

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah aktivitas yang disengaja oleh individu yang menghasilkan peningkatan kemampuan. Melalui belajar, seseorang beralih dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, serta dari tidak berpengalaman menjadi berpengalaman, dan merasakan suatu perbedaan.

Beberapa pandangan ahli tentang belajar menyatakan bahwa, menurut Slameto, (2017: 22), “belajar merupakan proses usaha individu untuk mendapatkan perubahan perilaku secara menyeluruh, yang berasal dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan”. Menurut Adolf Bastian dan Reswita (2022:1), “belajar adalah usaha atau proses yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan dalam perilaku mereka. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang tercermin dari hasil pengalaman yang diperoleh.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang menghasilkan perubahan pada perilaku individu, baik dalam aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik, sehingga individu dapat berkembang dengan lebih baik dalam proses pembelajaran dan memenuhi kebutuhan setiap siswa.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran bisa dipahami sebagai hasil dari memori, proses berpikir, dan kesadaran tentang cara berpikir, yang semuanya berperan dalam membentuk pemahaman. Proses ini terjadi ketika seseorang belajar dan sering kali terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar adalah bagian alami dari pengalaman setiap individu. Menurut Wenger dalam Miftahul Huda (2017:2), “pembelajaran bukanlah

sekadar aktivitas yang dilakukan seseorang ketika mereka tidak terlibat dalam aktivitas lain”. Menurut Winkel, seperti yang dikutip oleh Ihsana El Khuluqo (2017:51), “pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan mempertimbangkan faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi rangkaian peristiwa internal yang terjadi dalam diri peserta didik”. Abdul Salam Hidayat dan rekan-rekan (2021:29) “menyebutkan bahwa pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses perolehan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa”. Bastian dan Reswita (2022:10) mendefinisikan bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses pengelolaan lingkungan yang memungkinkan seseorang untuk belajar”. M. Ismail Makki dan Aflahah (2019:3) menyimpulkan bahwa “pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan merupakan hasil dari latihan yang dilakukan berulang kali”.

Dari berbagai pengertian yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa, serta antar siswa dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar pada intinya adalah sebuah proses mengelola dan menyusun lingkungan di sekitar siswa agar dapat menstimulasi serta mendorong mereka untuk aktif dalam kegiatan belajar. Proses ini juga melibatkan pemberian bimbingan atau bantuan kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti (2019:58) menyebutkan bahwa “mengajar pada dasarnya juga merupakan bagian dari proses belajar, namun lebih fokus pada upaya menyediakan berbagai fasilitas, baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, untuk menciptakan situasi yang mempermudah pemahaman dan identifikasi masalah yang dihadapi manusia dan lingkungannya”. Siregar (2021:44) mengungkapkan bahwa “mengajar merupakan suatu aktivitas yang melibatkan penyampaian pengetahuan, pemberian bimbingan dan bantuan,

serta pengaturan lingkungan dengan cara yang optimal dan menjalin hubungan dengan siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan tujuan membantu siswa mencapai sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya”. Sadirman (2020) menjelaskan bahwa “mengajar dapat diartikan sebagai aktivitas yang mengatur atau mengorganisasi lingkungan di sekitar dengan sebaik-baiknya dan menjalin hubungan dengan siswa, sehingga dapat tercipta aktivitas belajar”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses kegiatan yang wajib dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa yang akan diajarkan di sekolah.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah aspek penting dalam proses pendidikan, karena menjadi indikator keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar. Proses belajar yang sesuai dengan tujuan akan membawa perubahan pada hasil belajar siswa. Setiap kegiatan pembelajaran berkontribusi terhadap perubahan perilaku siswa, bergantung pada perubahan yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Beberapa para ahli mendeskripsikan pendapat tersendiri yaitu, Ahmad Susanto (2017:5) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai dampak dari proses pembelajaran”. Menurut Purwanto (2017:46), “hasil belajar adalah wujud dari tercapainya tujuan pendidikan pada siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran”. Supardi (2016:02) juga menyebutkan bahwa “hasil belajar adalah pencapaian yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku, termasuk kebiasaan, sikap”. Setelah menjalani proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat mencapai tujuan yang dikenal sebagai hasil belajar, yaitu kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar tersebut, perlu dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sebagai hasil dari pengalaman belajar yang telah mereka alami.

