

Pengembangan Media Pembelajaran TIK Berbasis CapCut untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah

¹ Ade Muhamad Nursoleh, ²Asep Mahpudin

^{1,2} Fakultas Pendidikan Sosial Dan Teknologi (FPST) Universitas Muhammadiyah Kuningan

E-mail: ¹ademuhamadnursoleh@gmail.com, ²asepadin@umkuningan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran TIK menggunakan aplikasi CapCut dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kuningan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi CapCut yang diujicobakan pada 27 siswa kelas VIII. Pada tahap implementasi, video pembelajaran yang telah dikembangkan diuji melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis CapCut. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 55,93, sementara pada *posttest* meningkat menjadi 85,93. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut efektif dalam membantu siswa memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan hasil belajar mereka. Secara keseluruhan, pemanfaatan aplikasi CapCut dalam pengembangan media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis CapCut dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran TIK, serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan CapCut sebagai media pembelajaran perlu terus ditingkatkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Capcut, Research and Development (R&D)

ABSTRACT

This study aims to develop ICT learning media using the CapCut application and to improve student learning outcomes in the eighth-grade class at Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kuningan. The primary objectives are to create innovative learning media, boost student learning motivation, and enhance students' understanding and academic performance in ICT. The study employs the Research and Development (R&D) method utilizing the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The ADDIE framework was used to develop video-based learning media via CapCut, which was then tested on 27 eighth-grade students. During the implementation phase, the developed learning videos were evaluated using pre-tests and post-tests to measure improvements in learning outcomes. The results indicate a significant increase in students' average scores following the use of the CapCut-based learning media; the average pre-test score was 55.93, rising to 85.93 in the post-test. This improvement suggests that CapCut-based learning media is effective in helping students grasp the material and enhancing their learning outcomes. Overall, the use of the CapCut application in developing learning media has proven effective in improving student understanding and performance. The findings demonstrate that CapCut-based learning media serves as an effective alternative for ICT instruction, capable of improving learning quality through a more interactive and engaging approach. Therefore, the development and utilization of CapCut as a learning medium should be further promoted to support more innovative and effective learning.

Keyword : Learning Media, CapCut, Research and Development (R&D)

1. PENDAHULUAN

Menyadari bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi pembangunan suatu bangsa, maka

pemerintah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Upaya yang telah dilakukan tersebut, diantaranya

memperbaiki kurikulum, memperbaiki sarana dan prasarana penunjang pendidikan, menggunakan media pembelajaran yang sesuai, meningkatkan kemampuan para pendidik, dan menggunakan strategi pembelajaran yang baik (Wibowo, Agus 2013:18). Di era abad 21. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang tidak terhindarkan ini disebabkan oleh media pembelajaran yang monoton seperti buku-buku pelajaran yang digunakan di kelas menggunakan kalimat yang kaku dan tidak komunikatif, sehingga membuat siswa jenuh ataupun tertekan. Seorang guru disamping menjelaskan konsep, teori, dan prinsip, juga harus mengajarkan dan menciptakan kondisi yang baik agar keterlibatan siswa dapat berlangsung secara aktif. Banyak faktor yang berpengaruh atau mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas, salah satu diantaranya adalah penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran (Miarso, 2007: 559). Dalam kegiatan belajar mengajar di semua jenjang memiliki tantangan tersendiri dalam membekali siswanya dengan keterampilan TIK.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi terkini namun tidak melupakan kebutuhan siswa dalam belajar dan sudah saat nya untuk mengganti bahan ajar dan cara mengajar yang konvensional untuk beralih kepada media belajar yang memanfaatkan teknologi IT. Media pembelajaran berbasis TIK dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan berkembang dengan baik, dan membantu guru menciptakan pembelajaran yang

interaktif. Pembelajaran interaktif ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi siswa karena dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk kombinasi antara beberapa unsur seperti: teks, audio, grafis, video, simulasi, dan animasi. Sehingga dengan kemampuan tersebut media pembelajaran interaktif dapat menayangkan informasi yang sangat menarik untuk dipelajari oleh siswa (hutapea, nuryagustin 2016:16).

