

# Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *CapCut* Pada Materi Dinamika Litosfer Di SMA Negeri 1 Biluhu

**Multiyawati A. Bano\*<sup>1</sup>, Sry Maryati, Daud Yusuf<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Negeri Gorontalo

\*e-mail: multiawatybano01@gmail.com

## **Abstract**

*The aim of this research is to produce video learning media based on the CapCut application on lithospheric dynamics material at SMA Negeri 1 Biluhu. The method used in this research is ADDIE, which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The data analysis technique used is descriptive qualitative. Based on the research results obtained, the development of video learning media based on the CapCut application received a very decent percentage score from geography experts and teachers. The percentage value of media experts is 96% (very feasible), the assessment by media experts is 85% (very feasible), while the assessment by learning is 96.66%. The student assessment obtained a score of 87.27 (very decent).*

**Keywords:** Learning Media; Video; CapCut; Geography

## **Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran video berbasis aplikasi CapCut pada materi dinamika litosfer di SMA Negeri 1 Biluhu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik analisis data yang digunakan ialah deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi CapCut memperoleh nilai persentase yang sangat layak dari para ahli dan guru geografi. Nilai persentase ahli media yaitu 96% (sangat layak), penilaian oleh ahli media 85% (sangat layak), sedangkan penilaian oleh pembelajaran 96,66%. Penilaian siswa diperoleh nilai sebesar 87,27 (sangat layak).*

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; Video; CapCut; Geografi

## **1. PENDAHULUAN**

Teknologi berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Banyak mesin dan alat yang dibuat untuk mempermudah kehidupan manusia di era saat ini, yang disebut revolusi industri 4.0. Perkembangan ini berdampak pada pendidikan karena perkembangan digital dalam dunia pendidikan semakin berkembang, yang memungkinkan teknologi untuk digunakan sebagai alat untuk membantu siswa belajar (Pertiwi, 2022).

Menurut Makarim (dalam Pratiwi et al., 2021), saat ini teknologi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan dan siswa harus mampu memanfaatkannya. Teknologi telah masuk ke semua mata pelajaran, menggunakannya dalam proses pembelajaran

Video pembelajaran adalah media yang bagus untuk digunakan saat belajar. Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi batasan seperti jarak, objek yang terlalu besar atau kecil, gerak yang terlalu cepat atau lambat, menampilkan peristiwa di masa lalu, mengatasi batasan konsep dan objek yang terlalu kompleks, mendorong variasi pembelajaran, dan memberikan informasi yang bertahan lama kepada siswa (Drigas et al., 2020).

Menurut (Ayu et al., 2023), banyak aplikasi untuk membuat video pembelajaran, baik secara gratis maupun berbayar, termasuk CapCut. Aplikasi ini gratis dan mudah digunakan dan bekerja dengan semua jenis ponsel. Aplikasi CapCut merupakan aplikasi untuk mengedit video dengan Bytedance yang populer di kalangan editor pemula maupun berpengalaman. Kelebihan dari aplikasi CapCut adalah fitur tampilannya yang mudah dipahami, dibandingkan dengan aplikasi lain yang memiliki fitur tampilan yang sulit dipahami. Fitur-fitur pada aplikasi CapCut ini gratis untuk digunakan dan dapat digunakan oleh semua pengguna (Febrina, 2023). Menurut Makarim (dalam Pratiwi et al., 2021), saat ini teknologi

tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan dan siswa harus mampu memanfaatkannya. Teknologi telah masuk ke semua mata pelajaran, menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dan belajar adalah bagian integral dari kehidupan manusia. Dengan belajar, manusia dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki sejak lahir. Manusia tidak dapat memenuhi kebutuhannya tersebut tanpa belajar. Pembelajaran dapat terjadi di mana saja, seperti di rumah, sekolah, dan komunitas (Listiadi, 2022). Belajar (learning) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti. Belajar dapat terjadi dimana saja dan dengan siapa saja, baik di rumah, di sekolah, di tempat kerja, di tempat ibadah, atau di komunitas. Adanya perubahan dalam tingkah laku adalah salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar (Nurhayati, 2021).

Belajar adalah proses interaksi antara banyak hal. Faktor utama dalam belajar adalah orang sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai pendorong, dan lingkungan yang memungkinkan belajar. Oleh karena itu, perubahan tingkah laku adalah manifestasi atau perbuatan belajar (Tuamsuk, 2022). (Chrispim, 2021), menyatakan bahwa pembuatan hasil belajar menghasilkan perubahan dalam bentuk tingkah laku dalam aspek sebagai berikut: kemampuan membedakan, konsep kongkrit, konsep terdefinisi, nilai, nilai/aturan tingkat tinggi, strategi kognitif, informasi verbal; sikap, keterampilan motorik

Media pembelajaran adalah alat yang sangat penting bagi siswa karena membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa untuk memahami apa yang diajarkan oleh guru. Media juga dapat mengkomunikasikan informasi dan interaksi antara guru dan siswa (Putri et al., 2023). Menurut (Pertiwi, 2022), untuk menjamin siswa menerima pelajaran dengan baik dan belajar dengan baik, guru harus menggunakan media dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memenuhi langkah kelima pendekatan saintifik. Menurut (Tiwi & Mellisa, 2023), media pembelajaran biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi, mengatasi tantangan, meningkatkan motivasi pendidik dan siswa, dan meningkatkan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai wadah dan penyalur pesan dari sumber ke penerima pesan, yaitu siswa.

