

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
CAPCUT DALAM MATA PELAJARAN PKN**

SKRIPSI
Diajukan Oleh:

DEBY OLIVIA
1052020007

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
LANGSA
2024 M / 1445 H**

PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
CAPCUT DALAM MATA PELAJARAN PKN

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Ilmu Pendidikan dan keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) langsa Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Pencapaian (S-1) Dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

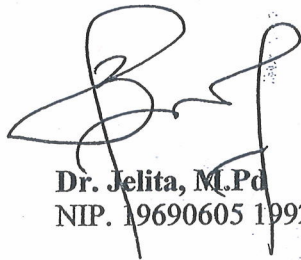
Diajukan oleh

DEBY OLIVIA
1052020007

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

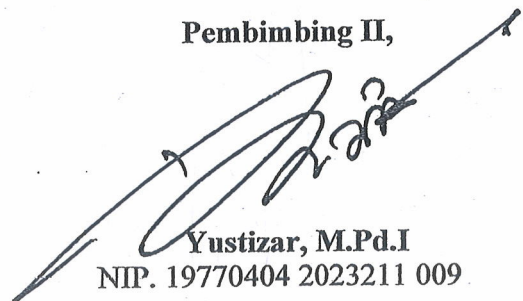
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Dr. Jelita, M.Pd
NIP. 19690605 199203 004

Pembimbing II,



Yustizar, M.Pd.I
NIP. 19770404 2023211 009

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
CAPCUT DALAM MATA PEMBELAJARAN PKN**

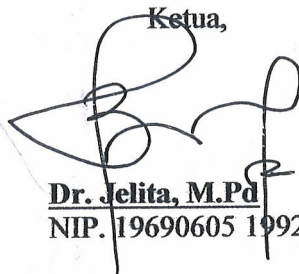
SKRIPSI

**Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan :**

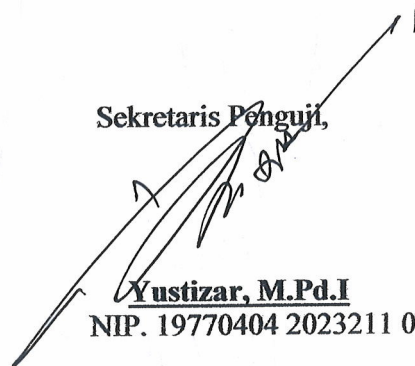
**Pada Hari/ Tanggal:
Selasa, 19 November 2024 M
17 Jumadil Awal 1446 H**

Panitian Ujian Munaqasyah Skripsi

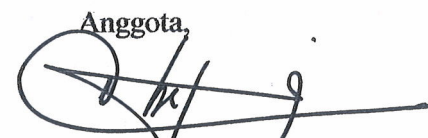
Ketua,


Dr. Jelita, M.Pd
NIP. 19690605 199203 004

Sekretaris Penguji,


Yustizar, M.Pd.I
NIP. 19770404 2023211 009

Anggota,


Cherry Julida Panjaitan, M.Pd
NIP. 19830724 201503 2 001

Anggota,


Zahratul Idami, M.Pd
NIP. 19890621 2023212 044

Mengetahui

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa**




Dr. Amiruddin, MA
NIP. 19750909200801 1 006

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deby Olivia
Nim : 1052020007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut Dalam Mata Pelajaran PKN"**. Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Langsa, 30 Juli 2024
Yang membuat pernyataan



Deby Olivia
Nim. 1052020007

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat,taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut Dalam Mata Pelajaran PKN** “, yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa. Shalawat berangkai salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan , bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama kegiatan penyusunannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih setulus – tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
3. Ibu Cherry Julida Panjaitan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
4. Ibu Dr. Jelita, M.Pd dan bapak Yuztizar,M.Pd.I selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak kepala sekolah MIS Terpadu Kota Langsa beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan izin dan data kepada penulis selama melaksanakan penelitian pada lembaga tersebut.
6. Bapak dan ibu dosen beserta tenaga kependidikan di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa yang telah memberikan ilmu dan pelayanan selama penulis menyelesaikan studi

7. Cinta pertama dan pintu surgaku, Ayahanda Azharuddin dan ibunda Darnael Vidawati. Orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, dan tidak henti-hentinya memberikan dukungan, kasih sayang dengan penuh cinta, Terimakasih atas segala pengorbanan, dan semua do'a – do'anya sehingga penulis telah mampu menyelesaikan pendidikan pada perguruan tinggi ini
8. Kepada Abang Muhammad Reza, A.Md ,Terimakasih atas segala dukungan dan do'a untuk adik tercintanya.
9. Paddy Adzhar Nur Hakim, Terimakasih telah membersamai setiap proses yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta kontribusi dalam segala hal. Terimakasih telah menjadi support system dan semua hal – hal baik yang selama ini diberikan kepada penulis.
10. Sahabat penulis, Widya Uri Danuria, Nur Azizah , Annisa Salsakila dan Teman seperjuangan PGMI unit 1 Angkatan 2020 yang telah memberi semangat, dan membersamai proses penulis dari awal sampai akhir.
11. Terakhir untuk diri saya Deby Olivia, Terimakasih telah kuat sampai dititik ini, yang telah berjuang dan tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi, yang mampu tetap tegak ketika dihantam segala permasalahan. Terimakasih diriku semoga selalu tetap rendah hati, ini permulaan dari kesuksesan di kemudian hari.

Saran dan masukan untuk perbaikan penelitian ini sangat diharapkan yang bersifat membangun untuk karya kedepan lebih baik. Mudah – mudahan skripsi ini bermanfaat.

Langsa, 29 Juli 2024

Penulis,

Deby Olivia

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR KARYA SENDIRI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK	vii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Penelitian Terdahulu	6
 BAB II: LANDASAN TEORI	 9
A. Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
3. Manfaat Media Pembelajaran	14
4. Penggunaan Media Pembelajaran	15
5. Jenis- Jenis Media Pembelajaran	19
B. Aplikasi Capcut.....	20
1. Pengertian Aplikasi Capcut.....	20
2. Manfaat Aplikasi Capcut.....	22
3. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Capcut	23
4.Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Capcut terhadap pembelajaran PKN.....	25
C. Pelajaran PKN	27
1. Pengertian Pelajaran PKN	27

2. Konsep Pembelajaran PKN	30
3. Tujuan Pembelajaran PKN	30
BAB III: METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Hasil Analisis Video dari Sekolah.....	43
2. Hasil Analisis Uji Validasi Sebelum dan Sesudah revisi	44
3. Hasil Pengembangan Uji Coba.....	51
4. Analisis Data	69
B. Pembahasan	72
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	38
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	39
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Instrumen Respon Siswa	40
Table 3.5 Skor Penilaian Angket	41
Tabel 3.6 Skala Kelayakan Media	41
Tabel 3.7 Skala Respon Guru dan Siswa	42
Tabel 4.1 Hasil Validasi ahli media	57
Tabel 4.2 Hasil Validasi ahli materi I	58
Tabel 4.3 Hasil Validasi ahli materi II.....	59
Tabel 4.4 Hasil Validasi ahli bahasa I.....	61
Tabel 4.5 Hasil Validasi ahli bahasa II	62
Tabel 4.6 Hasil Validasi ahli Media II.....	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Kelayakan guru.....	64
Tabel 4.8 Hasil Validasi.....	70
Tabel 4.9 Hasil angket respon siswa.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE.....	33
Gambar 1. Slide video PPT yang di gunakan oleh guru	43
Gambar 2. Slide video ahli media sebelum revisi.....	45
Gambar 3. Slide video ahli media sesudah revisi	45
Gambar 4. Slide video ahli materi 1sebelum revisi	46
Gambar 5. Slide video ahli materi sesudah revisi.....	46
Gambar 6. Slide video ahli materi 2 sebelum revisi	47
Gambar 7 Slide video ahli materi 2 sesudah revisi.....	48
Gambar 8 Slide video ahli bahasa sebelum revisi.....	48
Ganmbar 9 Slide video ahli bahasa sesudah revisi	49
Gambar 10. Slide video ahli media sebelum revisi.....	50
Gambar 11. Slide video ahli media sesudah revisi	50
Gambar 12. Proses kegiatan pembelajaran di kelas.....	66
Gambar 13. .Proses pembelajaran PKN dengan media berbasis aplikasi CapCut.....	67
Gambar 14. Menjawab soal evaluasi dengan menggunakan word wall	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Dekan FTIK IAIN Langsa tentang Penetapan Pembimbing Skripsi Mahasiswa
Lampiran 2	Surat Izin Melaksanakan Penelitian
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran 4	Hasil validasi ahli media
Lampiran 5	Hasil validasi ahli materi
Lampiran 6	Hasil validasi ahli bahasa
Lampiran 7	Hasil Validasi ahli IT
Lampiran 8	Hasil Validasi uji kelayakan guru
Lampiran 9	Hasil validasi respon siswa
Lampiran 10	Daftar riwayat hidup

ABSTRAK

Deby Olivia Nim. 1052020007, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut Dalam Mata Pelajaran PKN.