Berdasarkan hal tersebut, maka guru sebagai fasilitator seharusnya memanfaatkan media dalam setiap kegiatan pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya media pembelajaran masih belum dimanfaatkan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu dalam membuat persiapan mengajar bagi guru, kesulitan mencari jenis media yang tepat, minimnya biaya, dan lainlain. Selain itu, saat ini pembelajaran konvensional masih digunakan oleh guru, yang mana proses pembelajarannya masih teacher center dan siswa cepat bosan, keterbatasan waktu belajar dikelas, nilai siswa dibawah rata rata (Ismaniati, 2013: 2).

Masalah ini tidak akan terjadi apabila seorang guru telah memiliki pengetahuan maupun keterampilan yang baik mengenai media pembelajaran. Oleh karena itu penulis ingin meneliti tentang pengembangan media pembelajaran khususnya menggunakan aplikasi CapCut agar pembelajaran dikelas lebih interaktif dan menarik sesuai dengan kebutuhan siswa di era abad 21. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kuningan dan juga Guru mata pelajaran TIK sebagai narasumber. Diharapkan penelitian ini dapat mempermudah guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang bervariasi dan juga untuk siswa agar

pembelajaran yang diberikan mudah dimengerti dan difahami.

2. LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Media berasal dari bahasa Latin medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Heinich, media menjadi perantara antara sumber dan penerima pesan serta dapat berupa film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer, dan instruktur. Media dapat digunakan dalam pembelajaran apabila menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Susilana & Riyana, 2009).

Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media audio-visual yang dirancang sistematis sesuai kurikulum untuk menyampaikan materi secara menarik, mudah dipahami, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran (Riyana, 2007).

Aplikasi Capcut

Aplikasi capcut merupakan aplikasi yang dibuat dan dikembangkan oleh BYTEDANCE Ltd yang mana merupakan suatu developer dan perusahaan teknologi internet di cina. Aplikasi capcut merupakan aplikasi buatan negara cina, tak heran jika aplikasi ini berhubungan dengan aplikasi Tik Tok. Aplikasi capcut pertama kali dirilis pada 10 April 2020 dan terus berkembang hingga sekarang (Ilmiah, imroatul, 2022).

Minat Belajar

Dalam mengembangkan minat belajar maka diperlukan sumber yang jelas mengenai proses perkembangan minat anak

tersebut. Selain itu ciri-ciri minat anak sangat penting untuk diketahui agar dapat menyusun program pengembangan minat anak yang efektif, serta mempunyai kebijakan untuk menentukan kearah mana minat tersebut akan berkembang dan ketekunan belajar ini berkaitan dengan sikap dan minat terhadap pembelajaran. Bila suatu pembelajaran tidak menarik minat siswa karena sesuatu hal, maka ia segera menyampaikannya jika menemukan kesulitan (firmansyah, dani 2015)

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran TIK berbasis video menggunakan aplikasi CapCut yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap analisis, dilakukan analisis kinerja dan kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan media pembelajaran. Tahap desain meliputi perancangan materi, tampilan, gambar, dan instrumen penilaian. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran menggunakan CapCut dan melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi serta penilaian guru. Tahap implementasi dilakukan dengan menguji penggunaan media pada siswa kelas VIII dan memperoleh respons terhadap media yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan untuk mengetahui dan memperbaiki kelayakan produk. Subjek penelitian terdiri atas 27 siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Kuningan dan guru TIK sebagai narasumber serta pengguna media.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan tes. Angket menggunakan skala Likert lima poin dan diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, serta siswa untuk menilai kelayakan dan respons terhadap media. Wawancara dilakukan kepada guru TIK untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan penggunaan media pembelajaran. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi ahli media dan ahli materi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat validitas, kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media. Persentase validitas dihitung berdasarkan perbandingan skor yang diperoleh dengan skor maksimal. Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, dengan KKM sebesar 70. Media dinyatakan efektif apabila persentase siswa yang mencapai KKM berada pada kategori efektif atau sangat efektif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran video berbasis aplikasi CapCut untuk mata pelajaran TIK. Pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk telah melalui validasi ahli dan uji coba kepada siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Kuningan.

