

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Nabila Putri Rahmatillah^{1✉}, Reinita²
Universitas Negeri Padang, Indonesia^(1,2)
DOI: [10.31004/aulad.v8i1.727](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.727)

✉ Corresponding author:
[emailcorresponding@gmail.com]

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Media pembelajaran; Aplikasi capcut; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar</i></p>	<p>Penelitian ini di latar belakang oleh kurangnya penggunaan media yang menarik, serta minimnya keterampilan guru dalam mempergunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research & Development, Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D. Model pengembangan 4-D terdiri terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu; Definition (pendefinisian), Design (Perancangan), Development (pengembangan) dan Dissemination (penyebaran). Instrumen yang digunakan adalah kuisisioner, wawancara dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD dan satu orang wali kelas dari SDN 04 Rao-Rao dan SDN 02 Pekan Selasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar telah dinyatakan valid, praktis dan efektif. Sedangkan implikasi hasil penelitian ini adalah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, siswa belajar cara mengedit dan menyusun video, yang dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.</p>
<p>Keywords: <i>Learning media; Capcut application; Pancasila education; Elementary school</i></p>	<p>Abstract</p> <p>This research is motivated by the lack of use of interesting media, as well as the lack of teacher skills in using digital-based media in the learning process. This study aims to produce media in the form of learning videos using the capcut application in Pancasila Education learning. This study uses the Research & Development research method, the development model used is the 4-D model. The 4-D development model consists of 4 stages of development, namely; Definition, Design, Development and Dissemination. The instruments used are questionnaires, interviews and observations. The subjects in this study were grade V elementary school students and one homeroom teacher from SDN 04 Rao-Rao and SDN 02 Pekan Selasa. The results of the study indicate that learning media in the form of learning videos using the capcut application in Pancasila Education learning in grade V elementary schools has been declared valid, practical and effective. While the implications of the results of this study are integrating technology in learning, students learn how to edit and compile videos, which can improve students' digital literacy skills.</p>

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa Indonesia. Pancasila, sebagai dasar negara, harus menjadi pedoman hidup bagi setiap warga negara, dan pengajaran mengenai nilai-nilai Pancasila sangat penting dimulai sejak usia dini, (Nurrita, Teni, 2018). Saputra (2018), (Dewi, F. F., & Handayani, S. L. 2021). Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, sering kali ditemui berbagai kendala yang menghambat efektivitas dan keberhasilan proses belajar mengajar. Salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa, baik dalam hal penyampaian materi yang menarik maupun dalam menyajikan informasi secara efektif dan mudah dipahami. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan selama ini sering kali menggunakan metode ceramah yang bersifat monoton dan kurang bervariasi, yang akhirnya berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa (Huda, I. A. 2020).

Meskipun Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran yang sangat penting, implementasinya di sekolah-sekolah, khususnya pada tingkat SD, masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu permasalahan utama yang sering dihadapi adalah penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Dalam banyak kasus, pembelajaran Pendidikan Pancasila disampaikan melalui metode ceramah, dengan bantuan gambar atau alat peraga sederhana yang kurang bervariasi. Pendekatan ini cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini terjadi karena keterbatasan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Yulius & Sartika, 2022).

Media pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas dan efektivitas proses pendidikan. Di era digital dan Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan lebih interaktif. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang mencakup berbagai perangkat dan aplikasi digital, menawarkan solusi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Namun, meskipun teknologi ini sudah semakin berkembang, pemanfaatannya dalam dunia pendidikan masih terbatas. Di banyak daerah, terutama daerah pedesaan, fasilitas dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi masih sangat minim, yang menjadi salah satu penghambat utama dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Hasriadi, H., Sudirman, S., & Arifuddin, A. 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 januari di SDN 02 Pekan Selasa dan pada tanggal 18 januari di SDN 04 Rao-Rao dan SDN 10 Bulantiak pada tanggal 20 januari mengenai faktor utama yang mempengaruhi terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi adalah keterbatasan fasilitas yang tersedia di sekolah dan rendahnya kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi informasi. Meskipun di beberapa sekolah sudah tersedia fasilitas seperti LCD proyektor dan laptop, kenyataannya media pembelajaran ini belum dimanfaatkan secara maksimal. Banyak guru yang masih mengandalkan metode tradisional, seperti ceramah atau diskusi, yang kurang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi adalah kurangnya pelatihan dan pengembangan keterampilan guru dalam menggunakan media berbasis TIK. Banyak guru yang tidak terbiasa dengan penggunaan aplikasi atau perangkat lunak modern, seperti aplikasi pengeditan video, yang dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Mukaromah, E. 2020). Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk memberikan pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi, agar mereka dapat mengoptimalkan berbagai media pembelajaran berbasis TIK dalam mendukung keberhasilan pendidikan.