Pembimbing 1, Dr. Jelita, M.Pd 2, Yustizar, M.Pd.I

Media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media, kelayakan media, serta respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada pelajaran PKN siswa kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian R & D dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV MI Terpadu yang berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan 3 jenis angket validasi yaitu validasi ahli media, materi, bahasa, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut sangat baik, hal tersebut dikarenakan mulai dari uji validasi ahli materi, bahasa, media, serta revisi yang dilakukan yang membantu pengembangan media menjadi lebih baik. Selain itu, media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut termasuk sangat layak yang dapat dilihat adanya kenaikan dari hasil uji validasi tersebut dengan persentase rata-rata uji kelayakan media berbasis aplikasi CapCut yaitu 87,43% disertai respon siswa terhadap media berbasis aplikasi CapCut sangat memudahkan siswa selama kegiatan pembelajaran yang dibuktikan melalui hasil evaluasi siswa dan juga sangat menarik perhatian serta minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut masuk kategori sangat layak digunakan pada pembelajaran PKN siswa kelas IV MI Terpadu.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video, Aplikasi CapCut.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting yang terdapat pada proses pembelajaran. Disamping itu, media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sehingga, media pembelajaran dapat disebut sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan untuk peserta didik melalui lingkungan belajar yang kondusif.¹ Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk mempermudah guru sebagai fasilitas dalam mengajar. Dikarenakan, melalui media guru akan lebih mudah untuk memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, dan mempertinggi minat belajar siswa.²

Selain itu, terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Adapun beberapa macam media pembelajaran, yaitu; media visual yang merupakan media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara.³ Kemudian, media audio yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti voice note, radio, musik, dan lain sebagainya. Selanjutnya, Media audio visual yang merupakan media yang bisa digunakan melalui indra

¹ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 169

² Intan Kartika Sari Ningsih. *Media Pembelajaran IAIN Jember Press Tahun 2021*.

³ N. Mumtahanah, *Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI*. Al hikmah Jurnal Studi Keislaman, (2014). 4,(2), hal. 92-105.

penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti sebuah video, film pendek, slide show dan yang lain sebagainya.⁴ Beragam jenis media tersebut tentu sangat bermanfaat untuk meningkatkan proses dan sistem pembelajaran pada siswa

Pada zaman kemajuan teknologi seperti saat ini, sedang marak dan gencar-gencarnya pembuatan dan penampilan video pada aplikasi capcut dan juga TikTok yang sangat sering di akses oleh kalangan muda terlebih pada siswa atau pelajar. Mereka menggunakan aplikasi CapCut tidak hanya untuk menonton video ataupun konten yang dibuat oleh orang lain. Tetapi, melalui aplikasi CapCut ini para remaja atau siswa sering melakukan pengeditan video keseharian mereka juga mereka bagikan pada aplikasi TikTok. Sehingga, aplikasi CapCut ini sangat cocok dan menarik untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran akan sangat mudah untuk menyampaikan informasi pembelajaran pada siswa. Sehingga selama kegiatan belajar berlangsung siswa tidak merasa bosan, dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Namun, media yang digunakan oleh guru diharapkan dapat menjadi motivasi belajar siswa yang sesuai dengan karakter, kemampuan atau gaya belajar siswa.⁵

Dari beberapa jenis media yaitu media visual, media audio, dan media audio visual yang sedang diminati dan sangat menarik untuk ditampilkan pada proses pembelajaran yaitu media audio visual. Berdasarkan penelitian Jazilatur, media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audio

⁴ Aryadillah, & Fifit Fitriansyah. Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik. (Percetakan Herya Media, 2017), hal.45

visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.⁶

Adapun media audio visual yang menarik perhatian siswa yaitu aplikasi capcut. Aplikasi ini merupakan aplikasi dari buatan negara China dan aplikasi ini terhubung pada aplikasi tiktok. Aplikasi CapCut pertama kali diterbitkan pada tahun 2020 dan sangat berkembang pesat hingga tahun 2024. Perkembangan aplikasi CapCut sangat diminati dikarena pengguna dapat mengedit video dan membuat konten menarik dengan berbagai fitur dan efek- efek yang lucu. Fitur-fitur ini ditampilkan secara internal sebagai video animasi atau animasi bergerak dengan berbagai bentuk dan efek suara selama pemutaran.⁷ Sehingga, dengan aplikasi CapCut ini, akan sangat membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran untuk siswa seperti pada pembelajaran PKN.

Faktanya, sangat sering guru menggunakan media video yang hanya menampilkan materi dan video saja tanpa di isi dengan animasi gerakan, warna yang menarik dan penyajian video yang lebih edukatif. Sehingga penampilan media pembelajaran video menjadi kurang menarik dan tidak dikemas dengan kreatif. Seperti halnya berdasarkan observasi awal peneliti pada sekolah MIS Terpadu kota Langsa yang merupakan salah satu sekolah yang berbasis digital yang sangat mendukung kreativitas guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik. Akan tetapi, media pembelajaran seperti video yang

⁶ Jazilatur Rahmah Ichsan, dkk, “Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Keguruan*, 3 (2), 2021, hal. 89.

⁷ Dwi Yun Andela, “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar” 5(3) 2022. hal, 34.

ditampilkan oleh guru hanya sebatas video materi, dan slide-slide gambar biasa yang tidak dapat bergerak seperti yang ditampilkan dari power point. Sehingga media tersebut menjadi kurang menarik dikarenakan pengemasan seperti animasi bergerak, dan warna yang menarik sangat mendukung kekreatifan dalam pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu salah satu video yang dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik yaitu capcut. Maka, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut dalam Mata Pelajaran PKN”***

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, Maka penelitian ini dibatasi hanya fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada mata pelajaran PKN khusus materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan kelas IV di MI Terpadu Kota Langsa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dirumusan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada pelajaran PKN di kelas IV MI Terpadu Kota Langsa?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Terpadu Kota Langsa?

3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Terpadu Kota Langsa?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembelajaran ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada pelajaran PKN di kelas IV MI Terpadu Langsa.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Terpadu.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada pelajaran PKN siswa kelas IV di MI Terpadu.

E. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian yang peneliti lakukan ini, diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti sendiri ataupun bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi, wawasan pemikiran dan pengetahuan dalam bidang Pengembangan media sebagai media pembelajaran , Selain itu untuk menambah kepustakaan Jurusan Perguruan Madrasah Ibtidaiyah dan diharapkan tulisan ini dapat dijadikan sebagai salah satu studi banding bagi peneliti lainnya.

2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terkait dengan motivasi belajar siswa pada era digital . Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pentingnya minat belajar siswa dengan menggunakan kecanggihan teknologi
- b. Bagi guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran terlebih untuk meningkatkan minat belajar PKN siswa.
- a. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai perbandingan atau sebagai referensi untuk penelitian yang relevan.

F. Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini;

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tahun	Metode penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Umi Aisyah Nur Jannah	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Dalam Materi Menemukan Pesan dari Dongeng	2023	R&D menggunakan model 4 D	Terdapat peningkatan minat belajar setelah menggunakan media yang dihasilkan dengan peningkatan	a. Metode R&D dengan menggunakan model 4D penelitian ini menggunakan	Menggunakan akan penelitian R &D dan menggunakan

		Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa			sebesar 76,76%.	model ADDIE. b. Materi bahasa indonesia dan materi PKN	aplikasi capcut
2.	Dini Anggraini	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar	2022	R&D menggunakan model 4 D	Media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi CapCut pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.	a. Metode R&D dengan menggunakan model 4D penelitian ini menggunakan model ADDIE b. Pembelajaran Tematik dan PKN	Menggunakan penelitian R &D dan menggunakan aplikasi capcut
3.	Melisa Anggraini	Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Bahasa	2022	R&D menggunakan model	Media pembelajaran video animasi muatan pelajaran Bahasa Indonesia	Pembelajaran bahasa indonesia dan PKN	Model ADDIE dan aplikasi

		Indonesia Berbasis Aplikasi Capcut Di Kelas III SDN 49/VI Sungai Hitam 1 Kabupaten Merangin		ADDIE	kelas 3 sekolah dasar berada dalam kriteria sangat valid sangat praktis dan sangat efektif		capcut
--	--	---	--	-------	--	--	--------

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Video Pembelajaran dari Sekolah

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dilapangan sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran di peroleh informasi bahwasannya media pembelajaran yang digunakan oleh guru PKN seperti video yang ditampilkan oleh guru hanya sebatas video materi, dan slide-slide gambar biasa yang tidak dapat bergerak seperti yang ditampilkan dari power point. Sehingga media tersebut menjadi kurang menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada materi “ Pancasila sebagai nilai Kehidupan”.



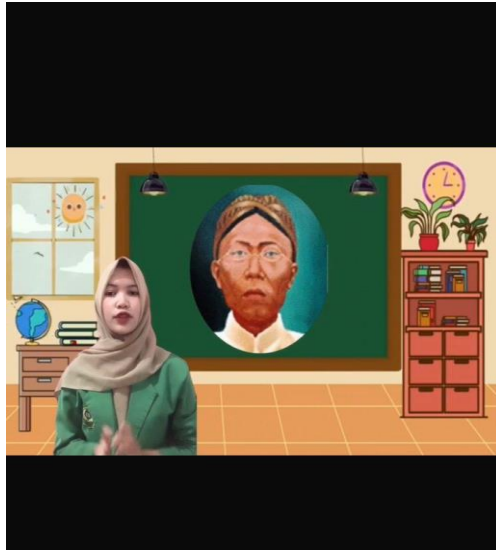
Gambar 1. Slide video PPT yang digunakan oleh guru pada pembelajaran PKN

Selain itu juga, berdasarkan informasi yang diperoleh oleh peneliti dari hasil observasi guru PKN menyampaikan bahwasannya minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran, perlu adanya pengemasan proses pembelajaran yang menarik perhatian mereka seperti menerapkan permainan atau media agar saat proses pembelajaran mereka menjadi lebih aktif karena sering kali siswa cenderung bosan dan juga terlihat kurang memahami jika hanya sekedar dijelaskan materi yang mereka pelajari yang membuat mereka akan mudah lupa pada materi yang sebelumnya pernah mereka pelajari.

2. Hasil Analisis Uji Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi

a. Revisi Ahli media

Menurut ahli media yang dilakukan oleh dosen IAIN Langsa yaitu ibu Suhelayanti, M.Pd.I memberikan beberapa saran dan juga masukan pada video pengembangan CapCut yaitu agar lebih memperhatikan volume suara pada video yang sering menurun seiring berjalannya video. Selain itu penjelasan masih terlihat monoton dan intonasinya datar agar lebih dikemas menjadi lebih variatif dari segi penjelasan dengan mengatur nada dan volume suara pada video agar lebih menarik perhatian siswa dan selain itu juga ahli media memberikan saran agar tidak hanya menampilkan gambar pahlawan tapi juga didukung dengan adanya nama pahlawan pada setiap gambar agar lebih mempermudah siswa dalam memahami materi mereka. Berikut merupakan gambar video sebelum direvisi



Gambar 2. Slide video ahli media sebelum revisi



Gambar 3. Slide video ahli media sesudah revisi

b. Revisi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua ahli yaitu oleh dosen IAIN Langsa ibu Febriyantika Wulandari, M.Pd dan juga guru PKN MI Terpadu yaitu ibu Dedek Yuni, S.Pd. Pada validasi pertama yang dilakukan oleh ibu Febriyantika Wulandari, M.Pd sebanyak dua kali validasi yang diperoleh saran dari yaitu

agar tidak terlalu banyak menjelaskan materi tentang pembentukan pancasila dan lebih mempersingkat materi sejarahnya. Seharusnya lebih banyak membahas tentang materi norma selain itu juga agar tidak . Setelah revisi pengembangan media dan dilakukan validasi kedua dengan ahli materi yaitu ibu Febriyantika, M.Pd media sudah layak digunakan tanpa revisi dan saran.

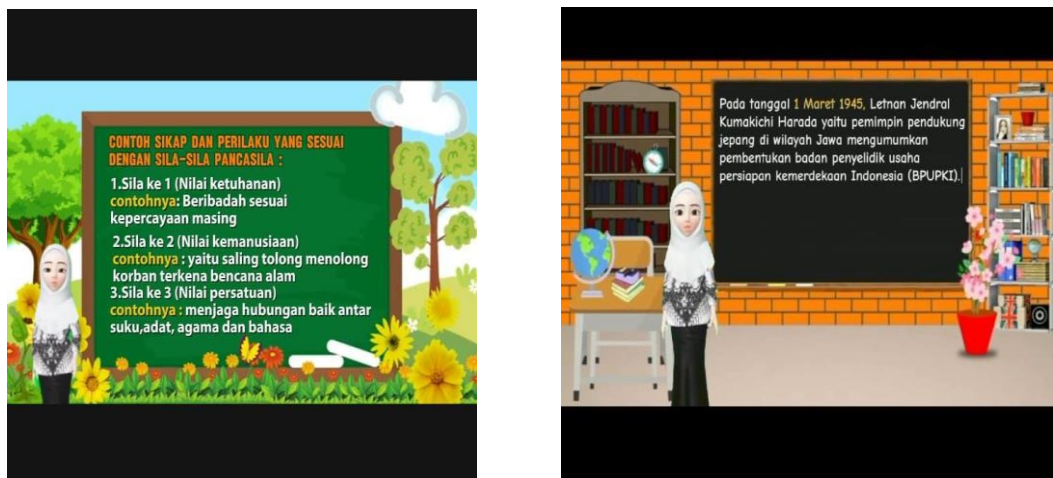


Gambar 4. Slide video ahli materi sebelum revisi



Gambar 5. Slide video ahli materi sesudah revisi

Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh Ahli materi kedua yaitu guru PKN MI Terpadu ibu Dedek Yuni, S.Pd dengan saran dan komentar pada pengembangan media yaitu saran pertama setiap tokoh atau penjelasan dapat dimasukkan gambar agar anak- anak lebih mudah dalam memahami penjelasan dan mengenal tokohnya melalui gambar pada video. Kemudian, saran berikutnya yaitu agar pada penerapan nilai-nilai pancasila diberikan contoh gambar juga untuk mempermudah siswa dalam memahami penjelasannya. Berikut merupakan slide video sebelum dan sesudah revisi dari ahli materi ibu Dedek yuni, S.Pd;



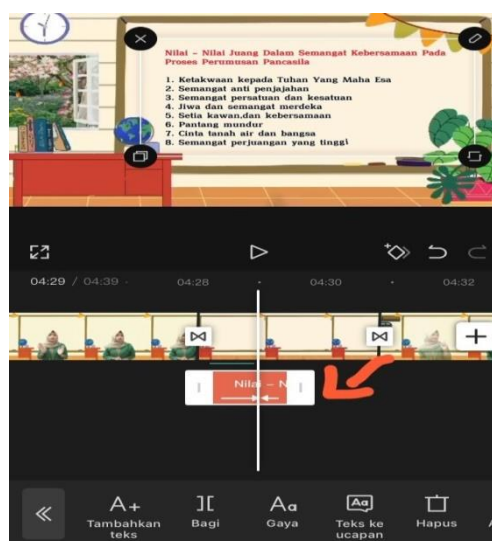
Gambar 6. Slide video ahli materi 2 sebelum revisi