Analisis (Analysis)

Tahap analisis meliputi identifikasi kebutuhan, permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kesesuaian materi dengan media video. Dari 27 siswa, sebanyak 7 siswa memperoleh nilai ≥ 70 dan 20 siswa memperoleh nilai < 70 . Hasil wawancara guru menunjukkan bahwa siswa

masih mengalami kesulitan, khususnya dalam praktik komputer, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Desain (Design)

Tahap desain meliputi perancangan media, materi, script, serta instrumen tes hasil belajar. Media dirancang dalam bentuk video pembelajaran yang memuat pembukaan, materi penggunaan Microsoft Word, demonstrasi menu dan ikon beserta fungsinya, latihan soal, serta evaluasi. Materi disusun secara sistematis dengan dukungan teks, gambar, transisi, dan demonstrasi praktik.

Rancangan Media

Media pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi CapCut dengan penyajian materi yang interaktif dan mudah dipahami. Video terdiri atas bagian pembuka, materi pembelajaran, demonstrasi penggunaan Microsoft Word, dan soal latihan untuk mengukur pemahaman siswa.

Rancangan Tes Hasil Belajar

Tes Hasil Belajar (THB) digunakan untuk mengukur pemahaman dan efektivitas media pembelajaran. Tes diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media melalui *pretest* dan *posttest*.

Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan meliputi proses pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pra-produksi dilakukan dengan menyusun naskah dan materi. Produksi meliputi perekaman video dan suara serta penyajian materi mengenai menu dan ikon Microsoft Word. Pascaproduksi dilakukan melalui proses editing, sinkronisasi suara, penambahan teks, musik, dan transisi.

Produk akhir berupa video pembelajaran berdurasi 14 menit.

Pra-produksi

Pra-produksi dilakukan dengan menyusun naskah sebagai pedoman penyampaian materi agar pembelajaran lebih terarah, efektif, dan mudah dipahami siswa.

Produksi

Produksi meliputi penyampaian materi dalam dua subtopik, yaitu nama dan fungsi menu serta ikon Microsoft Word dan praktik penggunaannya. Video dilengkapi caption dan transisi untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik.

Pasca produksi

Pascaproduksi dilakukan melalui editing video, pemotongan bagian yang tidak diperlukan, sinkronisasi suara dan musik, serta penambahan transisi. Video akhir berdurasi 14 menit.

Hasil Produk

Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran TIK menggunakan aplikasi CapCut dengan materi mengidentifikasi menu dan ikon Microsoft Word untuk siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Kuningan.

Implementasi (Implementation)

Implementasi dilakukan pada 27 siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Kuningan. Siswa menggunakan video pembelajaran, mengikuti penjelasan dan latihan, kemudian mengerjakan tes untuk mengetahui efektivitas media. Hasil belajar dibandingkan melalui nilai pretest dan posttest.

Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, hasil tes belajar, kuesioner siswa, dan wawancara guru.

Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media memperoleh skor 34 dari 40 atau 85% dengan kategori sangat valid. Media dinilai baik dari aspek kegunaan dan komunikasi visual. Validator menyarankan penambahan tombol petunjuk dan transisi yang lebih halus.

Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan seluruh 10 butir penilaian dinyatakan valid. Validator menyarankan penambahan menu atau ikon gambar pada soal latihan agar media lebih menarik dan interaktif.

Hasil Tes Belajar Siswa

Hasil tes menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 55,93 pada pretest menjadi 85,93 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut efektif membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Kuesioner Siswa

Hasil kuesioner menunjukkan respons positif dari mayoritas siswa. Siswa menilai video pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa juga menyatakan bahwa media serupa dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.