Menurut (Taha et al., 2023), lima komponen yang terkait dengan media pembelajaran yaitu: Sebagai fasilitator pesan dan materi dalam proses pembelajaran.

- 1) Sebagai sumber belajar.
- 2) Sebagai alat untuk memotivasi belajar.
- 3) Sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang utuh dan bermakna.
- 4) Alat untuk belajar dan meningkatkan keterampilan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan dapat termaknai. Dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, penyampaian pendidikan atau pembelajaran menjadi lebih jelas dan terarah, serta dapat tercapai secara efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Harahap & Yarshal, 2023; Nina Sulvia Ayuna Sari et al., 2021)). Media pembelajaran adalah salah satu cara untuk menyelesaikan masalah pendidikan karena mereka tidak hanya menyelesaikan masalah tetapi juga memberikan informasi yang luas kepada siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat perantara pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan belajar-mengajar (Rahmania et al., 2023; Pratama, 2022).

Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi Model ini digunakan untuk membangun kinerja dasar pembelajaran, yaitu ide untuk membuat desain produk pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021).

Menurut (Cahyadi, 2019), analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima fase proses instruksional yang terdiri dari model ADDIE. Pendekatan sistem penting karena membagi proses perencanaan pembelajaran ke dalam beberapa langkah, mengatur setiap langkah secara logis, dan kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input untuk langkah berikutnya.

Video pembelajaran yang digunakan dapat membantu guru membuat siswa lebih memahami penjelasan pendidik. Karena media video menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan, Anda dapat menghasilkan tayangan atau gambar yang menarik dengan menggunakannya (Anggrayni et al., 2023). Menurut (Rahmania et al., 2023), salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah video

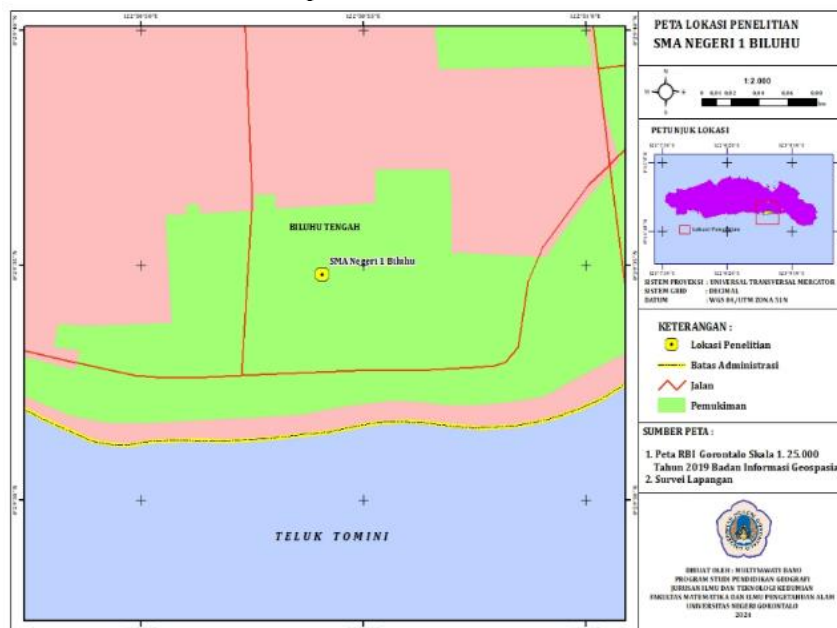
pembelajaran. Dengan demikian, jika inovasi pendidikan diterapkan dengan baik, akan ada banyak situasi belajar yang menyenangkan dan pengajaran, atau kegiatan belajar, dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Meskipun media pembelajaran berbasis video sudah pernah digunakan dalam pembelajaran, banyak guru tidak tertarik untuk menggunakannya karena banyaknya aplikasi yang berbayar dan fitur yang kurang lengkap (Tiwi & Mellisa, 2023).

Menurut (Tiwi & Mellisa, 2023), aplikasi CapCut merupakan aplikasi untuk mengedit video dengan Bytedance yang populer di kalangan editor pemula maupun berpengalaman. Aplikasi ini menawarkan pengeditan video menarik dengan banyak fitur dan efek hebat. Kelebihan dari aplikasi CapCut adalah fitur tampilannya yang mudah dipahami, dibandingkan dengan aplikasi lain yang memiliki fitur tampilan yang sulit dipahami.