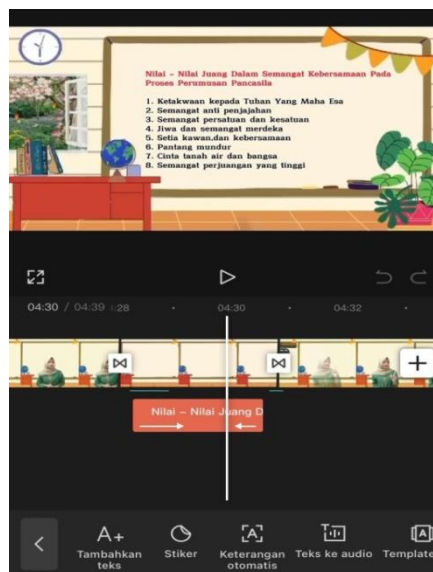
Gambar 7. Slide video ahli materi 2 sesudah revisi

c. Revisi Ahli Bahasa

Ahli bahasa pada penelitian ini dilakukan oleh dua ahli yaitu oleh Rudi Darmawansyah, S.Pd, Gr dengan masukan atau saran dari ahli bahasa pertama yaitu agar memperlambat durasi jeda untuk mempermudah kemampuan siswa dalam menyimak video. Berikut merupakan slide video yang sebelum dan sesudah di revisi oleh ahli bahasa pertama.



Gambar 8. Slide video ahli bahasa sebelum revisi



Gambar 9. Slide video ahli bahasa sesudah revisi

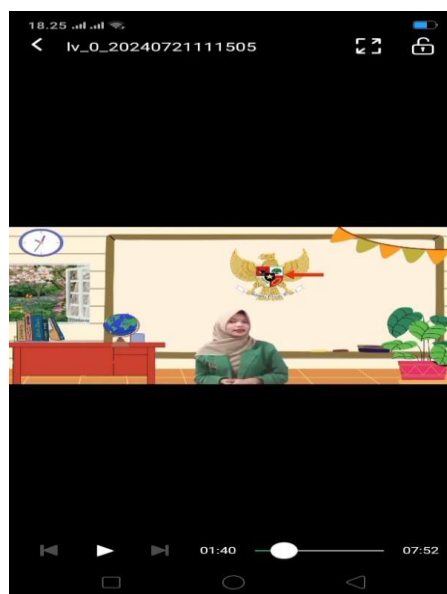
Sementara Ahli bahasa kedua yang dilakukan oleh ibu Nurleili S.Pd yang menyarankan agar bahasa yang digunakan dalam penyampaian slide video lebih ringan, singkat dan mudah dimengerti sesuai dengan kemampuan siswa MI dan standar pemahaman untuk siswa kelas IV.

d. Revisi Ahli Media 2

Validasi ahli media 2 juga dilakukan sebanyak dua kali oleh salah satu yaitu mahasiswa alumni IAIN Langsa yang memahami pada bidang IT yaitu Fahri, S.Pd. Dimana, pada revisi pertama ahli menyarankan agar memasukkan video sendiri atau wajah sendiri sebagai orang yang mempresentasikan materi pada video. Kemudian pada validasi kedua ahli menyarankan agar gambar muka lebih diperkecil dan suara video diperbesar



Gambar 10. Slide video ahli media sebelum revisi



Gambar 11. Slide video ahli media sesudah revisi

Berdasarkan gambar-gambar diatas merupakan hasil revisi produk berdasarkan saran dan komentar dari ahli yang menjadi acuan peneliti dalam memperbaiki pengembangan media pembelajaran PKN berbasis aplikasi CapCut dengan mengutamakan keberagaman saran dari ahli agar media menjadi lebih baik dan layak di gunakan serta menambah minat belajar PKN siswa kelas IV di MI Terpadu Kota Langsa.

3. Hasil Pengembangan Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli Media, ahli Materi, ahli Bahasa, dan ahli IT, serta peserta didik didalam kelas IV MI Terpadu dengan melakukan uji coba secara bertahap, dengan peserta didik kelas IV sebanyak 20 siswa. Adapun pengembangan media pembelajaran di gunakan pada pembelajaran PKN dengan tema yang dipilih yaitu “ Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan” untuk meningkatkan minat belajar PKN siswa kelas IV di MI Terpadu Kota Langsa. Selain itu, penelitian yang digunakan menggunakan model ADDIE. Berikut merupakan tahapan dari penggunaan model ADDIE;

a. Hasil Analisis (*Analysis*)

Tahapan awal yang dilakukan dalam pengembangan ADDIE adalah analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke yaitu sekolah MI Terpadu Kota Langsa khususnya untuk mengetahui informasi terkait dengan kebutuhan data penelitian awal dari sekolah tersebut . Analisis yang dilakukan pada penelitian ini terkait dengan kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Adapun kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah kurikulum merdeka sesuai dengan penerapan yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek). Disamping itu, MI terpadu merupakan salah satu sekolah berbasis digital yang diterapkan dari kelas 1 hingga kelas 6 dengan pembelajaran intrakurikuler dengan konten yang beragam agar siswa dapat lebih optimal dan memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi siswa.

disamping itu Analisis kompetensi, karakteristik dan materi dilakukan dengan cara mengobservasi serta memperoleh informasi langsung dari guru kelas IV di MI Terpadu Kota Langsa yang dijadikan informan pada penelitian ini. Analisis kompetensi dinilai berdasarkan ranah kognitif, psikomotorik, dan juga afektif sementara analisis karakteristik yaang di terapkan di MI Terpadu termasuk pada latar belakang peserta didik,keterampilan siswa, gaya belajar, minat belajar dan juga tingkat intelegensi peserta didik yang di utamakan.

Maka dari itu, peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar produk yang di desain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran PKN khususnya. Sekaligus memaksimalkan fasilitas yang ada di sekolah tersebut serta meningkatkan minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran dilaksanakan.

b. Hasil Desain (*Design*)

Pada tahapan desain yang memiliki tujuan perumusan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Materi

Sebelum membuat media pembelajaran berbasis CapCut perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam pembuatan CapCut. Oleh sebab itu, peneliti memilih materi pada BAB 1 yaitu tentang “ Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan” untuk siswa kelas IV.

2. Menentukan Nama (Judul)

Nama media capcut ini diambil dari penyesuaian peserta didik dimana hampir semua siswa sangat menyukai video- video yang menarik dan mereka juga sering melihat atau menontonnya pada aplikasi CapCut. Selain itu CapCut ini dikombinasikan dengan materi yang diajarkan khususnya tema (Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan) dan dipilih berdasarkan fungsi dan tujuan media itu sendiri, yaitu membuat peserta didik fokus dan senang melihat video yang dikombinasikan dengan materi sehingga siswa cenderung lebih banyak mengingat apa yang ditampilkan dalam media tersebut dan guru tidak perlu menjelaskan banyak kali sehingga menghabiskan banyak waktu dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berjalan dengan baik setiap prosesnya.

3. Menyesuaikan Materi Dengan Media

Berdasarkan analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik maka dilakukan penyesuaian antara materi dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menjadi lebih maksimal serta tujuan pembelajaran dapat dicapai. Disamping itu, materi yang digunakan berdasarkan referensi buku peserta didik.

4. Menyusun Kerangka atau Bentuk Dasar Dalam Media Pembelajaran

Kerangka media pembelajaran disusun berdasarkan tema tentang “Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan”. Sesuai dengan tema tersebut kerangka atau bentuk media aplikasi CapCut dibuat untuk menampilkan

materi dengan video yang akan diproses melalui aplikasi CapCut. Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan CapCut terkait dengan tema pembelajaran PKN siswa kelas IV yaitu “ Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan”.

c. Hasil Pengembangan (*Development*)

Adapun hasil pengembangan media pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan berikut:

1. Bentuk Produk

Media CapCut merupakan suatu alat yang berbentuk produk yang dapat dikembangkan disetiap orang. Pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi CapCut menggunakan bahan yang tidak sulit ditemukan dan sudah terkenal semua media untuk bahan edit video atau bahan suatu capcut bisa dikembangkan kembali tergantung kreativitas. Setelah penyesuaian dengan materi PKN siswa Kelas IV. Media CapCut ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan kepada peneliti ke beberapa validator ahli, guru kelas, dan dosen pembimbing. Setelah mendapatkan hasil validator kemudian direvisi produk untuk selanjutnya dilakukan validasi dan uji coba oleh pengguna.