2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama: kemampuan siswa dan lingkungan. Menurut Slameto (2017:54), terdapat berbagai faktor yang memengaruhi proses belajar, namun secara umum dapat dibedakan menjadi dua kategori:

- a. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri siswa), meliputi: Faktor jasmani, yang terdiri dari kesehatan dan faktor psikologis (cacat tubuh).
- b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri siswa), yang mencakup :
 1. Faktor Keluarga: Ini termasuk cara orang tua mendidik, hubungan antaranggota keluarga, suasana rumah, serta kondisi ekonomi keluarga.
 2. Faktor Sekolah: Ini mencakup metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, disiplin di sekolah, waktu pelajaran, standar pendidikan, kondisi bangunan sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.
 3. Faktor Masyarakat: Ini mencakup keterlibatan siswa dalam kegiatan masyarakat, pengaruh media yang dapat berdampak positif atau negatif, serta pengaruh dari teman sebaya dan kehidupan sosial di lingkungan sekitar siswa, yang juga berperan dalam proses belajar mereka.

2.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu, baik objek maupun komponen, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Media ini bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Kata "media" berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", yang secara harfiah berarti perantara atau penghubung. Menurut National Education Association (NEA), media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, termasuk alat-alat yang digunakan untuk tujuan tersebut Nurfadhillah, dkk., (2022:7).

Sementara itu, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Burhan, dkk., (2021:136) "media pembelajaran adalah bahan, alat, atau sumber data yang digunakan dalam penyampaian informasi dari guru kepada murid, baik dalam bentuk fisik maupun perangkat". Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran, terutama dalam model pembelajaran langsung, di mana guru berperan sebagai penyampai utama informasi dan diharapkan menggunakan berbagai media yang relevan.

Dari pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peran penting dalam mempermudah proses belajar mengajar. Media ini dapat memberikan pengalaman yang lebih konkret, meningkatkan minat dan perhatian siswa, serta menjembatani antara teori dan kenyataan.

2.2.2 Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media yang memadukan elemen gambar dan suara yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Penggunaan video dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena melibatkan keterampilan visual dan auditori yang membantu pemahaman materi, sehingga berdampak positif pada motivasi belajar. Melalui pemutaran video, siswa dapat merasakan suasana yang digambarkan seolah-olah mereka ikut serta dalam peristiwa tersebut.

Secara umum, media video pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi yang dikemas dalam bentuk video. Hal ini diperkuat oleh pendapat Putra dkk. (2017) yang menyatakan bahwa video pembelajaran memanfaatkan elemen audio dan visual berupa gambar dan suara untuk menjelaskan materi, yang biasanya ditampilkan melalui proyektor. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Menurut Putri Anike dan Yuliani Fitri (2021), video pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang berisi materi pelajaran. Pendapat ini sejalan dengan Ariani dkk. (2020) yang menyatakan bahwa video pembelajaran menyampaikan pesan-pesan pendidikan dalam bentuk audiovisual. Sementara itu, Sadiman dalam Pratama dan Sutrisno Widodo (2018) mengemukakan bahwa video pembelajaran memungkinkan pendidik menampilkan hal-hal realistis atau ilustratif yang dapat memotivasi siswa serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda.

Video pembelajaran menyajikan gambar bergerak dan suara yang sesuai dengan materi yang disampaikan oleh pendidik. Media ini menggabungkan visual dan audio secara sinkron, menciptakan tayangan yang menarik dan realistis. Dengan menggunakan video pembelajaran, pendidik dapat menunjukkan hal-hal yang sulit disampaikan secara langsung, sehingga materi menjadi lebih menarik dan mampu mendorong motivasi belajar siswa..