Menurut (Parhamah, 2023), aplikasi Capcut merupakan aplikasi yang dibuat dan dikembangkan oleh ByteDance Ltd yang merupakan perusahaan teknologi internet China dan pengembang. Aplikasi Capcut dibuat di China, aplikasi ini berkaitan dengan aplikasi Tik-Tok. Aplikasi Capcut pertama kali dirilis pada tanggal 10 April 2020 dan terus berkembang hingga saat ini.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Waktu penelitian ini dilaksanakan bulan maret-mei 2024 dari tahap perencanaan sampai dengan selesai. Sumber data diperoleh dari observasi, wawancara, dukemntasi dan instrumen penilaian, teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian ini di laksanakan di Sekolah SMA Negeri 1 Biluhu. Sekolah ini berlokasi di Jlan. buke panai, Desa Biluhu Tengah, Kecamatan Biluhu, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo.



**Gambar 1.** Peta Lokasi Penelitian

Analisis data dilakukan dengan mengacu pada skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap sesuatu (sudaryono, 2019).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi dinamika litosfer. Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari para ahli dan peserta didik. Validator terdiri dari dosen geografi dan guru geografi, sedangkan subjek pada peserta didik dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Biluhu yang berjumlah 45 orang.

### Hasil Pengembangan Produk

Media pembelajaran video ini hanya dapat dianggap layak jika telah melalui tahap validasi dari ahli media, ahli materi, guru geografi, dan hasil dari penerapan dan respon peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Biluh. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Berikut ini hasil dari pengembangan produk:

### 1. Tahap analisis

#### 1) Analisis kebutuhan

Wawancara dilakukan dengan guru geografi dan siswa digunakan untuk menganalisis kebutuhan. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa media di sekolah sangat terbatas dan hanya berupa papan tulis dan buku cetak. Akibatnya, siswa tidak tertarik atau tidak termotivasi untuk belajar di kelas.

#### 2) Analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan di sekolah SMA Negeri 1 Biluh ini dimana untuk kelas X Dan kelas XI menggunakan kurikulum merdeka, sedangkan untuk kelas XII masih menggunakan kurikulum 2013.

#### 3) Analisis prose pembelajaran

Proses pembelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 1 Biluhu dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dalam 1 minggu. Jumlah keseluruhan siswa kelas X adalah 112 siswa yang dibagi menjadi 4 kelas. Selama proses belajar mengajar guru melakukan pembelajaran berdasarkan panduan modul pembelajaran yang memuat pembukaan, inti dan penutup. Pada saat masuk pada bagian inti, pembelajaran geografi ini masi cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi, dimana guru menyampaikan materi dari buku dan kemudian ditulis kembali oleh peserta didik sehingga hal ini membuat siswa kurang tertarik dan kurang bersemangat mengikuti proses belajar mengajar. Terkadang guru hanya menugaskan siswa untuk merangkung materi dari buku paket sehingga membuat siswa merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran.

#### 4) Analisis fasilitas pembelajaran

Hasil menunjukkan bahwa SMA Negeri 1 Biluhu memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai, termasuk buku geografi, LCD dan komputer. jumlah LCD yang terbatas sehingga guru harus bergantian untuk menggunakan LCD selama proses pembelajaran.

### 2. Tahap perencanaan

Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, tahap selanjutnya adalah perencanaan (*design*). Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:




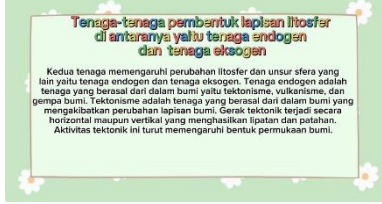
#### 1) Menganalisis cakupan materi yang digunakan

Materi tentang dinamika litosfer termasuk dalam materi semester genap pada mata pelajaran geografi di kelas X. Saat mengembangkan media pembelajaran ini, materi ini disajikan dalam bentuk video yang memuat rekaman audio dan contoh gambar untuk setiap materi yang disajikan.

#### 2) *Storyboard*

*Storyboard* adalah alat yang sangat penting untuk pengembangan media karena digunakan pada tahap perencanaan media. *Storyboard* terdiri dari ilustrasi gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk memudahkan visualisasi awal file atau media. Pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika litosfer ditunjukkan dalam Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Storyboard

Tema” Dinamika Litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan”		
No	Board	Keterangan
1.		Pada pembelajaran pertama yaitu mengenai pengertian litosfer. Pada saat penjelasan dilengkapi dengan audio dan gambar untuk memudahkan siswa dapat memahami materi tersebut.
2.		yang kedua menjelaskan tentang lapisan-paisian pada litosfer, penjelasan ini dibuat dalam bentuk video dan gambar sehingga memudahkan siswa memahami materi.
3.		Selanjutnya mengenai batuan-batuan penyusun litosefr. Dalam media ini juga suda di lengkapi dengan audio serta gamabar agar memudhkan siswa memahami materi.
4.		Serta pada penjelasan senjutnya tentang tenaga-tenaga pembentuk lapisan liosfer. Penejelasan ini dibuat dalam bentuk video dan sudah di lengkapi dengan audio serta ggamabar agar siswa dapat memahaminya.

3) Menentukan evaluasi

Siswa menerima evaluasi dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang mencakup seluruh materi. Soal disajikan dalam bentuk soal essay dan pilihan ganda yang dikerjakan secara individual yang masing-masing terdiri dari lima butir soal. Rangkuman soal sesuai dengan materi pada media video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut*.

