

Development of Capcut-Based Learning Media in Pancasila Education Learning

Fadila Tul Asanah¹, Rafhi Febryan Putera²

Universitas Negeri Padang^{1,2}

*E-mail: rafhifebryan@fip.unp.ac.id

Abstrak

This research is motivated by the lack of utilization and use of IT-based learning media in line with the times, as well as the lack of variety in available learning media. The purpose of this research is to develop capcut-based interactive media, where students will learn through media that has been validated and categorized as valid, practical, and effective. The type of research conducted is Research and Development (R&D) using the ADDIE model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research data were obtained through a validation questionnaire filled out by material experts, linguists, and media experts, as well as a practicality questionnaire filled out by teachers and students. The trial subjects consisted of 28 fourth grade students of SDN 02 Aur Kuning, while the research subjects included 16 fourth grade students of SDN 10 Sapiran. The data analysis technique used is a Likert scale. The results of the analysis show the validation of learning media by experts, and the practicality of learning media is tested through teacher and learner response questionnaires. Data collection instruments include learning media validation instruments, learning media practicality instruments, and learning media effectiveness instruments. The results of the material validity test on the development of capcut-based interactive media show a percentage of 73%, which is included in the valid category. The language validity test obtained a result of 98%, also with a very valid category. For the media validity test, the result is 84% with a very valid category. Meanwhile, the results of the practicality test showed a percentage of 96% from the teacher response questionnaire and 94.91% from the student response questionnaire, both with a very practical category. The effectiveness test results obtained a percentage of 87%, which is included in the very effective category. Thus, it can be concluded that the use of capcut-based learning media in learning Pancasila Education grade IV in elementary schools is proven to be valid, practical, and effective in supporting the learning process.

Kata Kunci: Learning Media, Pancasila Education, CapCut, ADDIE



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Sistem pendidikan nasional di Indonesia adalah kurikulum merdeka, mata pelajaran pendidikan pancasila dalam kurikulum merdeka dibagi kedalam 4 elemen capaian pembelajaran yaitu elemen Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan pancasila memiliki peran penting dalam membangun karakter dan identitas generasi muda indonesia. Sebagai dasar negara, Pancasila tidak hanya menjadi pedoman moral, tetapi juga menjadi landasan bagi perilaku sosial, politik, dan budaya masyarakat. Dalam konteks pendidikan, pengajaran nilai-nilai pancasila diharapkan dapat menumbuhkan sikap toleransi, keadilan, dan demokrasi di kalangan peserta didik.

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memiliki signifikansi fundamental dalam pembentukan fondasi karakter kebangsaan peserta didik. Melalui pendekatan yang relevan dengan tahapan perkembangan kognitif dan sosio-emosional peserta didik, materi Pancasila diintegrasikan secara sistematis dalam kurikulum untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Proses pembelajaran yang interaktif dan kontekstual berpotensi untuk memfasilitasi internalisasi prinsip-prinsip Pancasila sebagai landasan etika dan moral dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak usia dini dengan kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Oleh karena itu, implementasi Pendidikan Pancasila yang efektif di tingkat Sekolah Dasar merupakan investasi krusial dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang berkarakter Pancasila. Namun, dalam praktiknya pembelajaran pendidikan pancasila seringkali masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya minat belajar peserta didik dan penggunaan metode pengajaran yang kurang menarik (Manalu, A., & Gandamana, A. (2023)).

Dalam menghadapi tantangan dalam pembelajaran pendidikan pancasila, integrasi kemajuan teknologi menjadi salah satu solusi yang potensial. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi, nilai-nilai pancasila dapat diajarkan melalui berbagai metode kreatif, seperti aplikasi digital, presentasi interaktif, video animasi, atau permainan edukatif, yang tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, relevan, dan bermakna bagi peserta didik, sesuai dengan kebutuhan zaman.

