



SUKMA: JURNAL PENDIDIKAN

ISSN: 2548-5105 (p), 2597-9590 (e)

Volume 8 Issue 2, Jul-Des 2024, pp. 123-135

<https://doi.org/10.32533/08203.2024>

www.jurnalsukma.org

Efektivitas Desain Pembelajaran Berbasis Video: Penggunaan Aplikasi CapCut dalam Pengajaran Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas

Annisa Ghaisani

FKIP-Universitas Sriwijaya

email: Nisaghai@gmail.com

Dinda Hikmawati

FKIP-Universitas Sriwijaya

email: dinda15hikmawati@gmail.com

Jennie Fredella Elysia

FKIP-Universitas Sriwijaya

email: jenniefredella@gmail.com

Sri Hartanti

FKIP-Universitas Sriwijaya

email: tantitanti2003@gmail.com

Syarifuddin

FKIP-Universitas Sriwijaya

email: syarifuddin.unsri@gmail.com

Muhammad Reza Pahlevi

FKIP-Universitas Sriwijaya

email: mrpahlevi@gmail.com

Abstract

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas desain pembelajaran berbasis video sebagai media pendukung perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapan saja. Aplikasi yang dimanfaatkan dalam pembuatan video pembelajaran adalah Capcut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menilai efektivitas desain pembelajaran berbasis video dengan aplikasi Capcut pada mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi Capcut merupakan media yang tepat dan mampu meningkatkan fokus siswa selama proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, desain pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Capcut terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Keywords: Capcut, Desain Pembelajaran, Video Pembelajaran.

Abstrak

This article aims to evaluate the effectiveness of video-based instructional design as a readily accessible teaching tool that can be utilized at any time. The application employed to create instructional videos is Capcut. This study adopts a qualitative approach to assess the effectiveness of video-based instructional design using the Capcut application in history subjects at the senior high school level. The findings indicate that video-based instruction utilizing the Capcut application serves as an appropriate medium and enhances students' focus during the learning process. Thus, video-based instructional design using the Capcut application proves to be effective in supporting history education at the senior high school level.

Kata Kunci: Capcut, Instructional Design, Educational Videos.

A. Pendahuluan

Globalisasi merupakan sebuah proses yang menghubungkan individu, baik antarbangsa, negara, maupun berbagai organisasi masyarakat di seluruh dunia. Proses ini didorong oleh kemajuan teknologi dalam bidang transportasi dan komunikasi, serta diperkuat oleh kekuatan ekonomi, politik, dan nilai-nilai sosial budaya. Era globalisasi ditandai dengan adanya saling ketergantungan dan keterbukaan antara satu negara dengan negara lainnya (Suryani, 2013: 1).

Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini memiliki dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Globalisasi menuntut dunia pendidikan untuk terus meningkatkan kualitasnya agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Teknologi berperan sebagai alat pendukung dalam penyampaian informasi selama proses pembelajaran, yang meliputi berbagai media komunikasi seperti radio, televisi, dan aplikasi lainnya, termasuk video pembelajaran. Kehadiran teknologi dalam pendidikan tidak

hanya diterapkan pada satu mata pelajaran, melainkan mencakup seluruh mata pelajaran sebagai bagian dari proses pengajaran (Siahaan, 2012:13). Selain itu, teknologi juga berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk semua mata pelajaran (Simanjuntak, 2013:79).

Media audio-visual atau video dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Penggunaan media ini memungkinkan penyampaian materi oleh guru menjadi lebih efektif, mudah dipahami secara menyeluruh, serta mampu mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.

Dalam pembelajaran sejarah, seringkali muncul kendala di kalangan siswa yang menganggap mata pelajaran ini kurang menarik karena cenderung bersifat hafalan, sehingga menyebabkan mereka cepat merasa bosan (Sayono, 2013:9). Oleh karena itu, pendidik perlu menyesuaikan metode pengajaran dan berperan sebagai teladan untuk memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam mempelajari sejarah. Selain itu, pembelajaran sejarah dapat disampaikan dengan memanfaatkan media yang tepat dan efisien guna membangkitkan minat belajar siswa, sehingga mereka terdorong untuk belajar secara mandiri, memahami materi yang disampaikan, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka secara positif.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah kualitatif. Metode kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengkaji fenomena secara alami tanpa melakukan eksperimen, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Fokus utama dari penelitian ini adalah menilai efektivitas desain pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi **Capcut** pada mata pelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pendekatan kualitatif dipilih untuk mengeksplorasi pengalaman dan pandangan siswa mengenai penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi Capcut. Penelitian ini menggu-

nakan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, analisis dokumen, **serta** wawancara terstruktur untuk memperoleh informasi yang mendalam. Data yang terkumpul kemudian dikelompokkan, dianalisis, dan diinterpretasikan dengan mengacu pada teori-teori yang relevan untuk memperkuat temuan penelitian.