2. Komponen-komponen media pembelajaran berbasis CapCut

a. Bahan-bahan dan Langkah pembuatan CapCut

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta

didik, dan kemampuan peserta didik untuk dimengerti saat ditampilkan CapCut tersebut. Berikut ini adalah bahan pembuatan media CapCut:

1. HandphoneAndroid
2. Microphone

Selanjutnya langkah-langkah pembuatan CapCut dengan tema “Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan”:

1. Menyimak materi khususnya (Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan) yang akan dibuat bahan CapCut.
2. Download bahan di google khususnya materi (Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan) untuk tambahan media gambar, seperti gambar dan lain-lain.
3. Membuka aplikasi CapCut
4. Izinkan aplikasi CapCut mengakses mengenai sesuatu yang diperlukan, seperti akses ke galeri, izin menggunakan microphone, dan kamera.
5. Setelah itu masuk ke beranda aplikasi CapCut, pilih new project untuk mulai mengedit video.
6. Pilihlah video yang ingin diedit dari galeri.
7. Setelah itu akan di arahkan ke tools untuk mengedit video.
8. Klik audio untuk menambahkan atau mengisi suara ke video.
9. Klik sticker untuk menambahkan stiker yang diinginkan.
10. Untuk memasukan teks, cukup menekan opsi text. Disana ada banyak font yang bisa dipilih.

11. Jika ingin menambahkan efek di video, cukup pilih effects, dan akan diberikan opsi efek video yang bisa dipilih.
12. Setelah selesai mengedit, tekan tanda simpan yang ada di pojok kanan atas layar.
13. Tunggu hingga video selesai.
14. Media CapCut siap digunakan

3. Validasi

Validasi produk dilakukan oleh 6 validator yang terdiri dari 2 dosen 3 guru kelas dan 1 mahasiswa IAIN Langsa. Validasi ahli media dilakukan oleh 2 orang yaitu Ahli media ke 1 ibu Suhelayanti M.Pd sebagai dosen IAIN Langsa dan ahli media ke 2 Fahri S.Pd mahasiswa IAIN Langsa, validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Febriyantika Wulandari, M.Pd sebagai dosen IAIN Langsa, validasi ahli bahasa dilakukan oleh bapak Rudi Darmawansyah, S.Pd,Gr sebagai guru Bahasa Indonesia di SMKN 3 Kota Langsa, Uji validasi ahli materi ke 2 dan uji kelayakan dilakukan oleh Ibu Dedek Yuni S.Pd sebagai guru di MIS Terpadu Kota Langsa, Uji validasi ahli bahasa ke 2 dilakukan oleh ibu Nurleili,S.Pd.I sebagai guru di MI Al- Ashriyah Kota Langsa. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media CapCut yang diterapkan dalam proses pembelajaran PKN dengan tema “Pancasila Sebagai Nilai kehidupan”

- a. Validasi ahli media yang dilakukan oleh ibu Suhelayanti diperoleh persentase rata-rata 77, 08% dengan kategori layak digunakan dengan saran agar media pembelajaran dibenahi dari volume suara, video penjelasan, intonasi yang mengurangi persentase kelayakan sebanyak

22,92%. Dikarenakan pada volume suara menurun saat video penjelasan dilakukan, penjelasan masih monoton, intonasinya datar dan juga saran lainnya yaitu sebaiknya dituliskan nama pahlawannya pada penjelasan video. Berikut merupakan tabel hasil penilaian validasi oleh ahli media;

Tabel 4.1
Hasil validasi ahli media

No	Aspek Yang dinilai	Indikator	X	Xi	Persentase %
1.	Tampilan	a. Media memiliki tampilan yang menarik	3	4	75
		b. Tampilan gambar dan video yang disajikan	3	4	75
		c. Keserasian pemilihan warna	3	4	75
		d. Pengaturan tata letak gambar	3	4	75
		e. Pemilihan jenis kata dan ukuran huruf yang digunakan pengamatan jarak (huruf, baris, karakter)	3	4	75
2.	Keterpaduan isi materi	a. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	75
		b. Media memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih mudah	3	4	75
3.	Penggunaan	a. Kejelasan petunjuk penggunaan media	3	4	75
		b. Tingkat ketahanan media	3	4	75
		c. Keamanan media bagi siswa	3	4	75
		d. Kemudahan media dalam praktek belajar mengajar	3	4	75
		e. Kemampuan media untuk mengulang materi yang dipelajari	4	4	100
Jumlah			37	48	77.08%
Persentase					

- b. Validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi ibu Febriyantika, M.Pd dan juga ibu Dedek Yuni, S.Pd . Nilai maksimal dari sepuluh indikator adalah 40, maka hasil yang diperoleh uji validasi oleh ahli materi adalah 85% dengan kategori sangat layak dengan bebrapa saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu lebih baik di persingkat materi sejarahnya dan lebih banyak membahas tentang norma pancasila, sebaiknya tidak ada pengulangan materi simbol pancasila. Berikut merupakan tabel hasil penilaian validasi pertama oleh ibu Febriyantika,M.Pd;

Tabel 4.2
Hasil validasi ahli materi 1

No	Aspek Yang dinilai	Indikator	X	Xi	Persentase %
1.	ISI	1. Materi yang ditampilkan pada media cukup lengkap dan menarik	3	4	75
	Kesesuaian materi dengan indikator	2. Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan KI pembelajaran	3	4	75
		3. Materi dan gambar yang ditampilkan pada media sesuai dengan pergerakan animasinya	3	4	75
	Keakuratan materi	4. Gambar dan animasi yang digunakan sering dilihat pada kehidupan sehari-hari	4	4	100
		5. Adanya rasa ingin tahu dari materi yang ditampilkan pada media	4	4	100
	Mendorong rasa ingin tahu	6. Dapat memunculkan keberanian siswa untuk menjawab dan	4	4	100

		memberi pertanyaan melalui penyajian materi			
		7. Media yang ditampilkan dapat memotivasi belajar PKN siswa	4	4	100
		8. Media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran	3	4	75
2.	Aspek	9. Adanya relevansi materi yang disajikan dengan kehidupan sehari-hari siswa	3	4	75
	Hakikat Kontekstual	10. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menggabungkan antara pehaman dan penmgalaman yang mereka miliki	4	4	100
Jumlah			35	40	
Persentase			85%		

Selanjutnya ahli validasi materi kedua yang dilakukan oleh ibu Dedek Yuni dengan nilai persentase validasi yaitu 92,5% dengan saran dan komentarnya untuk menerakan gambar pada setiap slide pembahasannya. Berikut merupakan tabel penilaian validasi oleh ahli kedua;

Tabel 4.3
Hasil validasi ahli materi 2

No	Aspek Yang dinilai	Indikator	X	Xi	Persentase %
1.	ISI	1. Materi yang ditampilkan pada media cukup lengkap	3	4	75
	Kesesuaian materi dengan				

	indikator	dan menarik 2. Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan KI pembelajaran	4	4	100	
	Keakuratan materi	3. Materi dan gambar yang ditampilkan pada media sesuai dengan pergerakan animasinya	4	4	100	
		4. Gambar dan animasi yang digunakan sering dilihat pada kehidupan sehari-hari	4	4	100	
	Mendorong rasa ingin tahu	5. Adanya rasa ingin tahu dari materi yang ditampilkan pada media	4	4	100	
		6. Dapat memunculkan keberanian siswa untuk menjawab dan memberi pertanyaan melalui penyajian materi	4	4	100	
		7. Media yang ditampilkan dapat memotivasi belajar PKN siswa	3	4	75	
		8. Media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran	3	4	75	
	2.	Aspek	9. Adanya relevansi materi yang disajikan dengan kehidupan sehari-hari siswa	4	4	100
	Hakikat Kontekstual	10. Memberikan kesempatan pada siswa untuk menggabungkan antara pehaman dan penmgalaman yang mereka miliki	4	4	100	

Jumlah	37	40	
Persentase	92,5%		

- c. Validasi bahasa yang dilakukan oleh bapak Rudi Darmawansyah, S.Pd,Gr. Adapun nilai maksimal dari 10 indikator pertanyaan 40. Dari hasil uji validasi ahli bahasa yaitu dengan skor 36 atau 90 % dengan kategori penilaian sangat layak di gunakan dengan saran dari ahli bahasa yaitu tulisan di layar durasi jedanya diperlambat lagi agar lebih mudah untuk siswa memahami. Berikut hasil validasi ahlli bahasa pertama.