Wawancara Guru

Hasil wawancara menunjukkan bahwa teknologi penting digunakan untuk mendukung pembelajaran TIK. Guru menyarankan video dibuat singkat, padat, jelas, dan menarik dengan durasi maksimal 15 menit. Interaksi dapat ditingkatkan melalui diskusi kelompok, pertanyaan, dan pemberian umpan balik setelah siswa menonton video.

Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Capcut Agar Siswa Lebih Aktif dalam Belajar

Pada era digital ini, pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah CapCut, sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan video yang menarik dan interaktif (Mesra et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran, video yang dihasilkan menggunakan CapCut dapat menyajikan materi secara lebih dinamis dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan video ini tidak hanya dapat menyampaikan informasi secara visual, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan guru TIK, penggunaan CapCut memungkinkan pembuatan video pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menarik. Seperti yang diungkapkan oleh guru dalam wawancara,

video pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan. Hal ini sejalan dengan hasil validasi ahli media yang menunjukkan skor 85%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi minimal. Selain itu, CapCut memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten melalui video yang disertai elemen-elemen visual seperti teks, gambar, dan animasi, yang memudahkan pemahaman materi.

Selain itu, penggunaan CapCut dalam pengembangan media pembelajaran memberikan fleksibilitas bagi pengajar untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa (Nurhaliza et al., 2025). Guru menyatakan bahwa video pembelajaran, ketika diterapkan dengan baik, dapat membantu siswa lebih memahami konsep-konsep yang sulit, terutama dengan penambahan elemen visual yang mendukung. Hasil validasi ahli materi juga menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dalam video pembelajaran melalui CapCut dapat dipahami dengan baik, sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan video yang pendek, padat, dan jelas yang disarankan oleh guru dalam wawancara, sejalan dengan prinsip video pembelajaran yang baik yang dianjurkan oleh ahli media.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Suryaman dan Suryanti (2022), hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media video animasi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan validasi dari ahli materi dan media masing-masing mencapai 100%, yang mengindikasikan bahwa media ini memenuhi kriteria "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran, seperti yang dikembangkan dengan aplikasi CapCut,

memiliki potensi yang tinggi dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar, karena telah teruji kualitasnya baik dari segi materi maupun media yang digunakan.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran menggunakan CapCut terbukti efektif dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa. Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti memastikan durasi video tidak terlalu panjang dan konten tidak terlalu padat, hasil tes belajar siswa yang meningkat secara signifikan setelah menggunakan media ini menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman mereka. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner siswa yang menunjukkan respon positif, serta validasi ahli media yang menyatakan media ini sangat valid, CapCut menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan dalam media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Pemanfaatan Aplikasi Capcut dalam Pengembangan Media Pembelajaran TIK Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Belajar

Pemanfaatan aplikasi Capcut dalam pengembangan media pembelajaran TIK terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, siswa yang menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan dengan Capcut menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, kuesioner yang dibagikan kepada siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa video pembelajaran yang digunakan lebih menarik dan mudah dipahami

dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah biasa. Sebagian besar siswa juga mengungkapkan bahwa video pembelajaran membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar.

Selain itu, wawancara dengan guru yang mengajar TIK juga mendukung hasil tersebut. Guru mengungkapkan bahwa penggunaan video pembelajaran yang dirancang dengan Capcut memudahkan mereka dalam menjelaskan materi secara visual dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap konsep yang diajarkan. Guru juga menyarankan agar video pembelajaran ini lebih diperkaya dengan pertanyaan atau interaksi yang dapat merangsang pemikiran kritis siswa, seperti yang disarankan dalam wawancara. Ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang menggabungkan teori, praktik, dan interaksi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa.

