunduh melalui Playstore dengan menggunakan ponsel. Aprilliana & Efendi (dalam Ni Ketut Suartini, 2024:85) menjelaskan bahwa aplikasi *CapCut* merupakan salah satu aplikasi yang populer diunduh di *Playstore*. Hal ini karena banyak pengguna terutama remaja yang mengunduh aplikasi ini untuk kebutuhan edit video di ponsel pintar masing-masing. Setiawan (dalam Ni Ketut Suartini, (2024:85) menambahkan bahwa aplikasi *CapCut* mudah digunakan dan memiliki keunggulan membuat video yang menarik.

2.1.2.3 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *CapCut*

Menurut Gina Aprilia, Roy effendi, 2022:48-58) mengemukakan bahwa aplikasi *CapCut* ini merupakan aplikasi yang sangat mendukung, efektif, menarik dan dapat memudahkan editor dikalangan masyarakat khususnya bagi pemula dan dapat digunakan dalam membuat media suatu pembelajaran berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi edit saja sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik.

Adapun langkah untuk mengedit video menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai berikut:

1. Buka aplikasi.
2. Tekan accept.
3. Beri izin aplikasi untuk mengakses foto dan video.
4. Tekan new project, kemudian pilih video yang akan kita edit di *gallery*.
5. Tersedia tampilan tools untuk mengedit video, kemudian langsung saja pilih yang akan ditambahkan ke video sesuai dengan yang di inginkan.

6. Tekan pilihan audio untuk menambahkan audio. Setelah itu, dapat mengunggah audio bawaan dari aplikasi *CapCut*.
7. Tekan pilihan stiker untuk menambahkan stiker. ada banyak pilihan kategori stiker yang dapat di tambahkan ke video tersebut.
8. Tekan pilihan text untuk dapat menambahkan teks ke dalam video. Lalu dapat memilih berbagai jenis *font* dan menyesuaikan durasi teks video dengan menekan dan *drag* kotak teks di *timeline*.
9. Tekan *effects* untuk menambahkan filter video.
10. Tekan format untuk mengganti format video. Format tersebut dapat di sesuaikan dengan sosial media yang ingin digunakan.
11. Tekan canvas untuk memberi background, atau bingkai pada video.
12. Tekan adjust untuk memberi filter mengatur brightness, contrast, saturation, dan lainnya dalam video.
13. Apabila sudah selesai mengedit video di *CapCut*, kemudian tekan ikon panah di bagian atas kanan untuk menyimpannya.
14. Pilih resolusi dan frame rate yang diinginkan, lalu tekan export dan tinggal menunggu proses export selesai.

Video yang telah di rancang untuk digunakan dalam proses pembelajaran siap di gunakan untuk penyampaian proses pembelajaran menggunakan saluran berupa media berbasis *CapCut*.

2.1.3 Pengertian Media aplikasi *CapCut*

Aplikasi *CapCut* adalah aplikasi untuk mengedit video yang diunduh di *playstore* dengan menggunakan mobile. Menurut Agus Setiawan (dalam Gina Aprilia, Roy efendi, 2022:48-53) mengemukakan bahwa *CapCut* adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya dikenal sebagai “Viamaker”. Aplikasi ini memiliki reputasi yang sangat luar biasa karena menampilkan suatu proses dalam menangkap stimulus dan tahap awal dalam penerimaan informasi pengeditan yang imersif. Membuat video HD atau gambar dalam suatu video akan terlihat lebih jelas dengan kualitas terbaik sangat mudah dengan aplikasi kaya fitur ini. Aplikasi *CapCut*

merupakan aplikasi edit video yang diunduh dari aplikasi playstore dengan menggunakan mobile.

Menurut Gina Aprilia, Roy effendi (2022:48-53) Salah satu cara untuk mengatasi kendala atau faktor penghambat dalam kegiatan menulis siswa dengan memilih media pembelajaran yang sesuai berdasarkan materi yang akan diberikan. Perkembangan zaman yang cukup pesat khususnya dalam bidang teknologi, guru harus mampu menggunakan berbagai bentuk capaian teknologi dalam pembelajarannya, dan bentuk media salah satunya. Salah satu dari media yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas adalah media aplikasi *CapCut* Aplikasi *CapCut* ini merupakan salah satu aplikasi edit video yang paling populer di playstore. Aplikasi ini banyak kalangan masyarakat khususnya remaja yang mengunduh aplikasi ini, terutama untuk kebutuhan edit video di smartphone. Aplikasi *CapCut* adalah aplikasi untuk mengedit video yang diunduh di playstore dengan menggunakan mobile.