3. Tahap pengembangan

Proses dan hasil pembuatan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* dapat dilihat sebagai berikut. Media pembelajaran video tersebut dinilai oleh beberapa validator yang terdiri dari ahli materi yang dinilai oleh bapak Moch. Rio Pambudi, M.Pd, ahli media bapak Daud Yusuf, S.Kom, M.Si dan penilaian oleh ahli pembelajaran atau geografi yaitu bapak Riswanto Tomomi, S.Pd. Penilaian ini terdiri atas 5 kategori kelayakan yang tersusun dari, sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, sangat tidak layak. Berikut ini penilaian media dari berbagai validator.

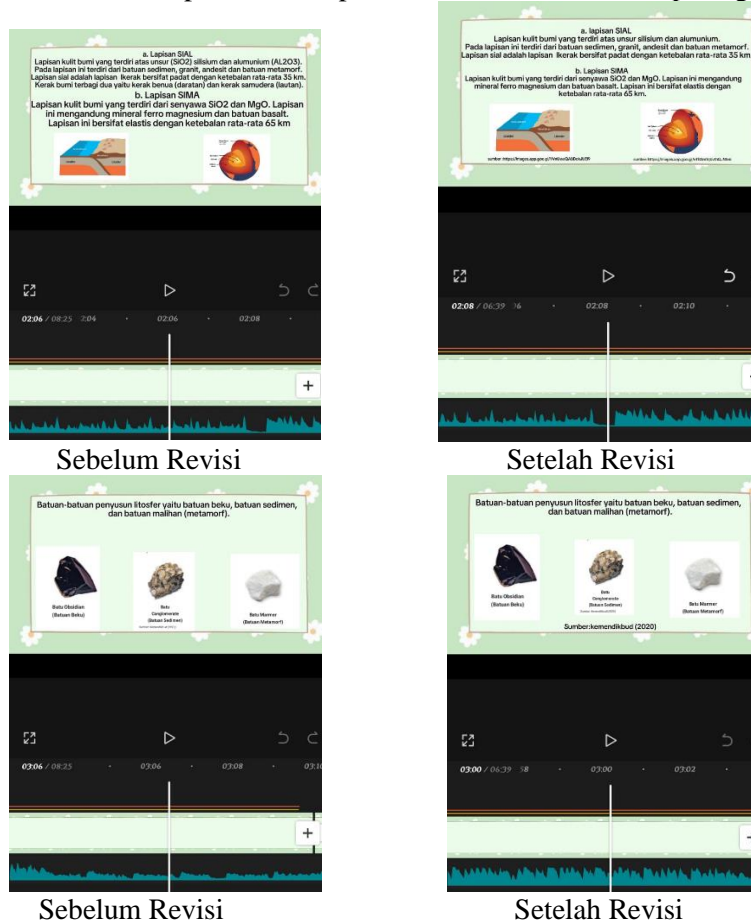
1) Validasi ahli materi

Sebelum dilakukan uji coba pada siswa, media pembelajaran video yang dibuat menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika litosfer divalidasi oleh ahli materi. Tujuan utama validasi ahli materi adalah untuk mendapatkan informasi, kritik, dan rekomendasi agar media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu produk media yang berkualitas tinggi dalam hal pembelajaran, materi, dan kebahasaan. Penilaian uji validasi materi menggunakan beberapa kriteria penilaian yang dituangkan dalam kuisisioner untuk mengirimkan data dan menentukan apakah produk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Penilaian validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.3 dan Tabel 4.4

**Tabel 4.3 Penilaian Pertama Validasi Ahli Materi**

Ahli Materi	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Moch.Rio Pambudi, M.Pd	54	75
<b>Persentase Rata-Rata</b>	<b>72%</b>	
<b>Kategori</b>	<b>Layak</b>	

Berdasarkan validasi pertama oleh ahli materi diperoleh nilai sebesar 72% dengan kategori layak. Validasi materi dilakukan dua kali, pada penilaian pertama, ada kritik dan rekomendasi untuk perbaikan, seperti menambahkan sumber pada gambar.



Berikut ini penilaian kedua oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Penilaian Kedua Validasi Ahli Materi**

Ahli Materi	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Moch.Rio Pambudi, M.Pd	72	75
<b>Persentase Rata-Rata</b>	<b>96%</b>	
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Penilaian kedua dari ahli materi memperoleh nilai persentase 96% yang sudah termasuk kategori sangat layak. Setelah dilakukannya penilaian oleh ahli materi maka tahap berikut yaitu penilain oleh validator selanjutnya.

2) Validasi ahli media

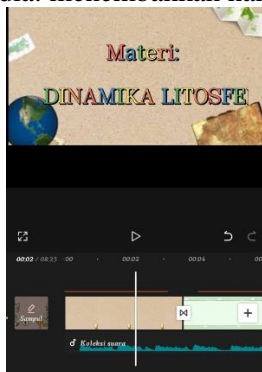
Produk yang disajikan kepada ahli media adalah video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut*. Penilaian dilakukan berdasarkan elemen penilaian yang dimuat dalam instrumen dan kuisisioner. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengumpulkan data untuk menilai produk yang sedang dikembangkan sehingga dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.5 dan Tabel 4.6.