Kemajuan teknologi yang pesat memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah media presentasi interaktif berbasis aplikasi seperti *CapCut*. Aplikasi *CapCut* merupakan sebuah aplikasi alat editing video yang mudah digunakan. Dengan fitur-fitur kreatif yang ditawarkannya, *CapCut* memungkinkan guru untuk menyajikan materi pendidikan pancasila dengan cara yang lebih inovatif dan menarik. Media presentasi interaktif berbasis aplikasi *CapCut* yang memiliki berbagai keunggulan, seperti tampilan yang menarik, fleksibilitas penggunaannya, serta kemampuan untuk diputar berulang kali, semakin menunjukkan potensinya sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Terbukti aplikasi *capcut* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN 10 Sapiran pada tanggal 16 Desember 2024 dan SDN 02 Aur Kuning pada tanggal 17 Desember 2024. Ditemukan fakta bahwa: 1) dalam pemanfaatan media pembelajaran, guru hanya mengacu kepada buku guru, buku peserta didik, materi essensial kota Bukittinggi serta video pembelajaran dari youtube; 2) dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berupa gambar konkret, alat peraga daripada media pembelajaran berbasis IT; 3) pengembangan media inovatif, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik belum maksimal; 4) belum pernah digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis *capcut* dalam proses pembelajaran. Permasalahan akan memberikan dampak bagi peserta didik diantaranya yaitu; peserta didik menjadi jenuh dan kurang bersemangat karena pembelajaran terkesan monoton dan peserta didik kurang mampu menyampaikan ide ide dan gagasannya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peserta didik memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus memenuhi kebutuhan mereka akan sumber informasi yang relevan dalam memahami materi. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru adalah memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang kreatif dan inovatif. Dalam konteks ini, peneliti mengusulkan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *capcut* dalam konteks pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SD. Diharapkan hasil penelitian ini dapat

memberikan kontribusi bagi pengembangan metode dan media pembelajaran yang lebih relevan dan efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap Pancasila di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis model penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut (Sani, 2022) metode penelitian pengembangan merupakan studi sistematis yang mencakup proses mendesaian, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, atau produk yang harus memenuhi kriteria efektivitas dan konsistensi internal. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2017) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan banyak digunakan dalam upaya mengembangkan teknologi/sistem instruksional. Fokus pengembangan sistem pembelajaran, para penelitian menggunakan R&D untuk mengembangkan desain pembelajaran, model-model pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pendidikan, penelitian pengembangan memiliki model yang sesuai untuk diterapkan. Pada penelitian ini, Peneliti memilih model penelitian pengembangan ADDIE. Menurut Mulyatiningsih (2019), model pengembangan ADDIE ini untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Tahapan dari model pengembangan ADDIE ada 5, yaitu 1) *Analysis*, yaitu menganalisis permasalahan, kebutuhan pengguna, dan sistem bagi guru dan peserta didik 2) *Design*, yaitu perancangan produk yang akan dikembangkan 3) *Development*, yaitu pengembangan dan pembuatan produk 4) *Implementation*, yaitu proses uji validasi para ahli dan penerapannya dan 5) *Evaluation*, yaitu melakukan evaluasi dengan tujuan melengkapi kekurangan dan kebutuhan agar produk layak diterapkan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *CAPCUT* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD

1. Hasil

Hasil uji validasi diperoleh dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli kebahasaan dengan memberikan lembar angket validasi. Uji validasi ahli materi validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd, M.Pd. Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.
Hasil Validasi Ahli Materi (Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd, M.Pd.)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	
		Revisi 1	Revisi 2
	Kelayakan Isi (Ahli Materi)		
1.	Media pembelajaran <i>capcut</i> sudah membuat TP dan ATP	5	5
2.	TP dan ATP ditetapkan dalam media <i>capcut</i> sesuai dengan karakteristik kurikulum, dan profil pelajar Pancasila	4	5
3.	Materi dalam media <i>capcut</i> sudah mengacu pada TP dan ATP	4	4
4.	Materi dalam media <i>capcut</i> sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar	3	4
5.	Media pembelajaran berbasis <i>capcut</i> menyajikan materi yang sistematis	3	4
6.	Keterpaduan antar materi dalam <i>capcut</i> sudah terlihat	2	4
7.	Media pembelajaran <i>capcut</i> dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	2	4

8.	Kedalaman materi media pembelajaran <i>capcut</i> sesuai dengan kemampuan peserta didik	2	4
9.	Animasi dalam media pembelajaran <i>capcut</i> berhubungan dengan materi dan sudah menarik	3	4
10.	Penyajian media pembelajaran dalam <i>capcut</i> dapat memperjelas materi	3	4
Jumlah Skor Maksimal		50	50
Jumlah Skor yang Diperoleh		31	42
Persentase		62%	84%
Kategori		Valid	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil dari uji validasi yang digunakan oleh ahli materi Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd, M.Pd memperoleh presentasi 62% pada revisi pertama dan 84% pada revisi kedua yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji validasi kebahasaan pada penelitian ini dilakukan oleh Prof. Dr. Elfia Sukma, M.Pd Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.
Hasil Validasi Ahli Bahasa (Prof. Dr. Elfia Sukma, M.Pd)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
Kebahasaan (Ahli Bahasa)		
1.	Menggunakan bahasa yang mudah di pahami	5
2.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4
3.	Kejelasan informasi yang disajikan pada teks	5
4.	Susunan serta struktur kalimat dalam suatu paragraf runtut	5
5.	Menggunakan kata yang baku	5
6.	Ketepatan pemilihan kata dalam penyusunan kalimat	5
7.	Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	5
8.	Menggunakan bahasa yang komunikatif dan penggunaan EYD yang baik dan benar	5
9.	Pemilihan kata yang singkat, lugas, dan dikenali oleh peserta didik	5
10.	Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik	5
Jumlah Skor Maksimal		50
Jumlah Skor yang Diperoleh		49
Persentase		98%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli kebahasaan oleh Prof. Dr. Elfia Sukma, M.Pd memperoleh hasil presentase sebesar 98% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji validasi media pada penelitian ini dilakukan oleh Drs. Zuardi, M.Si Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.
Hasil Validasi Ahli Media (Drs. Zuardi, M.Si)