Selain faktor internal terkait dengan fasilitas dan keterampilan guru, faktor eksternal seperti kondisi geografis dan akses terhadap teknologi juga mempengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Fradila, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Musril, H. A. 2022)..

Di daerah perkotaan, akses terhadap teknologi lebih mudah dibandingkan dengan daerah pedesaan. Sekolah-sekolah di daerah pedesaan sering kali kekurangan fasilitas, bahkan untuk mendapatkan koneksi internet yang stabil. Kondisi ini membuat pembelajaran berbasis TIK sulit diterapkan, yang berdampak pada rendahnya kualitas pendidikan di daerah tersebut (Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. 2020). (Anita, Y., Waldi, A., dkk 2022).

Berdasarkan permasalahan yang ditemui peneliti temukan pada peserta didik di kelas V yaitu perlunya media pembelajaran yang variatif dan menarik serta berbasis digital untuk dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik. Maka solusi yang dapat peneliti tawarkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan salah satu software yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam membuat media pembelajaran yaitu aplikasi capcut Nurdiansyah, D., Handayani, P., & Zabadi, F. (2023). **CapCut** adalah salah satu aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi ByteDance. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang memudahkan penggunaannya untuk membuat dan mengedit video dengan cepat dan mudah, bahkan untuk pemula. CapCut memungkinkan pengguna untuk menambahkan teks, gambar, musik, serta efek visual dan suara ke dalam video. Fitur-fitur ini dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

CapCut adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini awalnya dikenal sebagai Viamaker, tetapi diubah namanya menjadi CapCut pada tahun 2020. CapCut memungkinkan pengguna untuk mengedit video dengan mudah, termasuk mengubah durasi, menambahkan efek, filter, dan teks, serta menambahkan musik dan suara latar. CapCut adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi asal China bernama ByteDance. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2019 dengan nama "Viamaker" di luar China, kemudian diluncurkan di China dengan nama "Jiaying" pada tahun yang sama. Pada tahun 2020, ByteDance mengganti nama Viamaker menjadi CapCut dan mulai mengembangkannya secara global. Capcut adalah perangkat lunak yang dapat membuat sebuah video yang bagus dan sudah banyak orang yang mengakui kecanggihannya yang dimiliki oleh aplikasi ini, karena dengan gambar menggunakan aplikasi Capcut bisa membuat video menjadi lebih menarik karena ditambah dengan musik dan gambar yang bergerak, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat memperhatikan video animasi (Deriyana, 2022).

Media video merupakan salah satu bentuk media yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Video memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih visual dan dinamis, yang memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami informasi (Dito & Pujiastuti, 2021). Dalam konteks Pendidikan Pancasila, video pembelajaran dapat membantu menjelaskan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih kreatif, melalui animasi, ilustrasi, dan narasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa (Farista, R., & Ali, I. 2018).

CapCut sebagai aplikasi pengeditan video berbasis Android memiliki keunggulan karena dapat diakses oleh hampir semua perangkat mobile dengan harga terjangkau, dan tidak memerlukan perangkat keras yang mahal. Ini menjadikannya pilihan yang ideal untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, CapCut juga memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran dengan berbagai jenis konten, seperti animasi, teks, dan gambar bergerak, yang dapat meningkatkan daya tarik materi Pendidikan Pancasila bagi siswa (Yuanta, F. 2020).

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video yang menggunakan aplikasi CapCut pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar. Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan video sebagai media pembelajaran, namun sedikit yang fokus pada penggunaan aplikasi CapCut sebagai alat pengeditan video yang berbasis Android, terutama dalam konteks Pendidikan Pancasila. Banyak penelitian yang sudah ada lebih menekankan pada penggunaan video secara umum, tanpa mengoptimalkan aplikasi pengeditan video yang mudah diakses oleh guru dan siswa (Dito, S. B., & Pujiastuti, H. 2021).