Keabsahan atau validitas data dalam penelitian ini dijamin melalui proses triangulasi data, yaitu dengan membandingkan dan menggabungkan informasi dari berbagai sumber, seperti hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara. Selain itu, keandalan data ditingkatkan melalui pencatatan yang cermat, konsistensi prosedural, **serta** transparansi proses analisis. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat dan komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Capcut.

C. Hasil dan Pembahasan

Desain pembelajaran berbasis video ini dirancang untuk mendukung perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapan saja. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran adalah Capcut. Dalam mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas, media berbasis video yang dibuat menggunakan aplikasi Capcut dinilai efektif untuk meningkatkan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Video pembelajaran yang menggunakan aplikasi Capcut berfungsi sebagai media penyampai pesan yang menggabungkan teks dan ilustrasi bergerak. Penggunaan video ini dalam pembelajaran sejarah di kelas mampu menarik perhatian siswa karena melibatkan dua indra sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami materi pelajaran, meningkatkan daya ingat, dan menguasai konsep yang diajarkan. Desain video ini disusun berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran yang memperhatikan berbagai aspek yang dapat memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi sejarah.

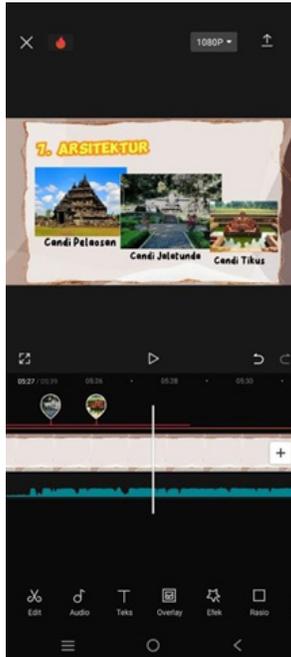
Proses pembelajaran dengan memanfaatkan video berbasis aplikasi Capcut menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan. Video ini juga dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan karakteristik yang berbeda-beda, baik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun audiovisual. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis video menggunakan Capcut dianggap efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas.

Materi yang disampaikan melalui video pembelajaran ini berfokus pada topik Akulturasi Kebudayaan Hindu-Buddha di Nusantara. Tujuannya adalah memberikan pemahaman kepada siswa tentang proses percampuran budaya yang terjadi pada masa kerajaan-kerajaan terdahulu di Indonesia. Penggunaan desain animasi dalam video ini menambahkan sentuhan kreatif dan inspiratif, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah diakses kapan saja melalui perangkat komunikasi seperti *smartphone* atau YouTube.

Kemajuan teknologi di era pendidikan abad ke-21 mengharuskan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga menuntut pendidik untuk membimbing siswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran yang dilengkapi animasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga merangsang sensor motorik siswa untuk lebih mudah menganalisis dan memahami materi yang disampaikan.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video ini mulai berkembang pesat sejak diterapkannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) akibat pandemi Covid-19. Pada masa tersebut, proses pembelajaran daring melalui kelas digital menjadi solusi untuk menggantikan pembelajaran tatap muka. Aplikasi Capcut, sebagai salah satu perangkat lunak pengedit video yang dapat diunduh melalui *PlayStore*, menawarkan berbagai fitur, seperti memotong, menggabungkan, mengoreksi isi, menambahkan musik, suara latar, dan emotikon untuk memperkaya konten video.

Materi pembelajaran yang disusun dalam video ini telah dirancang secara ringkas dan jelas untuk membantu siswa memahami materi sejarah tentang akulturasi kebudayaan Hindu-Buddha di Nusantara. Dengan pendekatan visual yang menarik, video ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang disampaikan.



Gambar Desain Video Pembelajaran Dalam Aplikasi Capcut

CapCut adalah perangkat lunak yang sangat baik untuk keperluan **editing video**. Aplikasi ini dapat diunduh melalui **Play-Store** dan dikenal sebagai salah satu aplikasi edit video paling populer di kalangan mahasiswa karena kemudahan penggunaannya. CapCut menawarkan berbagai fitur, seperti menggabungkan klip, memotong video, memperbaiki konten, menambahkan musik atau rekaman suara, serta menyertakan emotikon untuk mempercantik hasil video yang diedit.

Dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut, terdapat beberapa tahapan yang perlu diikuti.