2.1.3.1 Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi *CapCut*

Aplikasi *CapCut* memiliki kelebihan dan kelemahan, seperti yang dijelaskan berikut ini:

a. Kelebihan Aplikasi *CapCut*

Menurut Gina Aprilia, Roy effendi (2022:48-53), Aplikasi *CapCut* ini memiliki kelebihan salah yaitu dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran yang terkesan lebih kreatif dan lebih menarik dalam belajar. Selain itu manfaat dari penggunaan aplikasi *CapCut* dalam proses belajar yaitu mampu mendidik siswa untuk berpikir kritis, mewujudkan kondisi belajar mengajar yang efektif, sebagai bahan ajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian diharapkan dalam penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa. Terutama dalam menulis teks iklan. Sehingga siswa tidak mudah bosan atau jenuh dalam melakukan proses pembelajaran.

Menurut Syarifatulula (2023:1-10), aplikasi *CapCut* memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki fitur stabilizer terbaik Stabilizer merupakan sebuah fitur yang mana mampu mengurangi efek getaran pada video yang tercantum didalamnya. Tetapi biasanya fitur ini tercantum dalam aplikasi edit video yang berbayar. Berbeda dengan *CapCut*, dimana fitur stabilizer yang terdapat didalamnya tanpa harus membayar menjadi premium. Bahkan aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebaik aplikasi editing personal komputer.
2. Banyak efek dan filter Aplikasi *CapCut* memiliki banyak efek dan filter dimana dapat memudahkan para penggunanya dalam melakukan edit video. Efek tersebut dapat menjadikan video yang telah di edit menjadi lebih menarik. Dan begitu pula dengan filter yang bisa mempercantik suasana dalam sebuah video.
3. Bebas dari watermark didalam media lain watermark selalu tersisipkan pada hasil video yang telah di edit. Dengan kehadiran watermark tersebut sangat mengganggu ketika melakukan pemutaran video. Tetapi bisa kita ketahui didalam *CapCut* pengguna tidak perlu khawatir karena aplikasi ini dibebaskan dari adanya watermark.

4. Dapat beroperasi secara offline maupun online

Jadi dalam pengeditan video menggunakan aplikasi *CapCut* ini kita tidak perlu takut dengan yang namanya internet tidak cukup atau koutanya tersisa sedikit, karena aplikasi ini sangat memudahkan para pengguna dengan menciptakan pengeditan video bisa secara offline dan juga online. Tetapi jika digunakan dengan cara online maka aplikasi ini akan timbul template-template yang akan menimbulkan dalam proses edit video menjadi rumit.

b. Kelemahan Aplikasi *CapCut*

Menurut Mitfah Nur Kholifah, Erwin Rahayu Saputra (2023:44-51), menyebutkan bahwa pada aplikasi *Capcut* memiliki kekurangan yaitu: kekurangan dari harga izin *apcut* ini juga memiliki kekurangan yaitu kekurangan dari harga izin untuk memiliki software itu sendiri. Media

pembelajaran berbasis *capcut* dirancang untuk pembelajaran membuat video. Alangkah baiknya jika guru terus menjelaskan materi demi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mahir menggunakan teknologi.

Penelitian dan pengembangan ini juga akan bermanfaat dan dapat membekali siswa dengan pengetahuan baru tentang materi Sistem Pencernaan Pada Manusia untuk memiliki *software* itu sendiri. Media pembelajaran interaktif berbasis *capcut* dirancang untuk pembelajaran membuat video. Alangkah baiknya jika guru terus menjelaskan materi demi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mahir menggunakan teknologi. penelitian dan pengembangan ini juga akan bermanfaat dan dapat membekali siswa dengan pengetahuan baru tentang materi Sistem pencernaan Pada Manusia.