Kebaruan lainnya terletak pada pendekatan yang lebih praktis dan kontekstual, di mana aplikasi CapCut dapat digunakan dengan mudah oleh guru di daerah pedesaan, yang sering kali menghadapi keterbatasan fasilitas dan sumber daya teknologi. Dengan menggunakan aplikasi yang sederhana namun efektif ini, diharapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila bisa lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman (Ningsih dkk, 2020).

Selain itu, kebaruan penelitian ini juga terletak pada fokusnya pada pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era Revolusi Industri 4.0 (Vira & Arwin, 2021). Revolusi Industri 4.0 adalah suatu perubahan paradigma dalam produksi dan pemanfaatan teknologi yang memungkinkan terciptanya pabrik pintar atau smart factory. Konsep smart factory didukung oleh adopsi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memungkinkan mesin-mesin dan peralatan yang digunakan dalam proses produksi saling terhubung dan berkomunikasi secara otomatis. Mengingat pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, penelitian ini berusaha menjembatani kesenjangan

antara perkembangan teknologi dan implementasi media pembelajaran di sekolah dasar (Jannah, M., & Reinita, R. 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi CapCut yang dapat mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan pemahaman materi Pendidikan Pancasila, menyediakan solusi yang praktis dan efektif bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menggunakan aplikasi CapCut, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari nilai-nilai Pancasila melalui penggunaan media video yang berbasis teknologi, dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi Android yang mudah diakses untuk pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

Dengan tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, terutama dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

2. METODE

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D).. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan produk berupa sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi android CapCu. Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (development) antara lain yaitu pendefinisian (defininition), perancangan (design), dan Pengembangan (development). Subjek uji coba pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android CapCut adalah peserta didik kelas V SD dan satu orang wali kelas dari SDN 04 Rao-Rao dan SDN 02 Pekan Selasa. Produk ini divalidasi oleh 3 orang validator yang terdiri dari dosen FIP jurusan PGSD sebagai validator ahli bahasa serta media, dan ahli materi. Jenis data yang diambil oleh peneliti dari penelitian ini adalah kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan berdasarkan hasil wawancara, pengamatan, dan catatan lapangan. Sedangkan data yang bersifat kuantitatif didapatkan dari hasil angket.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Tahap Pendefisian (Definition)

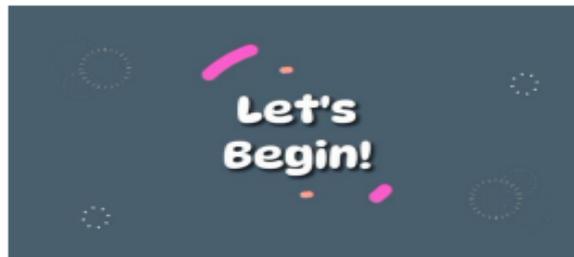
Pada tahap ini, terdapat 2 tahapan pokok yang dilakukan yaitu analisis ujung depan dan analisis tugas (Trianto, 2022). Analisis ujung depan yang Pertama, pada tahap ini diawali dengan menganalisis permasalahan yang ditemukan di sekolah yang diobservasi, dan analisis peserta didik. Kedua, adalah analisis peserta didik. Tujuan dilakukan analisis peserta didik yaitu untuk menelaah karakteristik peserta didik di sekolah dasar serta proses perkembangannya.

Selanjutnya analisis tugas adalah menganalisis isi dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis android aplikasi CapCut. Dapat dilakukan dengan perumusan ATP alur tujuan pembelajaran yang diturunkan dari CP dan TP.