No	Aspek yang Dinilai Media (Ahli Media)	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian media pembelajaran <i>Capcut</i> dengan materi	4
2.	Tampilan awal media pembelajaran <i>Capcut</i> terlihat jelas dan menarik	4
3.	Background pada media pembelajaran <i>Capcut</i> sudah sesuai dan menarik	4
4.	Judul media <i>Capcut</i> sesuai dengan materi dan sudah menarik	4
5.	Warna dan tata letak sudah menarik dan tepat	4
6.	Pemilihan warna pada media pembelajaran telah sesuai	4
7.	Besar huruf dalam media <i>Capcut</i> sudah terlihat jelas	4
8.	Jenis huruf yang digunakan dalam <i>Capcut</i> sangat menarik	4
9.	Animasi dalam media <i>Capcut</i> menambah daya tarik media tersebut	5
10.	Desain tampilan media <i>Capcut</i> secara keseluruhan sudah menarik	5
Jumlah Skor Maksimal		50
Jumlah Skor yang Diperoleh		42
Persentase		84%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media oleh Drs. Zuardi, M.Si memperoleh hasil presentase sebesar 84% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji praktikalitas media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas IV di SDN 02 Aur Kuning. Analisis data dari hasil praktilitas media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.
Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran (Guru dan Peserta didik kelas IV)

No	Aspek yang Dinilai Praktilitas respon guru	Skor Penilaian
1.	Keseluruhan tampilan media berbasis <i>capcut</i> menarik dan mengundang minat belajar peserta didik.	4
2.	Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media berbasis <i>capcut</i> .	5
3.	Penyajian materi dalam media berbasis <i>capcut</i> tersusun secara sistematis.	5
4.	Bahasa yang digunakan dalam media berbasis <i>capcut</i> mudah dipahami peserta didik.	5
5.	Penggunaan gambar dalam media pembelajaran berbasis <i>capcut</i> dapat membantu pemahaman peserta didik.	5
6.	Media pembelajaran berbasis <i>capcut</i> dapat dipelajari peserta didik secara mandiri dan kelompok.	4
7.	Media pembelajaran berbasis <i>capcut</i> dapat dipelajari peserta didik	5

	di rumah maupun di sekolah	
8.	Media pembelajaran berbasis <i>capcut</i> menarik perhatian peserta didik untuk belajar.	5
9.	Adanya media pembelajaran berbasis <i>capcut</i> dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.	5
10.	Media pembelajaran berbasis <i>capcut</i> sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.	5
Jumlah Skor Maksimal		50
Jumlah Skor yang Diperoleh		48
Persentase		96%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil uji Praktikalitas media yang dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas IV SDN 02 Aur Kuning memperoleh presentase sebesar 96% yang berarti media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat praktis.

Uji praktikalitas respon peserta didik kelas IV di SDN 02 Aur Kuning. Analisis data dari hasil praktilitas respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.
Rekapitulasi hasil uji praktikalitas respon peserta didik

No.	Nama Peserta didik	Skor Respon Pertanyaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ASA	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	46
2	AZA	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	46
3	AHA	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	47
4	AZ	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	46
5	AKB	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48
6	AKA	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48
7	AQ	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46
8	AAK	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	47
9	BAL	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	45
10	DLM	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48
11	HBA	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	46
12	HRM	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	43
13	JA	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	44
14	JKD	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	46
15	LHM	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	46
16	MR	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	46
17	NR	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	45
18	NRA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
19	QNJ	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46
20	RK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
21	RAZ	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	47

22	RAP	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	44
23	RA	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48
24	RFH	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	47
25	RPA	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	43
26	RV	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	44
27	SM	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	48
28	TEP	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	46
Jumlah Skor												1.296
Skor Maksimal												1.400
Persentase (%)												92,57%
Kategori												Sangat Praktis

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji praktikalitas angket respon Peserta didik memperoleh persentase sebesar 92,57% yang berarti termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Maka, berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* yang peneliti kembangkan dapat dinyatakan dengan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas dan peserta didik bersemangat serta antusias belajar menggunakan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut*.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis capcut sudah sesuai dengan model ADDIE yang telah diterapkan dalam penelitian ini. Menurut Branch (dalam Batubara, 2020) model ADDIE memiliki lima tahapan dalam pengembangannya yaitu yang pertama tahap analysis (analisis), kedua tahap design (desain), ketiga tahap development (pengembangan), keempat tahap implementation (implementasi) dan kelima tahap evaluation (evaluasi).