Tabel 4.4
Hasil validasi ahli bahasa 1

No	Pernyataan	X	Xi	Persentase
1.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran interaktif untuk di pelajari oleh siswa	3	4	75
2.	Kejelasan tulisan pada media pembelajaran audio visual	4	4	100
3.	Tata bahasa dan kalimat pada media pembelajaran dapat di mengerti oleh siswa	4	4	100
4.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran	4	4	100
5.	Kesesuaian materi yang di sajikan dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai	4	4	100
6.	Penyajian gambar pada media pembelajaran menarik dan proposional	4	4	100
7.	Kemampuan dalam media pembelajaran dalam memotivasi belajar siswa	3	4	75
8.	Fleksibilitas dalam penggunaan media pembelajaran audio visual	3	4	75
9.	Kemudahan media pembelajaran interaktif untuk memahami materi yang di sajikan	3	4	75
10.	Kemampuan media pembelajaran audio visual menambah pengetahuan siswa	4	4	100
Jumlah		36	40	
Persentase				90%

Selanjutnya validasi ahli bahasa kedua yang dilakukan oleh Ibu Nurleili, S.Pd.I hasil persentase penilaian yaitu 92,5 dengan saran agar bahasa yang digunakan pada slide video lebih ringan dan mudah di mengerti oleh siswa tingkat kelas IV. Berikut merupakan hasil validasi bahasa oleh ahli kedua;

Tabel 4.5
Hasil validasi ahli bahasa 2

No	Pernyataan	X	Xi	Persentase
1.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran interaktif untuk di pelajari oleh siswa	4	4	100
2.	Kejelasan tulisan pada media pembelajaran audio visual	4	4	100
3.	Tata bahasa dan kalimat pada media pembelajaran dapat di mengerti oleh siswa	4	4	100
4.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran	4	4	100
5.	Kesesuaian materi yang di sajikan dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai	4	4	100
6.	Penyajian gambar pada media pembelajaran menarik dan proposional	3	4	75
7.	Kemampuan dalam media pembelajaran dalam memotivasi belajar siswa	3	4	75
8.	Fleksibilitas dalam penggunaan media pembelajaran audio visual	3	4	75
9.	Kemudahan media pembelajaran interaktif untuk memahami materi yang di sajikan	4	4	100
10.	Kemampuan media pembelajaran audio visual menambah pengetahuan siswa	4	4	100
Jumlah		37	40	
Persentase				92,5%

- d. Validasi ahli media 2 dilakukan oleh mahasiswa IAIN Langsa yaitu fahri. Adapun nilai maksimal dari indikator ahli media 2 yaitu 48. Hasil validasi dari ahli media 2 diperoleh skor 42 dengan persentase kelayakan 87,5% dengan kategori sangat layak digunakan dengan

revisi atau saran dari ahli yaitu gambar muka pada video dikecilkan dan suara lebih dibesarkan agar lebih jelas. Berikut hasil dari validasi ahli media 2;

Tabel 4.6
Hasil validasi ahli media 2

No	Pernyataan	X	Xi	Persentase %
1.	Tampilan Tulisan			
	a. Ukuran huruf pada tulisan	3	4	75
	b. Penggunaan kata	4	4	100
	c. Kejelasan tulisan	4	4	100
2.	Tampilan Gambar			
	a. Bentuk gambar	3	4	75
	b. Ukuran gambar	4	4	100
	c. Kesesuaian gambar dengan tulisan	3	4	75
	d. Variasi gambar	3	4	75
3.	Fungsi Media			
	a. Media dapat digunakan sebagai sumber belajar	4	4	100
	b. Media berfungsi sebagai pemahaman pembelajaran siswa	4	4	100
4.	Audio			
	a. Sound efek jelas dan sesuai	3	4	75
	b. Musik yang digunakan	3	4	75
	c. Backsound musik video	4	4	100
Jumlah		42	48	
Persentase				87,5%

e. Uji validasi kelayakan yang di lakukan oleh guru MI Terpadu yaitu ibu Dedek Yuni, S.Pd. Adapun skor maksimal dari 10 indikator pernyataan yaitu 40 dan hasil validasi yang di peroleh dari uji kelayakan yaitu 40 atau 100% dengan kategori sangat layak dan tanpa revisi. Berikut merupakan hasil uji kelayakan oleh guru MI Terpadu;

Tabel 4.7
Hasil validasi uji kelayakan guru

No	Pernyataan	X	Xi	Persentase %
----	------------	---	----	--------------

1.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran interaktif untuk di pelajari oleh siswa	4	4	100%
2.	Kejelasan tulisan pada media pembelajaran audio visual	4	4	100%
3.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media pembelajaran audio visual dapat di mengerti oleh siswa	4	4	100%
4.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran audio visual dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD)	4	4	100%
5.	Kesesuaian materi yang di sajikan pada media pembelajaran audio visual dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4	4	100%
6.	Penyajian gambar pada media pembelajaran audio visual menarik dan proposional	4	4	100%
7.	Kemampuan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	100%
8.	Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran	4	4	100%
9.	Kemudahan media pembelajaran interaktif untuk memahami materi yang di sajikan	4	4	100%
10.	Kemampuan media pembelajaran audio visual menambah pengetahuan siswa	4	4	100%
Jumlah		40	40	
Persentase				100%

Berdasarkan hasil penilaian ke 6 validator maka dapat dikatakan bahwasannya media CapCut sangat layak untuk digunakan melalui saran atau kritikan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media yang sudah dijelaskan diatas.

d. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis CapCut pada pembelajaran PKN dengan tema “Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan” pada siswa kelas IV MI Terpadu Kota Langsa. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing, dan validasi ahli, implementasi dilakukan pada hari rabu tanggal 24 Juli 2024. Sebelum melakukan implementasi kesekolah terkait dengan pengembangan media berbasis aplikasi CapCut, adapun tahapan atau langkah yang ditempuh terlebih dulu yaitu

1. Meminta perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian di Kelas IV
2. Menginformasikan maksud dan tujuan penelitian kepada guru Kelas IV khususnya guru PKN
3. Melakukan studi lapangan mengenai respon peserta didik tentang tema yang akan disampaikan dalam menampilkan sebuah produk CapCut serta dengan melakukan uji coba
4. Mempersiapkan alat untuk menampilkan sebuah media tersebut dan mempersiapkan bahan uji coba sebelum pembelajaran berlangsung
5. Membuat lembar pendapat peserta didik atau angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis CapCut tersebut
6. Selanjutnya kegiatan implementasi didalam kelas diawali dengan memberikan apresiasi dan afirmasi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran didalam kelas yang akan dilaksanakan. Sebelum

kegiatan dimulai, siswa mulai dikenalkan dengan media yang digunakan.

