

Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi *Capcut* Pada Materi Bilangan Bulat Untuk Meningkatkan Minat Siswa

Development of Learning Media Using CapCut Application on Integer Material to Increase Student Interest

Vina Vijaya Kusuma, M. Khaidir Fahram, Deddy Rusdiansyah, Omah

Institusi

¹Universitas Primagraha
²Universitas Primagraha
³Universitas Primagraha
⁴SMPN 22 Kota Serang

Email

vinavijaya@gmail.com
khaidir@fahram.com
deddyrusdiansyah@gmail.com
tehomah89@gmail.com

Penulis korespondensi

Vina Vijaya Kusuma
Universitas Primagraha
vinavijaya@gmail.com

Riwayat artikel

Dikirimkan Oktober 2023
Disetujui November 2023
Diterbitkan Desember 2023

Abstract:

The use of technology in the field of education continues to evolve alongside the advancement of time. One crucial aspect of learning is the development of instructional media that can enhance the quality of the teaching-learning process. This research was conducted to develop instructional media on the topic of integers using the Capcut application. The researcher utilized the Capcut application to create instructional videos. The subjects of this study were seventh-grade students at SMPN 22 Kota Serang. With the use of the Capcut application, the instructional videos created became more engaging and easily understandable, thus aiding students in comprehending the topic of integers. The results of this research indicate a 40.2% increase in student interest in learning about integers through the use of Capcut-based instructional media.

Keywords: Learning Media , CAPCUT Application.

Abstrak:

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi bilangan bulat dengan menggunakan aplikasi *capcut*. Peneliti menggunakan aplikasi *capcut* untuk membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 22 Kota Serang. Dengan penggunaan aplikasi *capcut*, video pembelajaran yang dibuat menjadi lebih menarik, dan mudah dipahami sehingga

membantu siswa dalam memahami materi bilangan bulat. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat siswa sebanyak 40,2% dalam mempelajari materi bilangan bulat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Capcut.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi Capcut.

PENDAHULUAN

Pada era digital yang sedang terjadi di dunia saat ini telah memberikan pengaruh terhadap setiap sektor kehidupan manusia. Salah satu akibat dari perkembangan era digital yang sangat pesat menuntut dunia pendidikan tetap senantiasa membiasakan teknologi terhadap usaha dalam tingkat kualitas mutu serta kualitas pembelajaran. Upaya menaikkan mutu pendidikan tersebut salah satunya dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, dengan cara memfasilitasi kebutuhan siswa guna mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Matematika adalah ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu, bahkan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan seringkali diawali dengan adanya perubahan tentang hakekat matematika serta pembelajarannya. Dengan pentingnya hal tersebut menjadi salah satu alasan mengapa siswa harus memahami dan menguasai matematika. Namun pada kenyataannya matematika merupakan pembelajaran yang dianggap sulit serta membosankan.

Salah satu pemanfaatan media pembelajaran yaitu menggunakan video, video ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap digunakan kapanpun. Aplikasi yang digunakan untuk membuat video pembelajaran adalah aplikasi Capcut. Pada pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat video yang berbasis Capcut merupakan media pembelajaran yang tepat dan dapat digunakan, dengan adanya media video berbasis capcut dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, pendidik harus mengemas sebaik mungkin agar siswa tidak merasa bosan dan malas saat pembelajaran berlangsung, serta guru juga harus memiliki metode yang cocok dan beragam untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan dan pemahaman dalam belajarnya. Media video pembelajaran berbasis Capcut merupakan media saluran pesan yang memiliki tampilan berupa teks dan gambar bergerak. Pembelajaran dengan menggunakan video berbasis Capcut akan lebih menarik karena mempunyai dua sensor indra yaitu mata dan

telinga, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan daya ingat dan meningkatkan pemahaman yang mana akan tercapainya suatu pembelajaran yang diharapkan (Ilmiah, 2022).

Media Pembelajaran

Menurut Suryani, dkk (2018 : 5) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya prose belajar yang sengaja, bertujuan dan terkendali. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

Aplikasi Capcut

Capcut adalah aplikasi video *editing* untuk membuat konten berkualitas tanpa perlu menguasai keterampilan teknis secara mendalam. Salah satu keunggulan CapCut adalah kemudahan akses. Aplikasi ini bisa diakses baik dari aplikasi di perangkat mobile maupun langsung dari browser yang hanya memerlukan koneksi internet. Menggunakan interface yang intuitif dan user-friendly, CapCut menjadi pilihan ideal bagi pemula yang ingin menghasilkan konten visual menarik dengan cepat. Walaupun dalam hal pengembangan aplikasi CapCut diperuntukkan membantu proses bisnis, namun aplikasi ini juga dapat membantu para guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk video. Media pembelajaran berbasis video sudah pernah digunakan dalam pembelajaran, namun terdapat beberapa kesulitan dalam proses pembuatan video seperti fitur fitur yang kurang lengkap dan kebanyakan menggunakan aplikasi yang berbayar. Oleh sebab itu, banyak para pendidik tidak tertarik untuk membuat media pembelajaran berbasis video. Peneliti kali ini akan membuat media pembelajaran berbasis video kultur jaringan menggunakan aplikasi CapCut sebagai penunjang dalam pembelajaran pada mata kuliah kultur jaringan. Aplikasi CapCut dipilih karena memiliki fitur yang banyak dan gratis sehingga mudah digunakan untuk pembuatan video pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Metode penelitian dengan tujuan utama adalah untuk menghasilkan produk tertentu. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Define (definisi), Design (desain), Develop (pengembangan) (Suciati, dkk.,2020). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuesioner. Media pembelajaran ini dilakukan pada siswa kelas 7 di SMPN 22 Kota Serang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