**Tabel 4.5 Penilaian Pertama Validasi Ahli Media**

Ahli Media	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
------------	---------------------	---------------

Daud Yusuf, S.Kom, M.Si	51	60
<b>Persentase Rata-Rata</b>	85%	
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media memperoleh nilai persentase 85% termasuk dalam kategori layak. Penilaian ini juga dilakukan dua kali penilaian karena adanya kritikan dan saran perbaikan. Berikut saran yang diberikan oleh ahli media: menambahkan nama, program studi pada bagian depan.



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Penilaian kedua dari ahli media setelah dilakukan revisi dapat dilihat pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Penilaian Kedua Ahli Media**

Ahli Media	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Daud Yusuf, S.Kom, M.Si	56	60
<b>Persentase Rata-Rata</b>	93,33%	
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Penilaian kedua dari ahli media setelah revisi menunjukkan nilai persentase 93,33% (sangat layak). Selanjutnya penilaian oleh ahli pembelajaran.

### 3) Validasi ahli pembelajaran

Penilaian ahli pembelajaran disajikan dalam bentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*, sama seperti penilaian ahli materi dan ahli media. Instrumen ini menghasilkan beberapa data untuk melihat produk yang dikembangkan. Hasil penilaian dari ahli pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.7 dan Tabel 4.8.

**Tabel 4.7 Penilaian Pertama Ahli Pembelajaran**

Ahli Pembelajaran	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Riswanto Tomomi, S.Pd	27	30
<b>Persentase Rata-Rata</b>	90%	
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Hasil yang diperoleh dari penilaian pertama oleh ahli pembelajaran menunjukkan nilai persentase 90% yang termasuk kategori sangat layak. Dalam penilaian pertama oleh ahli pembelajaran ini masih ada kritikan/saran perbaikan, sehingga dilakukannya dua kali penilaian. Hasil penilaian kedua dari ahli pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.8

**Tabel 4.8 Penilaian Kedua Ahli Pembelajaran**

Ahli Pembelajaran	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal
Riswanto Tomomi, S.Pd	29	30
<b>Persentase Rata-Rata</b>	96,66%	
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Penilaian oleh ahli pembelajaran setelah dilakukan revisi, nilai yang diperoleh yaitu 96,66% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selesai dari penilaian dari beberapa validator maka tahap berikutnya yaitu ujicoba pada peserta didik.

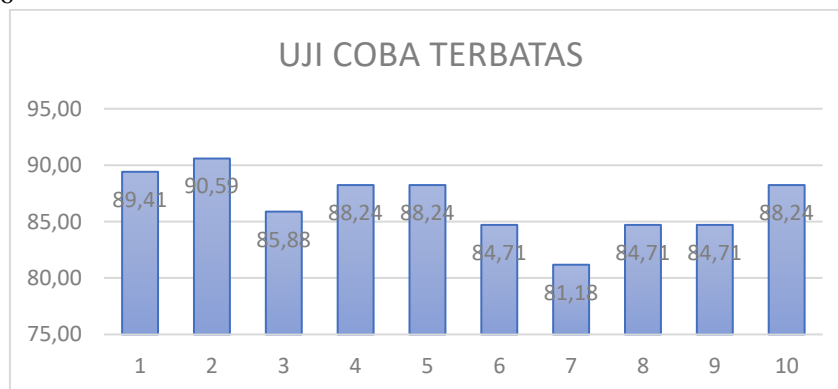
Nilai keseluruhan dari ahli materi, ahli media dan guru geografi terkait dengan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* dapat dilihat pada Tabel 4.9.

**Tabel 4.9 Nilai Keseluruhan Para Ahli Dan Guru Geografi**

Penilaian Validator	Skor Yang Diperoleh		Skor Maksimal	
	Penilaian Pertama	Penilaian Kedua	Penilaian Pertama	Penilaian Kedua
Moch. Rio Pambudi, M.Pd	54	72	75	75
Daud Yusuf S.Kom, M.Si	51	56	60	60
Riswanto Tomomi, S.Pd	27	29	30	30
<b>Jumlah</b>	<b>132</b>	<b>157</b>	<b>165</b>	<b>165</b>
<b>Total</b>	<b>289</b>		<b>330</b>	
<b>Persentase Rata-Rata</b>	<b>87,58%</b>			
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>			