Menurut Usman (2020), untuk menghasilkan video pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan motivasi siswa, penting untuk memperhatikan beberapa karakteristik dan kriterianya. Salah satunya adalah *clarity of message* (kejelasan pesan), yang memastikan bahwa siswa dapat memahami materi dengan cara yang lebih bermakna dan informasi tersebut dapat tersimpan dalam memori jangka panjang. Karakteristik *user friendly* (bersahabat dengan pemakainya) juga penting, di mana bahasa yang digunakan dalam video sederhana dan mudah dimengerti, serta informasi yang disampaikan mudah diakses dan membantu siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut, karakteristik-karakteristik ini dapat diterapkan untuk menciptakan video pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Sebagaimana penelitian Rahmania dkk (2023), media video animasi berbasis Capcut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar terbukti berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media video animasi ini memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik dan interaktif, yang membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan kemudahan dalam pembuatan dan fleksibilitas aplikasi Capcut, video pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi serta tingkat pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Capcut dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal pemahaman materi oleh siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian, kuesioner siswa, dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Capcut dalam pembuatan media pembelajaran TIK efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan media yang menarik, siswa lebih termotivasi untuk belajar, lebih aktif dalam diskusi, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan video pembelajaran menggunakan Capcut sebaiknya terus dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Capcut Dapat Meningkatkan Nilai Siswa

Penggunaan media pembelajaran berbasis Capcut memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan nilai siswa, yang dapat terlihat dari hasil pretest dan posttest yang telah dilaksanakan. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-

rata siswa pada pretest adalah 55,93, sementara setelah penggunaan media pembelajaran menggunakan Capcut, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,93. Kenaikan nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan dengan Capcut dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Salah satu alasan peningkatan tersebut adalah karena media video pembelajaran berbasis Capcut mampu menarik perhatian siswa dan menyampaikan materi secara lebih visual dan interaktif. Dengan video yang disajikan secara menarik, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video, dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian Deriyan dan Nurmairina (2022), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video yang telah divalidasi oleh validator media, validator materi, dan validator pembelajaran, memenuhi tahapan pengembangan yang ketat, hasil tes siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Validasi ini memastikan bahwa media yang digunakan memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Hasil tes siswa, yang mencapai tingkat kepuasan sangat baik sebesar 97%, mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Capcut tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik mereka secara signifikan.

Kesimpulannya, penerapan media pembelajaran menggunakan Capcut terbukti efektif dalam meningkatkan nilai siswa. Berdasarkan hasil tes yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest, penggunaan media video berbasis Capcut memberikan kontribusi yang positif dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi yang tepat, seperti aplikasi Capcut, pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara keseluruhan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Kuningan, khususnya Fakultas Pendidikan Sosial dan Teknologi, serta Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kuningan yang telah memberikan dukungan, kesempatan, dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, guru TIK, serta seluruh siswa kelas VIII yang telah berpartisipasi dan memberikan kontribusi dalam proses penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran TIK yang inovatif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Deriyan, L. F., & Nurmainirina. (2022). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi CapCut di kelas V SD. *Jurnal-LP2M.UMNAW*, 7, 1–10.
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 32–44.
- Hutapea, N. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK pada Materi Impuls dan Momentum dengan Pendekatan Saintifik*.
- Ilmiah, I. (2022). *Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran Tematik di Masa Pandemi Covid-19 melalui Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut di MIN 4 Muaro Jambi*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Ismaniaty, C. (2013). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Mesra, R., Anton, E. E., & Sari, D. K. (2024). Pelatihan CapCut video editing untuk meningkatkan skill dan daya saing mahasiswa pendidikan di dunia kerja. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 5381–5391.
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurhaliza, S., Dewi, G. S., Safariani, L., Irawan, M. A., & Azomi, M. F. (2025). Penerapan media IPAS menggunakan video animasi di kelas IV SDN 1 Sakra. *Indonesian Journal of Education*, 1(3), 121–125.
- Rahmania, D. M., Mustafa, A. H., Fitriani, H., Handayati, S., & Aeni, N. A. (2023). Penggunaan media video animasi berbasis CapCut sebagai media dakwah dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(4), 17336–17344.

- Riyana, C. (2007). Implementasi pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 3(2).
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis Plotagon dan CapCut untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Usman, S. D., & Husnan, R. (2020). Efektivitas penerapan media video pembelajaran pada mata pelajaran mekanika teknik. *Educational Building: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan dan Sipil*, 6(2), 59–65.