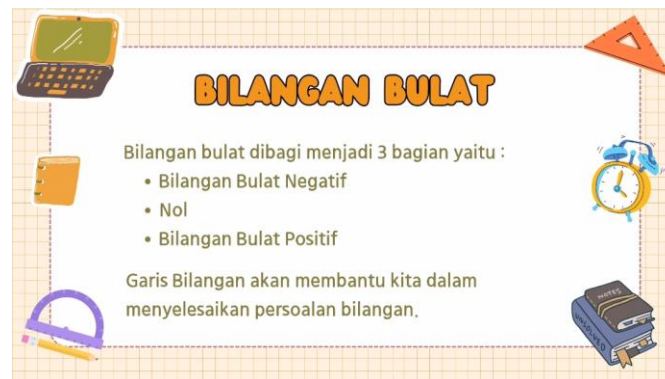
Penelitian dan pengembangan penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu:

1. Tahap Define

Tahap pendefinisian ini mencakup fakta dan serangkaian kebutuhan dalam pembelajaran yang di laksanakan di SMPN 22 Kota Serang. Proses pembelajaran yang masih menggunakan ceramah dan menggunakan buku tematik dan belum menerapkan media sebagai penunjang pembelajaran. Siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi melalui buku. Tujuan pembelajaran merupakan perumusan dari analisis tugas guna menentukan perilaku dari siswa. Kurang antusiasnya dalam mengikuti pembelajaran dan kesulitan dalam memahami materi.

2. Tahap Design

Tahap ini merupakan tahap merancang media pembelajaran dalam hal ini video pembelajaran dalam materi bilangan bulat dengan menggunakan bantuan aplikasi Capcut. Pembuatan media pembelajaran ini dilakukan dengan menjadikan kompetensi dasar menjadi acuan untuk pembuatan materi yang akan di buat. Tahapan ini juga dilakukan dengan menyesuaikan materi yang akan digunakan dalam video pembelajaran yang dibuat. Materi yang digunakan peneliti adalah materi mengenai bilangan bulat.



Gambar 1. Desain tampilan materi



Gambar 2. Desain tampilan materi

3. Tahap Develop

Tahapan pengembangan terdiri dari penilaian penilaian validator ahli, validator praktisi. Setelah media pembelajaran yang direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari para validator. Desain dan tampilan video dibuat semenarik mungkin, sehingga dengan video yang menarik perhatian serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Video pembelajaran ini desain dengan menggunakan aplikasi Capcut yang memiliki fitur-fitur yang mudah di gunakan dan resolusi yang dapat diatur sesuai dengan keinginan.

Menurut Gazali & Nahdatain (2019), media pembelajaran berbasis video merupakan media yang menyajikan audio visual yang mengandung pesan pembelajaran yang baik, meliputi konsep, prinsip, prosedur, dan teori yang menerapkan pengetahuan untuk mendukung pemahaman materi pembelajaran. Menurut Rahayu (2022), pembelajaran dengan CupCut memberikan dampak positif bagi mahasiswa, dapat membuat pembelajaran lebih bersifat student centered, sehingga pembelajaran lebih

bermakna. Pembahasan pada video disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, yaitu siswa diharapkan dapat memahami materi bilangan bulat. Dan diharapkan dengan adanya video pembelajaran ini dapat menarik siswa agar lebih mudah memahami sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa

Hasil minat belajar siswa

Uji coba dilakukan untuk mengetahui minat siswa terhadap media yang dikembangkan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMPN 22 Kota Serang. Dari analisis angket di peroleh nilai rata-rata sebesar 85,7%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi berbantu aplikasi Capcut dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Angket tersebut di berikan kepada siswa sebanyak dua kali, yakni sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Sebelum menggunakan media pembelajaran tingkat minat siswa di dapatkan 45,8% dan sesudah menggunakan media pembelajaran meningkat menjadi 85,7%. Dapat disimpulkan terjadi peningkatan minat belajar siswa antar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan paningkatan 40,2%.

PENUTUP

Penggunaan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Capcut bertujuan untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis aplikasi Capcut layak digunakan dan praktis serta dapat meningkatkan minat belajar siswa sebesar 40,2%. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk memperkaya referensi mengenai penggunaan media pembelajaran.

REFERENSI

- Fahram, Muhammad Khaidir., Kusuma, Vina Vijaya., & Gunawan, Dede . (2020)
Animasi Multimedia Pendidikan Agama Islam di SDIT Al-Khairiyah. Jurnal Insan Unggul 8(2),168-187.
- Gazali, Z., Nahdatain, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Biologi Sel Untuk Siswa SMA/MA Kelas IPA. JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala, 4(5), 237-238.

- Ilmiah, I., Muhsinin, U., & Azim, F. (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 (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Kusuma, Vina Vijaya ., & Fatimah, Fenti (2021). Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas 9 Mts Jariyatul Islamiyah. Jurnal : Abacus, 2(2). 48-56. <https://doi.org/10.59605/abacus.v2i2.226>.
- Rahayu, I. D. (2022). Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo. Jurnal PETISI, 3(2), 44-50.
- Suciati, M., Fernandez, A. J., Leton, S. I., & Rewatus, A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Pada Materi Segitiga dan Segiempat. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 4(2), 645-656. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.276>
- Suryani, Nunuk., Setiawan, Achmad., & Putria, Anditin. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung : Remaja Rosdakarya.