2.1.3.2 Media Video Pembelajaran IPA Berbasis CapCut

Media video pembelajaran IPA berbasis *CapCut* merupakan sebuah media yang di desain media pembelajaran berbentuk media video dengan tambahan suara, gambar gerak, *CapCut* adalah aplikasi pengeditan video populer karena kemudahan penggunaannya dan berbagai fitur yang di tawarkannya. Pada pengembangan media video pembelajaran IPA berbasis *CapCut* ini di rancang khusus untuk materi Media pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut* di kelas V SD Negeri 054878 Lau mulgap, yang bertujuan untuk membuat video yang menjelaskan konsep-konsep ilmiah, eksperimen, atau fenomena alam dengan cara yang menarik.

Menurut Donna Rhamdan (2024:56-74) Berikut adalah langkah-langkah membuat video pembelajaran menggunakan *CapCut*: Pertama-tama, buka aplikasi *CapCut* dan pilih opsi "Buat Proyek Baru". Setelah itu, pilih media yang ingin kamu gunakan untuk membuat video pembelajaran. Kamu bisa menggunakan video, foto, atau musik dari galeri ponsel kamu. Sekarang, kamu bisa mulai menambahkan teks

atau tulisan pada video kamu. Kamu bisa menggunakan fitur "Tambahkan Teks" pada *CapCut* untuk menambahkan teks, memilih font, dan mengubah warna teks. Selanjutnya, kamu bisa menambahkan efek suara atau suara narasi pada video. Kamu bisa merekam suara narasi langsung di aplikasi *CapCut*, atau menambahkan efek suara dari galeri suara *CapCut*. Jangan lupa menambahkan animasi atau efek visual pada video kamu agar lebih menarik dan mudah dipahami. Kamu bisa menggunakan fitur "Tambahkan Efek" pada *CapCut* untuk menambahkan efek visual seperti transisi, overlay, dan filter. Terakhir, kamu bisa mengekspor video kamu dan membagikannya dengan teman-teman atau siswa.

Itulah langkah-langkah untuk membuat video pembelajaran berbasis *CapCut*. Dengan menggunakan aplikasi ini, kamu bisa membuat video pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *CapCut*

Menurut Luvita fariska derian (2022:1-10), media video pembelajran IPA berbasis capcut mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan seperti dijelaskan berikut ini:

1. Kelebihan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *CapCut*

Media pembelajaran IPA berbasis *CapCut* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian,
- b. isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja,
- c. Perangkat lunak otak cerdas sederhana, yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau online melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata, dan sistem manajemen pembelajaran (LMS).
- d. Memudahkan siswa untuk memahami materi dan berfikir lebih luas dalam proses pembelajaran terkhususnya pada mata pelajaran IPAS.

2. Kelemahan Media Pembelajaran IPA Berbasis *CapCut*

Selain memiliki kelebihan, Media Pembelajaran IPA Berbasis *CapCut* juga memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut:

- a. Multimedia *Capcut* ini juga memiliki kekurangan yaitu kekurangan dari harga izin untuk memiliki software itu sendiri.
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis *capcut* dirancang untuk pembelajaran membuat video. Alangkah baiknya jika guru terus menjelaskan materi demi untuk meningkatkan kephahaman siswa terhadap materi tersebut. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mahir menggunakan teknologi. Penelitian dan pengembangan ini juga akan bermanfaat dan dapat membekali siswa dengan pengetahuan baru tentang materi sistem pencernaan pada manusia.

2.1.4.1 Hakikat Pembelajaran IPA di SD

Pada hakikatnya, IPA yaitu mencakup studi tentang fenomena alam melalui metode ilmiah, observasi, eksperimen, dan analisis. IPA mempelajari atau memahami tentang prinsip dasar dan hukum-hukum yang mengatur alam semesta. Hal ini melibatkan disiplin ilmu seperti fisika, kimia, biologi, dan geologi, yang semuanya bertujuan untuk menjelaskan dan memperedeksi fenomena alam dengan cara yang sistematis dan terukur. IPA juga berfungsi sebagai alat untuk pengembangan teknologi dan pemecahan suatu masalah praktis.

Selain itu IPA di pandang juga sebagi proses, sebagai produk, dan sebagai prosudur, proses di artika sebagai semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tantang alam atau untuk menemukan pengetahuan yang baru.