#### 4. Tahap implementasi

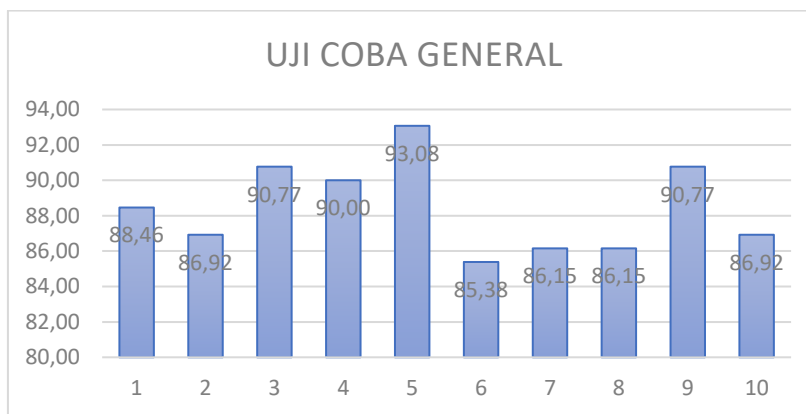
Hasil uji coba peserta didik dilakukan setelah melewati tes validasi dari beberapa validator, uji coba ini dilakukan dalam dua tahap yakni tahap pertama uji coba terbatas dan kedua uji coba general. Kedua tahap ini dilakukan pada siswa dengan jumlah siswa yang berbeda-beda, untuk uji coba terbatas dilakukan pada 1 kelas dengan jumlah siswa 17 orang dan uji coba general dilakukan dengan jumlah siswa 28 orang. Masing-masing dari uji coba terbatas dan uji coba general ini memiliki nilai persentase yang beda. Hasil uji coba terbatas dapat dilihat pada Gambar 4.6



**Gambar 4.6 Diagram Hasil Uji Coba Terbatas**

Diagram diatas menunjukkan hasil dari soal-soal pertanyaan yang ada pada angket respon peserta didik dan berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dapat dilihat pada lampiran dimana memperoleh nilai persentase yaitu 86,59% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kemudian data yang diperoleh dari uji coba general ialah sebesar 88,46% sudah termasuk dalam kategori sangat layak. Berikut hasil dari pertanyaan pada angket untuk uji coba general yang dimuat pada Gambar diagram 4.7





**Gambar 4.7 Diagram Hasil Uji Coba General**

Dilihat pada Gambar 4.6 diagram uji coba terbatas dan Gambar 4.7 diagram uji coba general dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* sudah layak digunakan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

### 5. Tahap evaluasi

Media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* ini dikembangkan melalui tahap revisi produk. Pada tahap revisi produk ini adalah tahap dimana validasi menghasilkan saran dan masukan, serta hasil uji coba yang telah dilaksanakan.

Tahap evaluasi merupakan tahap dimana peserta didik mengerjakan soal-soal yang telah dibuat. Soal-soal evaluasi terdiri dari soal essay dan soal pilihan ganda yang masing-masing terdiri dari 5 butir soal yang dirangkum secara keseluruhan dari materi yang dibuat. Soal evaluasi ini dikerjakan oleh peserta didik secara individual, dimana tujuan dilakukannya evaluasi ini adalah untuk melihat kemampuan mengingat materi yang telah dijelaskan melalui video pembelajaran.

### Pembahasan Penelitian

Studi pengembangan media ini bertujuan untuk membuat produk pembelajaran video yang menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika litosfer yang digunakan di SMA Negeri 1 Biluhu kelas X. Beberapa tahap membentuk media pembelajaran ini, yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

#### 1. Tahap analisis

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru geografi dan siswa. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa media pembelajaran di sekolah tersebut masih sangat terbatas, media papan tulis dan buku cetak adalah yang paling sering digunakan. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar. Maka dari itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran agar siswa lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru geografi, dimana kurikulum yang digunakan di sekolah SMA Negeri 1 Biluhu ini ada dua, yaitu kurikulum merdeka dan kurikulum 2013. Pada pembelajaran yang dilakukan pada kelas X menggunakan kurikulum terbaru atau yang disebut dengan kurikulum merdeka, sedangkan pembelajaran pada kelas XII itu masih menggunakan kurikulum 2013.

Pada kelas X, SMA Negeri 1 Biluhu pembelajaran geografi dilakukan satu kali pertemuan dalam seminggu. Siswa kelas X berjumlah 112 orang dan dibagi menjadi 4 kelas. Saat mengajar, guru berusaha untuk menerapkan pelajaran berdasarkan Pedoman Modul Pembelajaran, yang mencakup pembukaan, inti, dan penutup. Pembelajaran geografi pada bagian inti biasanya menggunakan metode ceramah dan diskusi, yang membuat siswa tidak tertarik dan tidak bersemangat untuk belajar karena guru menyampaikan materi dari buku dan kemudian ditulis kembali oleh siswa. Oleh karena itu, untuk membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, harus menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Biluhu sudah cukup memadai, seperti komputer, buku geografi, dan LCD sudah tersedia. Peneliti membuat media

video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dengan fasilitas pembelajaran tersebut.

2. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan media, *storyboard* adalah alat bantu. *Storyboard* terdiri dari sejumlah ilustrasi gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk memberikan visualisasi awal dari file atau urutan media. Materi dinamika litosfer disajikan dalam media pembelajaran ini, materi ini disajikan dalam bentuk video yang dirancang dengan baik agar siswa mudah memahaminya.

