

# **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *CAPCUT***

## **TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA**

### **KELAS V SDN 33 PALEMBANG**

**ALAWIYAH**

**2020143385**

#### **ABSTRAK**

Masalah pada penelitian ini adalah siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang mengarahkan siswa dalam suatu keaktifan siswa terhadap suatu proses pembelajaran sehingga menyebabkan minat belajar siswa kurang maksimal, sehingga penelitian ini bertujuan untuk 1) Untuk mengetahui minat belajar siswa pada kelas sebelum dan sesudah diterapkannya perlakuan dengan menggunakan Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *CapCut* 2) Untuk mengetahui apakah terdapat minat belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran IPA perubahan wujud benda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswa SD Negeri 33 Palembang, dengan sampel kelas 5A sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran gambar tempel berwarna, kelas 5B sebagai kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan dengan menggunakan Media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design*. Teknik analisis data menggunakan uji Independent Sampel t-test. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan Terdapat keefektifan penggunaan Media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 33 Palembang, karena diperoleh nilai signifikan dengan  $t_{hitung} = 3,202 > t_{tabel} 0,296$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci : Minat Belajar Siswa, Media Pembelajaran Aplikasi *CapCut*.**