Proses implementasi pengembangan media berbasis aplikasi CapCut di Kelas IV di mulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai peneliti terlebih dahulu mengenalkan media yang akan digunakan. Peneliti mengenalkan nama media, serta manfaat media pembelajaran berbasis capcut ini ke peserta didik. Selanjutnya peneliti mulai menjelaskan materi pembelajaran mengenai “Pancasila sebagai nilai dalam kehidupan” melalui video pembelajaran yang ditujukan di depan kelas dengan bantuan infokus dan meminta siswa untuk mendengar, menyimak, video pembelajaran yang diputar oleh guru;



Gambar 12. Proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Selama proses kegiatan pembelajaran peneliti membagikan video pembelajaran yang dilakukan selama tiga kali tatap muka dengan tema “ Pancasila sebagai nilai kehidupan” dan dibagi menjadi tema kegiatan belajar 1 yaitu “Sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya,serta menghargai kebhinekaan. Selanjutnya”, tema kegiatan belajar 2 yaitu “Makna dan nilai - nilai pancasila serta proses perumusannya”. Kemudian, pada pertemuan terakhir peneliti memberikan video pembelajaran PKN mengenai tema “Contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila -sila pancasila” dari ketiga tema tersebut dibagi menjadi tiga video yang diimplementasikan pada tiga kali pertemuan pembelajaran



Gambar 13. Proses pembelajaran PKN dengan media berbasis aplikasi CapCut

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung terlihat antusias dan respon siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran dari 3 sub materi yang terdapat pada tema “ Pancasila sebagai nilai kehidupan” siswa terlihat antusias dalam menyimak materi yang disampaikan melalui video pembelajaran yang di sudah

dikemas dengan baik melalui aplikasi CapCut. Selain dari penampilan video peneliti juga menjelaskan bagian poin penting terkait dengan sub materi yang disampaikan untuk melatih pemahaman siswa melalui tema yang sedang mereka pelajari.

e. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik Kelas IV diperoleh data respon pendidik dan peserta didik. Respon tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis CapCut. Respon tersebut juga ditunjukkan oleh siswa ketika peneliti memberikan soal untuk menguji kemampuan siswa dengan menggunakan “Word Wall”



Gambar 14. Menjawab soal evaluasi dengan menggunakan Word Wall

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari guru sudah disetujui dan tidak ada revisi media, ada berbagai masukan, dan saran yang diperoleh baik dari pendidik maupun peserta didik. Masukan tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan atau proses penyempurnaan produk yang akan dikembangkan dan untuk lebih bermanfaat kepada yang lain. Secara umum pengembangan media pembelajaran berbasis CapCut mendapatkan respon positif. Terbukti bahwa tingkat ketertarikan siswa dalam menyimak pembelajaran lebih fokus dan mereka senang, bahkan peserta didik sangat antusias untuk menjawab soal-soal yang diberikan yang berkaitan dengan tema yang telah diimplementasikan melalui aplikasi berbasis CapCut tersebut.

4. Analisis Data

a. Analisis Data kualitatif

Analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis data semi instruktur. Tujuan akhir dalam analisis data adalah memperoleh informasi, makna, menghasilkan pengertian, konsep. Analisis data kualitatif diartikan sebagai proses dalam mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami dan diinformasikan kepada orang lain.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil pengumpulan angket. Data angket yang telah dibuat akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai

pengembangan yang akan dilakukan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini mencakup analisis kelayakan dan Hasil uji coba pengguna.

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kelayakan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli IT, dan ahli uji kelayakan. Berikut merupakan hasil validasi ke 6 ahli pada bidangnya masing-masing

Tabel 4.8
Hasil validasi
VALIDATOR

VALIDATOR						
	Ahli media 1	Ahli media 2	Ahli materi 1	Ahli materi 2	Ahli bahasa 1	Ahli bahasa 2
%	77,08	87,5	85	92,5	90	92,5
Kriteria	Layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak
Rata-rata	87,43					

Berdasarkan hasil analisis dari enam validator yang telah ditetapkan oleh peneliti maka diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 87,43%. Hasil dari validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut sangat layak digunakan dalam media pembelajaran PKN khususnya pada materi “Pancasila sebagai nilai kehidupan”. Yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator. Selanjutnya analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media pembelajaran berbasis capcut oleh validator

dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk media pembelajaran berbasis CapCut yang akan digunakan dalam pembelajaran agar memenuhi standar kriteria pembelajaran dan menjadi acuan media yang berkontribusi baik pada minat pembelajaran PKN siswa kelas IV.

2. Uji coba Pengguna

Uji coba pengguna dilakukan pada siswa kelas IV MI Terpadu Kota Langsa untuk mengetahui minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran sekaligus pembanding kelayakan media pembelajaran. Praktik uji coba dilakukan dengan pengisian angket oleh siswa terkait dengan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut. Berikut adalah tabel hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi capcut :

Tabel 4.9
Hasil angket respon siswa

No.	Penilaian										Σn	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	36	40	90
2.	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	37	40	92,5
3.	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	40	95
4.	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37	40	92,5
5.	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	97,5
6.	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	40	95
7.	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5
8.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
9.	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	35	40	87,5
10.	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	38	40	95
11.	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	40	95
12.	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	35	40	87,5
13.	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	40	95
14.	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	40	95
15.	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37	40	92,5

16.	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	40	95
17.	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	37	40	92,5
18.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
19.	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	35	40	87,5
20.	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	37	40	92,5
$\sum n$	72	78	75	75	74	72	68	77	79	77	748		
$\sum Xi$	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	800		

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

$$P = \frac{748}{800} \times 100\%$$

$$P = 93,5 \%$$

Berdasarkan persentase respon siswa yang diperoleh skor 93,5% tersebut maka di kategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan pada media pembelajaran berbasis CapCut bahwa media ini sudah memenuhi kriteria layak di gunakan dan dapat di gunakan di sekolah serta terlihat minat belajar PKN siswa melalui media berbasis aplikasi CapCut menjadi lebih efektif dan juga sangat terlihat dari antusias dan respon siswa pada pembelajaran PKN sangat menikmati kegiatan pembelajaran dan juga tidak terlihat kebosanan siswa selama mengikuti proses belajar.

B. Pembahasan

Pembelajaran PKN merupakan salah satu pembelajaran yang penting untuk diajarkan pada siswa terlebih dari tingkat MI. Akan tetapi, banyaknya persoalan yang muncul dari proses pembelajaran PKN yaitu kurangnya minat siswa saat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut tentu sangat berkaitan dengan

media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pengembangan media menjadi salah satu alternatif yang sangat baik untuk memicu minat belajar siswa lebih baik pada pembelajaran PKN khususnya. Adapun pengembangan media berbasis aplikasi capcut sangat mendukung untuk diterapkan pada pembelajaran PKN dengan menggunakan model ADDIE terdapat 5 tahapan model pengembangan tersebut yaitu ; 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), dan 5) *Evaluation* (evaluasi).³⁷

CapCut adalah aplikasi pengeditan video untuk smartphone yang hadir tanpa biaya tambahan dan tidak memerlukan koneksi internet untuk bekerja. Di sisi lain, CapCut memiliki fitur yang sangat lengkap dan juga menyediakan banyak template untuk memudahkan pengguna dalam mengedit video. Template ini dibuat oleh pengguna CapCut yang terdaftar sebagai pembuat CapCut. CapCut memiliki banyak efek dan filter yang dapat membantu pengguna dalam editing video. Efek tersebut akan membuat konten menjadi lebih menarik. Begitu pun dengan filter yang dapat menghidupkan suasana dalam video. Aplikasi edit video ini dapat beroperasi secara offline atau online.³⁸

Disamping itu, CapCut adalah aplikasi pengeditan video untuk smartphone yang hadir tanpa biaya tambahan dan tidak memerlukan koneksi internet untuk bekerja. Di sisi lain, CapCut memiliki fitur yang sangat lengkap dan juga menyediakan banyak template untuk memudahkan pengguna dalam mengedit

³⁷ Branch Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (New York: Springer Science & Business Media, LLC. 2009), hal. 119.

³⁸ Fitrianingtyas dkk, “Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD “ (Muhrom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, 2021)

video. Template ini dibuat oleh pengguna CapCut yang terdaftar sebagai pembuat CapCut. CapCut memiliki banyak efek dan filter yang dapat membantu pengguna dalam editing video. Efek tersebut akan membuat konten menjadi lebih menarik. Begitu pun dengan filter yang dapat menghidupkan suasana dalam video.³⁹ Aplikasi edit video ini dapat beroperasi secara offline atau online.