Siswa menerima evaluasi yang terdiri dari soal-soal yang mencakup materi secara keseluruhan. Soal-soal ini terdiri dari soal pilihan ganda dan soal essay yang dikerjakan secara individu, yang pertama terdiri dari lima butir soal, dan yang kedua juga terdiri dari lima butir soal. Proses evaluasi digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dan mengevaluasi apakah media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran.

3. Tahap pengembangan

Metode yang sudah ditetapkan telah digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Produk yang dihasilkan termasuk media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi dinamika litosfer, yang memiliki tampilan yang sama seperti tampilan video biasa. Video yang dibuat dengan aplikasi *CapCut* ini dapat diterapkan pada semua jenis pendidikan dan semua topik studi. Dengan menggunakan aplikasi *CapCut* media video dapat diakses di galeri tanpa koneksi internet, hal ini memungkinkan siswa untuk kembali melihat video jika ada yang belum dipahami.

4. Tahap implementasi

Media video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* telah melewati tahap uji validasi untuk mencapai hasil yang optimal. Tahap yang telah dilewati diantaranya adalah validasi ahli media oleh Bapak Daud Yusuf, S.Kom, M.Si, selanjutnya penilaian ahli materi oleh bapak Moch. Rio Pambudi, M.Pd, dan yang terakhir penilaian validasi oleh ahli pembelajaran oleh Bapak Riswanto Tomomi, S.Pd, selaku guru mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 1 Biluhu.

Data kualitatif dan kuantitatif berasal dari instrumen validasi yang diberikan selama validasi produk. Data kualitatif digunakan untuk memperbaiki media melalui masukan dan rekomendasi validator, dan data kuantitatif digunakan untuk menentukan persentase kelayakan media yang telah dibuat.

Setelah media pembelajaran diperbaiki, peneliti melakukan tahapan uji coba dengan menggunakan media kepada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Biluhu. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui bagaimana setiap siswa menanggapi media pembelajaran video yang dibuat menggunakan aplikasi *CapCut* yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba dimulai dengan peneliti memperkenalkan media kepada siswa secara langsung. Setelah media digunakan, siswa diberi angket untuk mengisi sebagai cara untuk menilai seberapa layak media pembelajaran yang telah dibuat.

5. Tahap evaluasi

Media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* ini dikembangkan melalui tahap revisi produk. Tahap revisi produk adalah tahap dimana validasi yang menghasilkan masukan dan saran, serta hasil akhir dari uji yang sudah dihasilkan dalam revisi produk, peneliti menimbang adanya masukan dari validator untuk perbaikan produk, sehingga berdasarkan masukan dan saran dari validator menghasilkan produk yang layak digunakan. Hasil akhir penelitian ini adalah produk media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* untuk pembelajaran geografi kelas X. Produk pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* ini dapat diakses digaleri tanpa menggunakan jaringan internet, jadi siswa dapat memutar kembali video apabila ada hal yang belum dipahami.

Hasil persentase awal tingkat validasi media pembelajaran sebesar 72% dengan tingkat kelayakan layak, dapat dihitung berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut*, yang disajikan dalam Tabel 4.3. Namun terdapat beberapa koreksi dan saran dari ahli materi untuk menyempurnakan media ini, ini termasuk menambahkan sumber pada gambar, penyesuaian tata letak yang lebih baik. Berdasarkan tabel 4.4 dapat dihitung hasil perbaikan tingkat validasi setelah revisi yaitu dengan hasil sebesar 96%. Dengan demikian, media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

Dengan mempertimbangkan hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran video yang disajikan pada Tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa persentase awal tingkat validasi media pembelajaran video mencapai 85%, dengan tingkat kelayakan yang sangat layak. pada penilaian ini

dinilai dua kali oleh ahli media karena ada kritik dan rekomendasi untuk perbaikan. Setelah dilakukannya revisi penilaian kedua oleh ahli media mengenai media ini memperoleh nilai 90% sudah termasuk kategori sangat layak.

Jika dilihat pada Tabel skala kelayakan, hasil penilaian ahli pembelajaran menunjukkan bahwa hasil perhitungan persentase tingkat validasi sebesar 90% termasuk dalam kategori yang sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran video tidak perlu direvisi.

Hasil analisis dari 28 siswa di kelas X menunjukkan respon yang sangat baik dengan persentase nilai rata-rata sebesar 88,46%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* sangat cocok untuk digunakan dan sudah sesuai untuk siswa. Tujuannya adalah untuk membantu guru dan siswa dalam penggunaan pembelajaran daring dan luring. Hasil dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* ini dapat diakses digaleri tanpa menggunakan jaringan internet, jadi siswa dapat memutar kembali video apabila ada hal yang belum dipahami.