2.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan berbagai kelebihan dan kekurangan dari menurut pendapat Busyaeri, Udin, & Zaenuddin (2016). Beberapa kelebihannya antara lain:

- 1) dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu,
- 2) mampu menyajikan peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat.
- 3) memungkinkan siswa menjelajahi berbagai negara dan masa yang berbeda,
- 4) dapat diputar ulang untuk memperjelas pemahaman,
- 5) pesan yang disampaikan lebih cepat dan mudah diingat,
- 6) merangsang pemikiran dan pendapat siswa
- 7) mengembangkan imajinasi,
- 8) memperjelas konsep yang abstrak dengan penjelasan yang lebih realistis,
- 9) berfungsi sebagai media utama dalam mendokumentasikan realitas sosial yang dapat dianalisis di kelas,
- 10) bertindak sebagai storyteller yang dapat mendorong kreativitas siswa dalam mengekspresikan ide-idenya.

Namun, video pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan, seperti:

- 1) lebih berfokus pada penyampaian materi daripada pengembangan pemahaman,
- 2) membutuhkan biaya yang relatif tinggi, terutama bagi guru,
- 3) memerlukan perangkat tambahan seperti pemutar video, layar, atau LCD untuk kelas berukuran besar.

2.2.4 Pengertian Media Aplikasi *CapCut*

Julia dkk (2022: 3), “Aplikasi *CapCut* merupakan aplikasi edit video gratis dan tidak berbayar, banyak sekali fitur-fitur yang bisa dipakai dengan gratis dan tidak perlu membeli fitur lagi”.

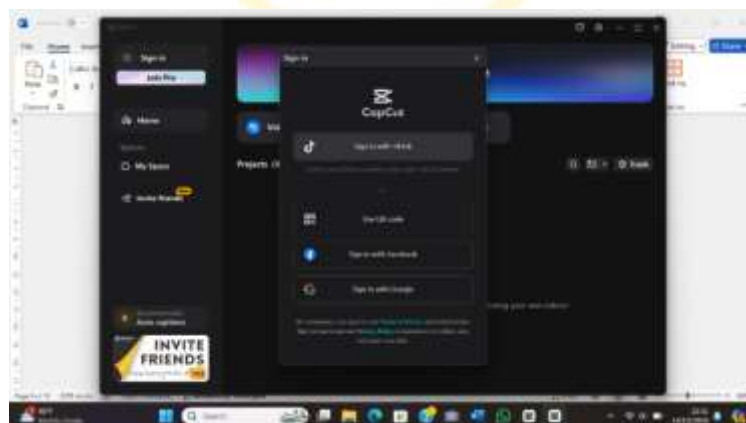
Aplikasi *CapCut* dapat dimanfaatkan untuk mengedit video, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Fitur dan efek yang tersedia dalam aplikasi ini memudahkan pengguna untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Mengedit video untuk media pembelajaran dengan *CapCut* sangatlah mudah. Pengeditan video menggunakan *CapCut* bisa menjadi menarik berkat berbagai fitur dan efek yang mudah dipahami. Pengguna dapat mengunduh aplikasi *CapCut* terlebih dahulu melalui *Play Store* di perangkat Android mereka.

Aplikasi *CapCut* yang sudah diunduh dapat digunakan untuk mengedit atau membuat video pembelajaran. Berikut adalah gambar fitur-fitur dalam aplikasi *CapCut* yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran.

Cara Mengakses Aplikasi *CapCut*

Langkah-langkah menggunakan Aplikasi *CapCut*:

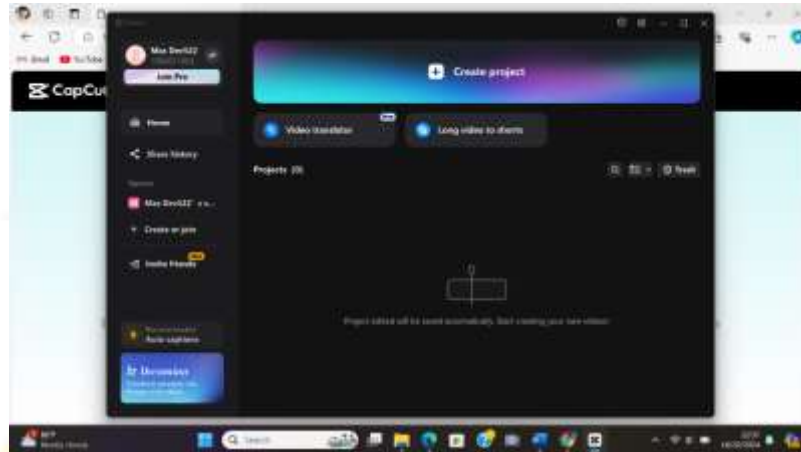
1. Membuka aplikasi *CapCut* yang sudah di download dari playstore, lalu lakukan login Gmail(Akun)