Hasil Tahap Perancangan (design)

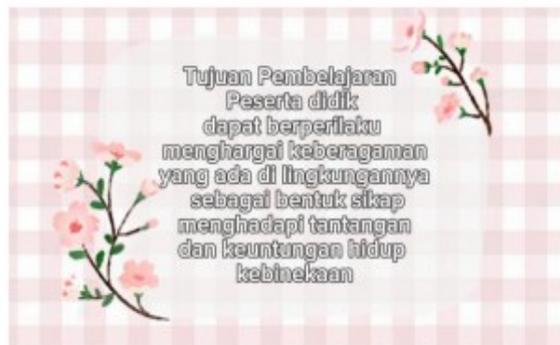
Pada tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran pendidikan pancasila berbasis android menggunakan aplikasi CapCut. Media pembelajaran dirancang untuk mempermudah guru dalam menyajikan materi elemen kebhinekaan Tunggal Ika ,unit 3 Jati Diri Dan Lingkungan, pembelajaran 2 Mengenali Diri Sendiri dan Lingkungan .sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Materi ajar dalam media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada CP, dan TP, yang sudah dirumuskan di dalam Modul Ajar. Pada tahap perancangan peneliti menyiapkan materi, video, audio dan gambar yang ditambahkan ke dalam media pembelajaran. Untuk membuat media pembelajaran pendidikan pancasila digunakan aplikasi CapCut adapun hasilnya adalah sebagai berikut : Tampilan awal pada media ini berupa kata sambutan dan juga judul media pembelajaran yang berisi kelas, unit dan pembelajaran. Tampilan awal media dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Halaman ke 1 media

Berikutnya pada tampilan ini terdapat tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran dan sesuai dengan buku guru dan peserta didik kelas V unit 3 pembelajaran 2.



Gambar 2. Halaman ke 2 media

Berikutnya tampilan materi berisi muatan materi-materi pembelajaran kelas V unit 3 jati diri dan lingkungan pembelajaran 2 mengenali diri sendiri dan lingkunganku, yang akan dipelajari peserta didik secara runtun dengan urutan buku guru dan buku peserta didik.



Gambar 3. Gambar akhir media

Pada tahap pendefinisian, peneliti melakukan dua analisis pokok, yaitu analisis ujung depan dan analisis tugas (Trianto, 2022). Analisis ujung depan berfokus pada identifikasi permasalahan yang ditemukan di lapangan, seperti kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang ada di sekolah yang diobservasi. Permasalahan yang ditemukan diantaranya adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta kesulitan guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak seperti nilai-nilai Pancasila.

Dalam kaitannya dengan teori pembelajaran, hasil analisis ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui media yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran dan lingkungannya. Dengan menggunakan media berbasis Android seperti aplikasi CapCut, diharapkan dapat meningkatkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran melalui elemen visual dan audio yang lebih menarik.

Selanjutnya, analisis peserta didik bertujuan untuk menelaah karakteristik siswa kelas V yang menjadi target pengguna media ini. Analisis ini berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan psikologis peserta didik, yang diharapkan dapat membantu peneliti merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Penelitian ini mengacu pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa pada usia sekolah dasar, anak-anak berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan media visual.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini sangat relevan karena dapat memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep Pancasila melalui cara yang lebih konkret dan visual, seperti gambar dan video, yang mendukung pemahaman lebih mendalam.

Hasil Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi CapCut meliputi validasi media pembelajaran yang telah dirancang, kemudian melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran perbaikan yang disampaikan validator. Penilaian kelayakan media pembelajaran pendidikan pancasila berbasis android menggunakan aplikasi CapCut harus memenuhi beberapa aspek yakni, aspek materi, aspek media dan aspek bahasa. Berikut rincian saran yang diberikan oleh validator:

Tabel 1. Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Media

No	Saran dan perbaikan
1	Buat caver medianya komposisi gambar di sesuaikan dengan warna yang harmonis
2	Media pembelajaran ini sudah dapat digunakan untuk pembelajaran pendidikan pancasila kelas V

Tabel 2. Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Materi

No	Saran dan perbaikan
1	Di dalam media harus ada capaian pembelajaran, materi harus di dalam sampai kontekstua, dan lengkapi denan contoh contoh sederhana
2	Media sudah di perbaiki sesuai saran.