Tahap analisis melibatkan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Pada tahap desain/perancangan, peneliti membuat rencana berdasarkan data awal dari hasil analisis, kemudian merancang media pembelajaran, termasuk menggunakan capcut. Tahap pengembangan mencakup uji validitas oleh validator ahli dan revisi media hingga media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil evaluasi secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan capcut untuk pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini sangat baik dan layak digunakan. Hal ini terlihat dari hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator materi, media, dan bahasa. Uji validitas aspek materi memperoleh skor 73%, yang termasuk dalam kategori valid. Uji validitas aspek bahasa memperoleh skor 98%, juga dalam kategori sangat valid. Sementara itu, uji validitas aspek media memperoleh skor 84%, yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Penggunaan media pembelajaran konvensional berupa gambar dalam proses pembelajaran di sekolah uji coba mendapat penilaian yang sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil penilaian angket respon guru dan peserta didik. Penilaian uji praktikalitas oleh guru memperoleh skor 96%, masuk dalam kategori sangat praktis, sementara peserta didik memperoleh skor 92,57%, juga dalam kategori sangat praktis.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran capcut di sekolah penelitian juga mendapatkan respon yang sangat baik. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta didik dalam

proses pembelajaran dan hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik. Angket guru memperoleh hasil 96%, masuk dalam kategori sangat praktis, sedangkan angket peserta didik memperoleh hasil 97,25%, juga dalam kategori sangat praktis. Sehingga, dapat disimpulkan dari perbedaan persentase kedua sekolah bahwa media pembelajaran berbasis capcut lebih praktis dari media konvensional yang digunakan di sekolah uji coba. Maka media pembelajaran berbasis capcut sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji coba efektivitas media berbasis capcut dilihat dari hasil pengerjaan soal evaluasi oleh peserta didik menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan perhitungan lembar soal evaluasi di kelas kontrol, diperoleh persentase 84%, yang termasuk kategori sangat efektif. Di kelas eksperimen, hasil uji efektivitas mencapai persentase 90%. Dilihat dari persentase dari kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media capcut yang dikembangkan oleh peneliti sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media berbasis aplikasi *capcut* juga meningkatkan minat belajar peserta didik melalui tampilan media pembelajaran, sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis aplikasi *capcut* memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Hal ini membuat peserta didik lebih aktif dan menikmati proses belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Simpulan

Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis CapCut pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan di lapangan. Validasi oleh ahli materi menghasilkan skor sebesar 73%, yang termasuk dalam kategori valid. Validasi bahasa memperoleh hasil 98%, juga dalam kategori sangat valid, sementara validasi media mencapai 84%, dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas, pengembangan media pembelajaran berbasis capcut sudah dinyatakan valid dan layak untuk diuji coba di lapangan.

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi capcut menunjukkan bahwa media ini telah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas IV sekolah dasar, baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Tingkat kepraktisan di sekolah uji coba mencapai 96% berdasarkan respon guru dan 92,57% berdasarkan respon peserta didik. Di sekolah penelitian, tingkat kepraktisan adalah 96% menurut respon guru dan 97,25% menurut respon peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis capcut sudah praktis dan layak digunakan di lapangan.

Hasil uji efektivitas media pembelajaran berbasis capcut pada pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang dikerjakan oleh peserta didik. Di kelas kontrol, persentase keefektifan mencapai 84%, sedangkan di kelas eksperimen, persentase keefektifan adalah 96,25%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis capcut efektif dan layak digunakan di lapangan.

Daftar Rujukan

- Aziz, M. T. (2025). Project-Based Curriculum Approach in Arabic Language Learning: Case Studies and Best Practices. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(1), 32-38.
- Aziz, M. T., Hamid, M. A., & Nurhadi, N. (2025). Implementation of Arabic Language Learning From an Integration Theory Perspective on Reading Ability. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 10(1).
- Febriana, M. D. (2022). Mengembangkan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(4), 148-153.

- Maghfiroh, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Capcut Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024*. Jember: Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember .
- Manalu, A., & Gandamana, A. (2023). Analisis Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2013 Dengan Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3).
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100-105.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17-25.
- Suartini, N. K. (2024, July). Pemanfaatan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Capcut Dalam Pembelajaran Sastra Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Pendidikan* (p. 17).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.