Gambar 2.1 Login Ke Aplikasi *CapCut*

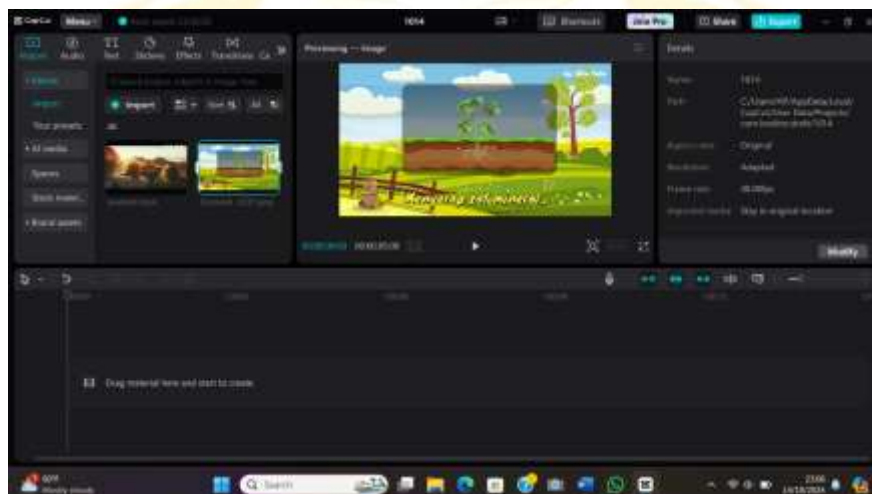
2. Buat Proyek Baru Di halaman utama, ketuk tombol “Proyek Baru”.

Pilih video atau foto yang ingin kamu edit dari galeri ponselmu dan tambahkan ke proyek.



Gambar 2.2 Halaman Utama CapCut

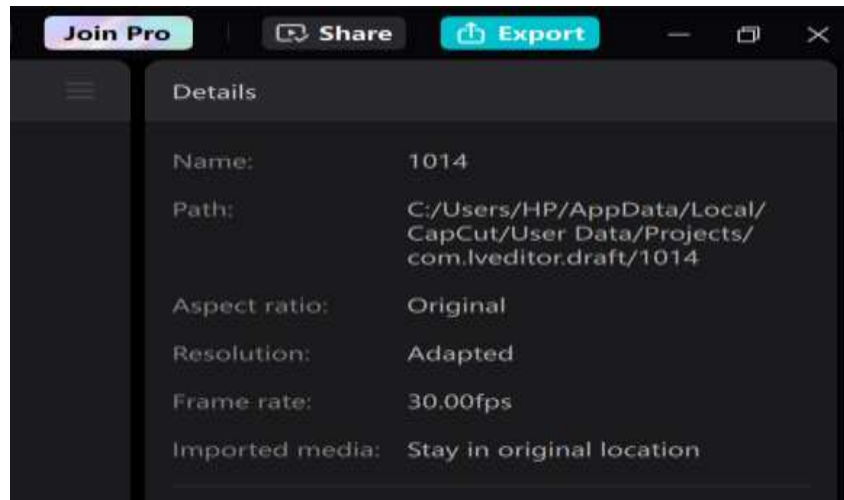
3. Edit Video, potong dan gabungkan klip: Seret klip di timeline dan gunakan alat “Potong” untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan. Gabungkan klip sesuai keinginan, Tambahkan efek dan filter: Ketuk video di timeline, lalu pilih “Efek” atau “Filter” untuk menambahkan gaya visual pada video.