Menurut Hutaaruk dan Siregar (dalam Muttaqin, et al., 2022:9) NOS dimaknai sebagai hakekat pengetahuan yang merupakan konsep yang tidak sederhana melibatkan banyak aspek, seperti aspek filosofi, sosiologi dan historis suatu pengetahuan. Pembelajaran NOS didasari oleh epistemologi dan sosiologo pengetahuan, yaitu pemahaman mengenai aturan menilai dan mengetahui serta meyakini yang menjadi sifat dari pengetahuan alam.

Trianto (dalam Muiz A. et al., 2016:1081) menyatakan bahwa hakikat dan tujuan pembelajaran IPA yaitu suatu kesadaran akan keindahan dan keteraturan

alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, pengetahuan, keterampilan, sikap ilmiah, kebiasaan mengembangkan kemampuan analisis deduktif dan induktif serta apresiatif terhadap IPA.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA di SD merupakan suatu ilmu yang secara ilmiah mempelajari tentang fenomena alam serta melewati proses dan menghasilkan suatu produk yang secara sistematis didapatkan berdasarkan fakta dan konsep yang ada di lapangan. Dengan menggunakan observasi, eksperimen, dan analisis data.

2.1.4.2 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Powler (dalam Nafisah Wardatun, 2021:7) mengemukakan IPA merupakan ilmu yang berkaitan dengan gejala alam dan benda-benda yang tersusun secara sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum serta berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen yang sistematis dan tersusun dalam satu sistem yang mempunyai satu kesatuan. IPA atau science dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

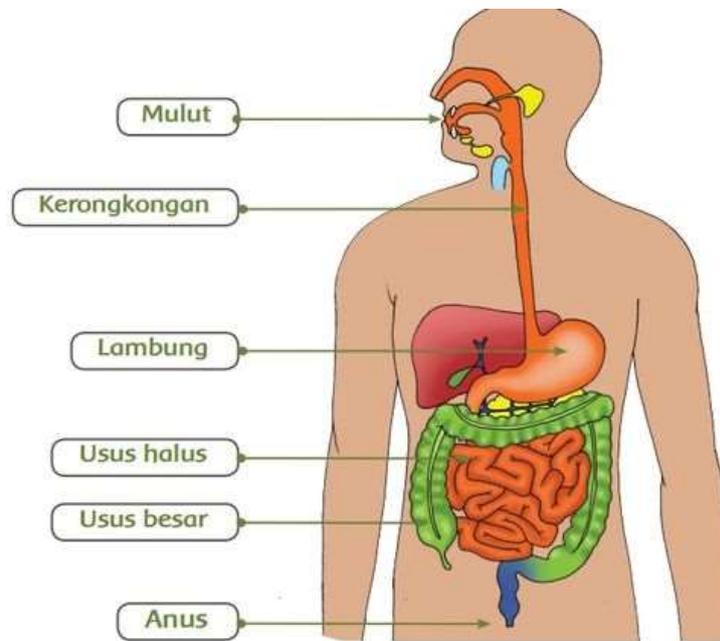
Darmodjo dan Kaligis (dalam Binti Muakhirin, 2014:53) menjelaskan bahwa IPA berarti “ilmu” tentang “Pengetahuan Alam.” Ilmu artinya suatu pengetahuan yang benar. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Adapun “pengetahuan” itu sendiri merupakan pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya.

Berdasarkan pendapat di atas sehingga dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempelajari tentang fenomena alam dengan menggunakan pengetahuan yang rasional dan merupakan kumpulan dari hasil observasi.

2.1.4.3 Materi Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia adalah rangkaian organ yang berkerja sama untuk memproses makanan dan menyerap nutrisi. Serta membuang sisa-sisa yang tidak diperlukan oleh tubuh. Sistem pencernaan manusia nutrisi yang diambil dari makanan, nantinya dapat memaksimalkan kinerja tubuh secara keseluruhan. Mulai dari memperbaiki sel, regenerasi kulit, yang ada di dalam tubuh hingga sumber

energi tubuh. dan tidak hanya itu,dengan sistem pencernaan ini manusia bisa membuang zat-zat yang berbahaya yang ada di dalam tubuh.