Tabel 3. Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Bahasa

No	Saran dan perbaikan
1	Penggunaan tanda baca, penggunaan kalimat efektif, penggunaan kata hubung, penggunaan huruf kapital.
2	Instrumen sudah layak digunakan dari penggunaan bahasa

Media pembelajaran yang dinyatakan valid kemudian diuji dilakukan uji coba terbatas pada kelas V UPT SDN 02 Pekan Selasa dan UPT SDN 04 Rao-Rao, dan SDN 10 Bulantiak untuk melihat kepraktisan media dalam penggunaan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Untuk melihat kepraktisan media dapat dilihat melalui pengisian angket respon guru dan peserta didik. Praktikalitas ini juga berguna untuk melihat keterpakaian media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari validator kepada guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan diuji cobakan kepada satu guru kelas dan 17 orang peserta didik kelas V UPT SDN 02 Pekan Selasa serta satu guru kelas V, sedangkan di UPT SDN 04 Rao-Rao diuji cobakan kepada satu guru kelas V dan 27 orang peserta didik kelas V, dan di SDN 10 Bulantiak di uji cobakan kepada guru kelas V dan 24 orang peserta didik. Uji coba praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran yang dibuat praktis digunakan di kelas V dalam pelaksanaan. Berikut hasil validasi media, materi dan bahasa.

Tabel 4. Hasil Validasi media

Persentase	Kriteria
75,01% - 100,00%.	Sangat Valid
50,01% - 75,00%	Valid
25,01% - 50,00%	Kurang Valid
00,00% - 25,00%	Sangat Tidak Valid

Dari data di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari validator media setelah direvisi adalah 95% secara keseluruhan untuk aspek media sudah berada pada kategori "sangat baik" sehingga dapat dikatakan sangat valid dan dapat dilakukan uji coba.

Tabel 5. Hasil Validasi materi

Persentase	Kriteria
75,01% - 100,00%.	Sangat Valid
50,01% - 75,00%	Valid
25,01% - 50,00%	Kurang Valid
00,00% - 25,00%	Sangat Tidak Valid

Dari data di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari validator media setelah direvisi adalah 92,8% secara keseluruhan untuk aspek media sudah berada pada kategori No Persentase Kriteria 1 75,01% - 100,00% Sangat Valid 2 50,01% - 75,00% Valid 3 25,01% - 50,00% Kurang Valid 4 00,00% - 25,00% Sangat Tidak Valid 91 "sangat baik" sehingga dapat dikatakan sangat valid dan dapat dilakukan uji coba.

Tabel 6. Hasil Validasi bahasa

Persentase	Kriteria
75,01% - 100,00%.	Sangat Valid
50,01% - 75,00%	Valid
25,01% - 50,00%	Kurang Valid
00,00% - 25,00%	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan hasil validasi pada aspek bahasa, didapatkan nilai 87,5% setelah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Persentase ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, aspek bahasa pada media pembelajaran berada pada kategori "sangat baik" dan sangat valid untuk digunakan dalam uji coba. Penilaian aspek bahasa ini mencakup beberapa elemen penting, seperti penggunaan tanda baca yang tepat, struktur kalimat yang efektif, penggunaan kata hubung yang sesuai, dan penggunaan huruf kapital yang benar. Hal-hal ini sangat penting dalam memastikan bahwa media

pembelajaran tidak hanya mudah dipahami oleh siswa, tetapi juga mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Secara teoritis, penggunaan bahasa yang jelas dan efektif dalam media pembelajaran sangat berhubungan dengan prinsip komunikasi yang baik, yang merupakan elemen dasar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Menurut teori komunikasi pendidikan, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran harus dapat menyalurkan pesan dengan jelas, tepat, dan mudah dipahami oleh siswa (Anggraini, 2018). Oleh karena itu, penting bagi pengembang media untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan bebas dari ambigu, dengan struktur kalimat yang sederhana dan mudah dicerna oleh siswa, terutama untuk jenjang pendidikan dasar.

Selain itu, dalam konteks media pembelajaran berbasis digital seperti aplikasi CapCut, penggunaan bahasa yang baik juga mendukung keberhasilan dalam menyampaikan pesan secara visual dan audio. Dengan adanya narasi atau teks yang disusun dengan benar, siswa dapat lebih mudah mengikuti alur pembelajaran, tanpa terganggu oleh ketidaktepatan dalam bahasa yang digunakan. Ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Anggraini, 2022), yang menekankan pentingnya bahasa yang efektif dalam media pembelajaran, yang bukan hanya menyampaikan informasi tetapi juga membimbing siswa untuk lebih memahami materi.