Gambar 2.3 Edit Video CapCut

4. Pratinjau dan Simpan Video, tekan tombol “Play” untuk melihat pratinjau video. Jika sudah puas dengan hasilnya, ketuk tombol “Ekspor” di kanan atas,

pilih resolusi dan kualitas video, kemudian simpan ke perangkatmu atau langsung bagikan ke media sosial.



Gambar 2.4 Export CapCut

2.2.5 Penerapan Media CapCut Dengan Materi di Sekolah dasar

Penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi *CapCut* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan dalam ranah kognitif terlihat dari hasil uji coba pada kelompok kecil maupun kelompok besar. Menurut Fatmawati, video ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk narasi yang diperankan oleh karakter yang dirancang sesuai dengan preferensi umum peserta didik. Penyesuaian ini berperan dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, media ini juga efektif dalam menyajikan konsep-konsep pembelajaran yang bersifat teoritis, konseptual, atau abstrak. Fatmawati (2021).

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video pembelajaran selain dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar juga dapat membangun minat dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa memerlukan motivasi untuk dapat mencapai hasil belajar yang baik. Hal tersebut sependapat dengan Nashar (2004) yang menyatakan bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa-siswi dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu.

2.2.6 Hakikat Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksi di antara keduanya, serta mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa memahami bagaimana peristiwa di alam dan perilaku sosial manusia saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut pandangan para ahli menyatakan bahwa Mazidah & Sartika, (2023), “IPAS merupakan studi terpadu yang bertujuan membimbing siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasional. Pembelajaran dengan konsep IPAS berfokus pada upaya memberikan pengalaman serta meningkatkan keterampilan”. Budiwati, et al (2023:52), “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya”.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat memberikan pemahaman yang logis mengenai alam semesta dan isinya. Hal ini membuat proses pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan karena siswa diajak untuk mengenal alam sekitar mereka secara lebih mendalam.

2.2.7 Materi Pembelajaran

AKU DAN KEBUTUHANKU

Setiap makhluk hidup memiliki kebutuhan. Misalnya kebutuhan paling mendasar adalah makanan dan tempat tinggal. Namun, setiap orang juga memiliki kebutuhan lainnya yang berbeda-beda. Lalu, bagaimana caranya kita mendapatkan kebutuhan ini? Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dimiliki atau diperlukan oleh seseorang untuk bertahan hidup dan memiliki kehidupan yang layak. Jenis kebutuhan manusia bermacam-macam. Bila dilihat dari kepentingan atau intensitasnya, kebutuhan manusia terbagi menjadi 3, yaitu

1. Kebutuhan Primer



Gambar 2.5 Kebutuhan Primer

<https://images.app.goo.gl/Da1pZiCgtJUAkVnG9>

Kebutuhan primer adalah kebutuhan mutlak dan utama dari setiap individu yang harus dipenuhi. Jika kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi, maka individu tersebut akan terancam kehidupannya. Terdapat 3 macam kebutuhan primer, diantaranya:

- Pangan, adalah kebutuhan utama yakni makanan dan minuman.
- Sandang adalah kebutuhan utama akan pakaian yang melindungi tubuh manusia dari lingkungan.
- Papan adalah kebutuhan utama akan tempat tinggal untuk berlindung.

2. Kebutuhan Sekunder



Gambar 2.6 Kebutuhan Sekunder

<https://images.app.goo.gl/ULrWXPzjhBbkfPBF6>

Kebutuhan sekunder adalah yang muncul setelah kebutuhan primer dapat terpenuhi. Contoh: telepon genggam, kendaraan, sepatu, dan sebagainya.

3. Kebutuhan Tersier



Gambar 2.7 Kebutuhan Tersier

<https://images.app.goo.gl/VoY68k4F9MqaTRxd8>

Kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang ada atau dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Kebutuhan tersier ini biasanya berupa kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang atau dapat berfungsi sebagai hiburan. Contoh mobil mewah, pergi berlibur, villa, barang bermerk dan sebagainya. Kebutuhan ini dapat berbeda-beda pada setiap individunya. Tergantung kemampuan ekonomi dan profesi seseorang.