Tahapan awal yang dilakukan dalam pengembangan ADDIE adalah analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke yaitu sekolah MI Terpadu Kota Langsa khususnya untuk mengetahui informasi terkait dengan kebutuhan data penelitian awal dari sekolah tersebut. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini terkait dengan kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Analisis kompetensi, karakteristik dan materi dilakukan dengan cara mengobservasi serta memperoleh informasi langsung dari guru kelas IV di MI Terpadu Kota Langsa yang dijadikan informan pada penelitian ini. Berdasarkan observasi awal diperoleh informasi bahwasannya media pembelajaran yang digunakan oleh guru PKN seperti video yang ditampilkan oleh hanya sebatas video materi, dan slide-slide gambar biasa yang tidak dapat bergerak seperti yang ditampilkan dari power point. Sehingga media tersebut menjadi kurang menarik. Selain itu juga, guru menyampaikan bahwasannya minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran, perlu adanya pengemasan proses pembelajaran yang menarik perhatian mereka seperti menerapkan permainan atau media agar saat proses pembelajaran mereka menjadi lebih aktif.

³⁹ Tiara Firdha Adelia Dinata, "Pengaruh Fitur Aplikasi Capcut Terhadap Kreativitas Desain Audio Visual Remaja Di Perum Pondok Wage Indah II Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo" Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan, 2(3), 2022. Hal.79

Tahapan kedua yaitu desain atau perancangan yang memiliki tujuan perumusan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut; 1) menentukan materi 2) Menentukan nama (Judul), 3) Menyesuaikan materi dengan media 4), Menyusun kerangka atau bentuk dasar dalam media pembelajaran.

Tahapan ketiga yaitu development atau pengembangan produk media capcut merupakan suatu produk yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai bahan ajar pada muatan pembelajaran PKN. Produk tersebut dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran PKN kelas IV. Selain membantu peserta didik proses pembelajaran, media CapCut juga membantu peneliti dalam memberikan materi kepada peserta didik serta membantu lebih kreatif dan dapat membuat media CapCut dalam proses pembelajaran. Media CapCut merupakan suatu produk yang berfungsi sebagai makna pesan yang disampaikan kepada penerima pesan, sehingga tujuan pelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna. Atau juga disebut sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran.

Tahapan keempat yaitu *implementation* (penerapan) pada proses implementasi pengembangan media berbasis aplikasi CapCut di Kelas IV di mulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai peneliti terlebih dahulu mengenalkan media yang akan digunakan. Peneliti

mengenalkan nama media, serta manfaat media pembelajaran berbasis capcut ini ke peserta didik. Selanjutnya peneliti mulai menjelaskan materi pembelajaran mengenai “Pancasila sebagai nilai dalam kehidupan” melalui video pembelajaran yang ditunjukan di depan kelas dengan bantuan infokus dan meminta siswa untuk mendengar, menyimak, video pembelajaran yang di putar oleh guru dan selama kegiatan pembelajaran berlangsung terlihat antusias dan respon siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran.

Menurut Puji Astutik, efektifitas media pembelajaran merupakan suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut. Media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil.⁴⁰ begitu pula dengan pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti melalui aplikasi CapCut untuk menjadikan media pembelajaran yang lebih inovatif dan juga variatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang sedang sangat marak di kalangan siswa khususnya agar membantu mereka menjadi lebih berminat dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran PKN khususnya.

Selanjutnya tahapan akhir yaitu *evaluation* (evaluasi) pada tahapan ini dilakukan revisi kembali terhadap media pembelajaran sesuai dengan tanggapan dan penilaian dari hasil respon siswa dan hasil respon guru. Saat penggunaan media pembelajaran yang peneliti kembangkan, siswa kelas IV sangat bersemangat dan tertarik mengikuti pembelajaran, mereka terlibat aktif dalam

⁴⁰ Puji Astutik, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web”, Jurnal Teladan, Volume 4 Nomor 1, Mei 2019

kegiatan belajar, terlihat antusias dan juga berani bertanya serta mengemukakan pendapat tentang media pembelajaran. Respon siswa juga sangat bagus baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Terlebih lagi ketika guru memberikan soal yang dibuat melalui word wall siswa berlomba-lomba untuk maju kedepan untuk menjawab soal tersebut. Dari respon tersebut sangat jelas terlihat media berbasis aplikasi CapCut mampu mengemas pembelajaran yang disajikan dalam bentuk materi yang lebih menarik dan siswa terlihat menikmati setiap slide video yang ada pada materi yang ditampilkan pada media tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada pembelajaran PKN siswa kelas IV di MI Terpadu Kota Langsa, maka dapat disimpulkan;

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut dalam mata pelajaran PKN di kelas IV MI Terpadu Kota Langsa sangat baik. Hal ini dikarenakan mulai dari uji validasi ahli materi, bahasa, media 1, ahli media 2 dan juga uji kelayakan sudah memberikan masukan, saran sesuai dengan arahan. Penelitian ini dimulai dari mendesain produk media kemudian produk media di analisis oleh tim validator, setelah itu dilakukan revisi sampai dilakukan berkali – kali. Sesuai saran dan komentar para ahli yang sangat membantu pengembangan media menjadi lebih baik dan menarik untuk di tampilkan.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut dalam mata pelajaran PKN yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar PKN siswa Kelas IV di MI Terpadu Kota Langsa termasuk sangat layak. Hal ini dapat dilihat adanya kenaikan dari hasil uji validasi tersebut dengan persentase rata-rata uji kelayakan media berbasis aplikasi CapCut yaitu 87,43% .

3. Respon siswa terhadap media berbasis aplikasi CapCut terhadap minat belajar PKN siswa kelas IV di MI Terpadu Kota Langsa sangat baik terlihat saat pengembangan media dilakukan sangat memudahkan siswa selama kegiatan pembelajaran yang dibuktikan melalui hasil evaluasi siswa dan juga sangat menarik perhatian serta minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Media pembelajaran berbasis aplikasi capcut hasil pengembangan di harapkan dapat digunakan untuk materi lain sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang di sajikan.

2. Bagi Guru

Disarankan untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas atau materi lain di masa mendatang karena hasil penelitian dan pengembangan produk dapat bermanfaat bagi pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan bahan penelitian pada tingkat yang berbeda dengan mata

pembelajaran yang berbeda agar menjadikan media pembelajaran lebih edukatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- A Adun Akbar. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Andela, Dwi Yun .(2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan ilmu keguruan* 5(3).
- Angin, Juan Markus Perangin Trisnawati Hutagalung. (2022). “Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi Capcut Video Editing Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kutabuluh Kabupaten Karo” *Jurnal Universitas Negeri Medan*, Volume X, (2).
- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode & Paradigma Baru* Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Aryadillah, & Fitriansyah, Fifit . (2017). *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik Percetakan Herya Media*.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pengajaran*. Jakarta:RajaGrafindo Persada.
- Asnawir dan Usman, M. (2019). Basyiruddin *Media Pembelajaran*, Jakarta Selatan, Ciputat Pers.
- Dayton, D.K. (2015).“*Planing and Producing Intructional*”, Media. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 07 (5).
- Dinata, Tiara Firdha Adelia. (2022). “Pengaruh Fitur Aplikasi Capcut Terhadap Kreativitas Desain Audio Visual Remaja Di Perum Pondok Wage Indah II Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo” *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan*, 2(3).
- Fadillah, Moha. (2007). *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamiyah, N. Dan Jauhar, M. (2014). *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ichsan, Jazilatur Rahmah dkk. (2021). “Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Keguruan*, 3 (2).

- Ilmiah, Imrotul. (2022). “Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Dimasa Pandemi Covid-19 Melalui Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Di MIN 4 Muaro Jambi”. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Keguruan*, 3(2).
- Marlena, Erni. (2016) . “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar dan Bangun Ruang Untuk Siswa Frater Makasar” *Jurnal Yang Disampaikan Pada Seminar Nasional Tentang Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 3(1).
- Maribe, Branch Robert. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- Mumtahanah, N. (2014). *Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI*. Al hikmah Jurnal Studi Keislaman, 4,(2).
- Ningsih, Intan Kartika Sari. (2021). *Media Pembelajaran IAIN Jember Press*.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., dan Haryono A. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian , Pengembangan dan Pemanfaatannya “*, Jakarta: Rajagrafindo. Persada.
- Sanjaya, Winna. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, Henry Januar dan Musafanah, Qoriati. (2017). “Perkembangan Media Koran Melalui Flipbook Berupa E-book Pada Materi IPA”, *Jurnal Elementary Scholl*, . 4 (2) .
- Sukmadinata, Syaodih Nana. (2009), *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakary.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yudhi, Munadi. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.