Gambar 2.1 Sistem pencernaan manusia

Sistem pencernaan pada manusia melibatkan berbagai macam organ pencernaan dari dalam tubuh, mulai dari mulut hingga anus.

1. Mulut

Di dalam mulut manusia tersusun atas gigi, lidah, air liur, dan kelenjar ludah, yang berfungsi menjalankan proses mekanik dan kimiawi dari makanan supaya bisa masuk ke pencernaan.

2. Kerongkongan(esofagus)

Kerongkongan adalah saluran penghubung antara mulut dan lambung. Di kerongkongan ini, semua minuman atau makanan yang sudah dikunyah akan melaju menuju lambung.

3. Lambung (ventrikulus)

Lambung adalah kantung yang terletak di rongga perut sebelah kiri. Lambung berfungsi mencegah makana agar berubag menjadi seperti bubur. didalam lambung, makanan akan bercampur dengan zat asam dan enzim.

4. Usus halus

Usus halus atau usus kecil adalah bagian terpanjang di saluran pencernaan manusia. Peranan usus halus yaitu memecah sekaligus menyerap nutrisi dari makanan yang di konsumsi. Usus halus terdiri dari tiga bagian yaitu sekum, kolon, dan rectum.

5. Usus besar (kolon)

Usus besar mempunyai Panjang ekitar 5-6 meter yang terdiri atas tiga bagian yaitu: sekum, kelon, dan rectum. Sisa makanan yang tidak di serap di usus halus secara perlahan bergerak menuju usus besar dan menjadi fansas. Usus ini adalah bagian terakhir atau ujung dari sistem pencernaan.

6. Rektum

Rektum atau di sebut juga poros usus merupakan bagian akhir dari usus besar. Rectum menjadi penghubung antara usus besar dengan anus. Organ ini berguna untuk menampung fases dari usus besar, sampai tiba saatnya di dikeluarkan tubuh lewat usus halus.

7. Anus

Anus adalah lubang tempat saluran pencernaan berakhir, yang menjadi jalan keluarnya fases dalam tubuh. Apabila fases siap di buang, maka otot sfingter akan mengatur pembukaan dan penutupan anus.

2.2 Penelitian yang Relavan

Pelaksanaan untuk melakukan penelitian memerlukan beberapa penelitian yang relavan untuk mendukung penelitian, terkhusus mengenai pengembangan media pembelajaran video berbasis *CapCut* yang menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*)

Berikut ini beberapa penelitian yang relavan dengan pengembangan media video berbasis *CapCut*:

1. Luvita Fariska Derian & Nurmairina (2022) dalam artikel jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi *CAPCUT* di Kelas V SD Negeri 101900 Lubuk Pakam” dengan melakukan hasil penelitian media pengembangan dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian pengembangan media video menggunakan aplikasi *CapCut* berhasil dan layak digunakan.
2. Dimas Ergantara & Eka Yuliana Sari (2023) dalam artikel jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbasis Aplikasi *CapCut* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Materi Sistem Fotosintesis Di SDN 1 Wajakkidul Boyolangu Tulugaung” dengan melakukan hasil penelitian, maka pengembangan media aplikasi *CapCut* layak dan valid digunakan dalam uji coba.

2.3 Kerangka Berfikir

Teknologi komputer pada masa sekarang ini dapat meningkatkan keinginan seseorang dalam menjelajahi data serta informasi secara praktis dan lebih luas. Media pembelajaran adalah salah satu wujud nyata dari penggunaan teknologi yang semakin meningkat. Perkembangan teknologi yang semakin meningkatkan fitur-fitur dan inovasi terbaru mengajak pendidik untuk semakin kreatif dalam proses pembelajaran.

Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil dalam menggunakan media. Kenyataannya di lapangan, guru masih kurang mampu untuk merancang dan memilih media yang sesuai dengan pembelajaran, dan guru masih kurang mampu dalam membuat media pembelajaran interaktif. Pendidik hanya mampu menggunakan media berupa buku tematik, media sederhana berupa gambar ditempel di kertas karton, dan power point sederhana.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyusun kerangka berpikir mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* pada siswa kelas V SD Negeri 054878 Lau Mulgap. Diharapkan media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan menumbuhkan semangat belajar yang ada pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini

dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* pembelajaran IPAS dengan materi sistem pencernaan manusia.