Tahap pertama, memilih latar belakang yang sesuai untuk digunakan dalam video. Tahap kedua, menambahkan dubbing suara serta teks, seperti judul, penjelasan materi, dan deskripsi gambar. Tahap ketiga, menyisipkan gambar atau ilustrasi sebagai rangsangan visual untuk membantu audiens memahami materi yang disampaikan. Tahap keempat, memasukkan audio latar dengan volume rendah untuk mendukung suasana video tanpa mengganggu fokus pada materi utama. Tahap kelima, menambahkan animasi untuk memperindah tampilan video dan meningkatkan daya tarik visual.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, video pembelajaran yang dibuat menggunakan CapCut dapat menjadi media yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

D. Kesimpulan

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini memiliki dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Teknologi berperan sebagai sarana pendukung dalam penyampaian informasi selama proses pembelajaran, salah satunya melalui media komunikasi seperti video pembelajaran. Penggunaan aplikasi CapCut dalam pembuatan video pembelajaran menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini membantu mereka lebih fokus pada materi pelajaran sejarah yang disampaikan dalam video.

Selain itu, video pembelajaran yang dirancang dengan aplikasi CapCut mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun audiovisual. Dengan demikian, desain pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi CapCut terbukti efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi CapCut efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. Video pembelajaran yang

dirancang menggunakan CapCut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga membantu siswa untuk tetap fokus pada materi yang disampaikan.

Video ini juga mampu memenuhi kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang beragam, termasuk visual, auditori, dan audiovisual. Oleh karena itu, desain pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi CapCut dianggap sebagai metode yang efisien dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, sekaligus mendukung perkembangan teknologi di dunia pendidikan.

Daftar Pustaka

- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Journal of History Education*, 2(1), 30-35.
- Adiningtyas M. D & Muslihati (2022) Pengembangan Media Bimbingan Konten Video Youtube Untuk Meningkatkan Self-Acceptance Siswa SMP yang Mengalami Insecurity. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 2 (2), 134-142
- Agustiningasih, N., & Pamungkas, S. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Candi Muara Jambi Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia. *Diakronika*, 18(1), 67-87.
- Agustriana, E., & Buwono, S. (2014). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(8).
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi CapCut uUntuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48-53.
- Ardiansyah, M. (2023). Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi dan Teknologi*, 91-102.
- Defri & Vivi. (2022). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah pada Siswa SMA Isen Mulang Palangka Raya Kalimantan Tengah. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan* 10 (2), 441-451
- Estuhono, E., Mahmudi, M. R., & Ilahi, R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Dharmasraya. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 319-330.

- Fahri, M. U. (2020). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. Pengembangan Video Pembelajaran, 1-6.
- Hadi, S. (2017, May). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. Dalam Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017 (pp. 96-102).
- Hafizh, A., & Yefterson, R. B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Windows Movie Maker dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(3), 224-245.
- Hakim, M. L. (2019). Pengembangan Media Video dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 300-331.
- Kholidin, K., Hudaidah, H., & Safitri, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2).
- Novianto, V & Beny (2023). Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Video pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMK Mahisa Agni Gunungkidul, *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 10, 37-41
- Octaviani, S (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Praaksara Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 9 Kota Jambi. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari* 4 (2), 107- 112
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP. *JPPIPAI: Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Indonesia*, 1(2).
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020, October). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah.

dalam Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 2020).

- Putri, A. N. (2023). Pemanfaatan Aplikasi VideoScribe, InShot, Kine Master, CapCut sebagai Media Inovatif untuk Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik Pada Materi Cerpen dan Hikayat. *Sitasi Ilmiah*, 1(2), 66-81.
- Rahmawati, F. N (2011). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Vidio Pembelajaran dalam Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
- Safitri, S & Supriyanto & Suhendra D(2019). Pengaruh Penerapan Media Video Sejarah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Banyuasin 1. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah* 8 (1)
- Saragih, M., Wirianto, W., & Badjie, S. D. (2023). Implementasi Aplikasi CapCut Dalam Pembuatan Video Pembelajaran terhadap Guru-Guru SD Bharlin School. *Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Widya (PUNDIMASWID)*, 2(1), 1-10.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3).
- Somantri, G. R. (2005). Memahami metode kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57-65.
- 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.
- Susilo, A. (2016). Model Media Pembelajaran Sejarah di SMA Berbasis Visualisasi Interaksi Sosial Masyarakat Zaman Kerajaan Sriwijaya Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi. UNS (Sebelas Maret University)
- Winda, P. P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut pada Materi Bandung Lautan Api untuk Meningkatkan Historical Empathy Peserta Didik di Kelas XI

MAN 2 Bandar Lampung.

- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Yosep, F & Santi, L (2019). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* 1 (1), 41-49.
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). Pengabdian Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi CapCut dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(2), 97-105.