Hasil validasi yang menunjukkan bahwa aspek bahasa pada media pembelajaran ini mendapat skor 87,5% juga mencerminkan bahwa perbaikan yang dilakukan setelah masukan dari validator sudah cukup berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan pada media ini berhasil meningkatkan kualitas bahasa dalam media pembelajaran, sesuai dengan standar yang diharapkan. Sebagai contoh, perbaikan dalam penggunaan tanda baca yang tepat dan pengaturan kalimat yang lebih efektif akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, serta meningkatkan kenyamanan dalam proses belajar mengajar.

Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android menggunakan aplikasi CapCut ini, setelah perbaikan, memenuhi standar kelayakan aspek bahasa dan siap untuk diuji coba. Aspek bahasa yang sudah sangat baik ini akan memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dalam media pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi CapCut pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V Sekolah Dasar di simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi capcut valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar..

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapakan kepada pihak jurnal yang sudah menerbitkan artikel saya, selanjutnya ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing yang membantu dalam penyusunan artikel ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi CapCut pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Anita, Y., Waldi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis social and emotional learning untuk meningkatkan nilai profil pelajar pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087-7095.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48-53.
- Asmawi, A., Syafei, S., & Yamin, M. (2019, July). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Astuti, N., RAPANI, R., & MUNCARNO, M. (2020). Pengaruh Media Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3

- Galih, Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 4(3), 1-5.
- Darniyanti, Y., Arensi, T., & Subhan, M. (2023). Pengembangan Video Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Pembelajaran Ips Materi Peduli Terhadap Makhluk Hidupsiswa Kelas Iv Di Sdn No 21/Vi Rantau Suli. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5343-5355.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131-140. 121
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak revolusi industri 4.0 pada sektor pendidikan: kajian literatur mengenai digital learning pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59-65.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99-112.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Fradila, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Musril, H. A. (2022). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE ANIMATE PADA PEMBELAJARAN TIK UNTUK KELAS XI DI SMAN 4 PARIAMAN. *KOLONI*, 1(3), 829-835.
- Gunawan, R., Yusuf, A. M., & Nopitasari, L. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 14(1), 47-58.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Hasriadi, H., Sudirman, S., & Arifuddin, A. (2021). Kontribusi Teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Konsepsi*, 10(3), 294-303.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121-125.
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095-1104.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-5.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan efektifitas bahan ajar kalkulus berbasis daring berbantuan geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888-899.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175-182.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23-33.
- Muryaningsih, S., & Utami, O. D. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84-91.
- Nurdiansyah, D., Handayani, P., & Zabadi, F. (2023). Peningkatan Skill Editing Video Karang Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone Capcut Di Desa Lengkong Kulon. *Community*

- Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(3), 5572-5580.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Perangin-angin, J. M. (2022). PENGEMBANGAN MATERI TEKS EKSPANASI BERBANTUAN APLIKASI CAPCUT VIDEO EDITING DI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 KUTABULUH KABUPATEN KARO. *Gramatika: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*, 10(2), 136-150.
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38-45. 123
- Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Video Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1-8.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123-131.
- Setiana, L., Nuskhil, M., & Hidayat, S. (2021, June). Kompetensi penyuluh pertanian dalam revolusi industri 4.0 menuju pertanian modern. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI AGRIBISNIS PETERNAKAN (STAP)* (Vol. 8, pp. 602-607).
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep kampus merdeka belajar di era revolusi industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141-157.
- Sulistio, A. (2021). Peningkatan prestasi belajar bahasa Inggris melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam penerapan pembelajaran sinkron dan asinkron melalui google classroom, google meet dan aplikasi elearning. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(2), 63-69.
- Syafira, S., & Ahmad, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17497-17502.
- Ula, U. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR YANG KOGNETIF DI KALANGAN MAHASISWA. *Galaxy Eyes*, 1(1), 1-10.
- Wasil, M., Samsu, L. M., & Putra, Y. K. (2020). Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Homestay di Lombok Timur Berbasis Android. *Infotek J. Inform. dan Teknol*, 3(1), 15-19.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat media pembelajaran youtube terhadap capaian kompetensi mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538-545.