Sebuah kebutuhan bisa jadi berawal dari sebuah keinginan. Keinginan untuk menjadi lebih baik dan hidup lebih layak. Keinginan merupakan fungsi tambahan yang ingin dimiliki. Jika tidak terpenuhi, maka tidak akan mengganggu kelangsungan hidup seseorang. Namun, keinginan pun harus di dasari dengan kemampuan diri masing-masing individu.

Bila tidak terkontrol dengan baik, keinginan akan membuat kelangsungan hidup tidak berjalan dengan baik. Maka dari itu, ada baiknya waktu pemenuhan kebutuhan diutamakan terlebih dahulu. Bagaimana mengatur urutan kebutuhan berdasarkan waktunya?

Kebutuhan manusia berdasarkan waktu adalah:

1. Kebutuhan sekarang adalah kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan tidak dapat ditunda
2. Kebutuhan mendesak adalah kebutuhan yang tiba-tiba muncul dan bersifat sangatkritis, sehingga dapat mengancam nyawa jika tidak dipenuhi.
3. Kebutuhan yang akan datang adalah kebutuhan yang dapat dipenuhi di kemudian hari dan dapat di tunda sifatnya yang tidak mendesak. Kebutuhan ini dapat direncanakan terlebih dahulu.

2.3 Kerangka Berfikir

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan tentang sains dan sosial sebagai lingkupnya yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam, termasuk manusia sebagai individu dan makhluk sosial serta interaksinya dengan lingkungan. Pembelajaran IPAS merupakan sebuah inovasi pendidikan dalam kurikulum merdeka yang memadukan antara IPA dan IPS dalam pembelajaran, dengan harapan dapat menumbuhkan sikap spiritual, membangun keterampilan bernalar (kritis, kreatif dan inovatif), melakukan penyelidikan, percobaan, mengkomunikasikan, menyimpulkan, dan merefleksi serta melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang telah dilakukannya untuk menyelesaikan permasalahan.

Dalam menanggapi hal ini, guru dapat memanfaatkan media video pembelajaran untuk mengajak siswa belajar melalui video yang ditayangkan di dalam kelas. Penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran dalam bentuk video ini lebih mampu menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Video pembelajaran yang dirancang dengan menarik, dilengkapi dengan gambar berwarna dan bergerak yang menarik, membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas. Dengan demikian, mereka tidak merasa bingung atau bosan, terutama jika dibandingkan dengan media gambar saja yang sulit dipahami.

Sebab karena itu, penggunaan media video pembelajaran berbasis *Aplikasi CapCut* dalam pembelajaran IPAS di Kelas IV UPT SPF SD Negeri 104226 Suka Rende, Kecamatan Kutalimbaru, Tahun Pelajaran 2024/2025, diharapkan dapat meningkatkan atau mengembangkan pelaksanaan dan aktivitas siswa serta memperbaiki hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPAS.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media video pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCup* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS mengenai materi Aku dan Kebutuhanku di kelas Kelas IV UPT SPF SD Negeri 104226 Suka Rende, Kecamatan Kutalimbaru, Tahun Pelajaran 2024/2025

2.5 Definisi Oprasional

Dalam memperjelas permasalahan penelitian yang akan dilakukan, perlu ditetapkan definisi operasional sebagai berikut:

1. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas. proses ini memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pengalaman, pengamatan, pembelajaran, atau latihan.

2. Mengajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar dengan menerapkan media pembelajaran video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS mengenai Aku dan Kebutuhanku.
3. Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti dan siswa dengan menerapkan media pembelajaran video pembelajaran pada mata pelajaran IPAS mengenai Aku dan Kebutuhanku.
4. Media *CapCut* adalah aplikasi pengeditan video yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat, mengedit, dan membagikan video. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mudah digunakan, sehingga cocok untuk pengguna dari berbagai latar belakang, termasuk pelajar, guru dalam belajar.
5. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah proses pendidikan yang mengintegrasikan dua disiplin ilmu, yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik kepada siswa mengenai fenomena alam dan sosial yang saling berkaitan.