#### **Perbedaan Penelitian Relevan Dan Penelitian Yang Dilaksanakan**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri, Idris, dan Irwan tahun 2023 yang merupakan salah satu peneliti sebelumnya atau peneliti terdahulu, dengan judul penelitiannya yaitu “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar” Metode penelitian yang digunakan adalah 4D (Four-D) yang terdiri dari 4 tahap yaitu yaitu *Define* atau pendefinisian, *Design* atau tahap perancangan, *Development* merupakan tahap pengembangan, serta *Disseminate* atau tahap untuk penyebaran. Hasil dari penelitian ini adalah Video animasi ini divalidasi oleh ahli media, dan materi selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada siswa. Dan untuk hasil uji coba validasi sebesar 86,15% dengan kriteria sangat valid. Dan untuk hasil uji coba produk sebesar 86,54 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian bisa disimpulkan bahwa media video animasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi Indahya Keragaman Dinegeriku. Berbeda dengan penelitian yang dilaksanakan, dimana penelitian yang dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap dimulai dari tahap analisis sampai dengan tahap evaluasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian sekarang yaitu dimana hasil dari para ahli memperoleh nilai 87,58 % yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan hasil uji coba pada peserta didik memperoleh persentase 85,45 % yang termasuk sangat layak.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan penelitian yang dilaksanakan yaitu masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan. Penelitian sebelumnya hanya menggunakan model pengembangan 4D (Four-D) yang hanya terdiri dari 4 tahap, sedangkan penelitian yang dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Kelebihan dari media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* ini bisa digunakan disemua jenis pendidikan, bisa digunakan dimana saja tanpa batas waktu penggunaan dan aplikasi ini juga mudah digunakan untuk semua orang.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* pada materi dinamika litosfer telah terbukti sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan setelah revisi, dengan rata-rata persentase kelayakan mencapai kategori sangat layak. Media pembelajaran ini berhasil memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, khususnya di SMA Negeri 1 Biluhu. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menunjang pemahaman siswa terhadap konsep dinamika litosfer.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- A. N. Aeni and M. R. Ariefin, “Pengembangan E-Book KITANA ( Kisah Keteladanan Nabi ) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar,” vol. 7, no. 20, pp. 194–208, 2023.
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal*

- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179.  
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>
- Ayu, S. M., Gustina, E., Sofiana, L., Wardani, Y., & Sukarelawan, M. I. (2023). Physical and psychological violence victimization scale in adolescents dating: Confirmatory factor analysis and Rasch model. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(1). <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i1.22250>
- Bintari Kartika, S. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- CHRISPIM, M. C. (2021). Resource recovery from wastewater treatment: challenges, opportunities and guidance for planning and implementation. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1).
- Dea Kiki Yestaini dan Nabila Zahwa, “Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar,” (Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar, 2020): 42.
- Drigas, A., Dede, D. E., & Dedes, S. (2020). Mobile and other applications for mental imagery to improve learning disabilities and mental health. *International Journal of Computer ...*, 17(4).
- Gina Aprilliana dan Roy Efendi, “Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi” (Triangulasi:Jurnal Pendidikan, 2022):49.
- Hamzah Pagara, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto dan Sayidiman, Media Pembelajaran (Gunungsari:Badan Penerbit Unm, 2022), 18.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., Indra P, I. M. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Grup.
- Hasibuan, H. A., & Febrina, R. (2023). Optimalisasi Pengelolaan Audiovisual Menggunakan Aplikasi Capcut. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(4).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ira Amalia Harahap, & Dinda Yarshal. (2023). Development of Digital Learning Media Helped Capcut on Theme Care Against Living Things in Class IV SD. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 2(2), 166–172. <https://doi.org/10.55299/ijere.v2i2.456>
- Listiadi, Dr. A. (2022). DEVELOPMENT OF INTERACTIVE ACCOUNTING DIAGNOSTIC TEST MODEL BASED ON ICT. *International Journal of Scientific Research and Management*, 10(01). <https://doi.org/10.18535/ijerm/v10i1.el04>
- Marliani Rahmania, D., Haq Mustafa, A., Fitriani, H., Handayati, S., Nur Aeni, A., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Daerah Sumedang, K., Abdurahman No, M., Sumedang Utara, K., Sumedang, K., & Barat, J. (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(01), 3680–3688.
- Mellisa, Amnah, S., & Hardiyanty, D. (2022). Pengembangan Media Poster Kultur Jaringan di FKIP Biologi UIR. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 10(1), 30–44.
- Nina Sulvia Ayuna Sari, Hamengkubuwono, & Pratama, M. I. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4).
- Nguyen, L. T., & Tuamsuk, K. (2022). Digital learning ecosystem at educational institutions: A content analysis of scholarly discourse. In *Cogent Education* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2111033>
- Nurhayati, E. (2021). Psikologi Kehamilan Dalam Perspektif Al-qur’an. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 20(1). <https://doi.org/10.15408/kordinat.v20i1.20642>
- Parhamah, W. 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. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., *Mi*, 5–24.
- Pertiwi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi CapCut pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 1 Pemulutan Barat.

- Pratama, M. I. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Edukasi Kesiap-Siagaan Bencana Tsunami Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1600-1609. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b>.
- Pratiwi, Zhiddiq, S., Umar, R., & Saputro, A. (2021). Improving Student Learning Outcomes in Geography Learning Through the Discovery Learning Model. *La Geografia*, 19(2), 1–17.
- Putri, P., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3, 2468–2480.
- Salahuddin, A., Aprimadedi, A., & ... (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII Di SMPN 29 Kabupaten Tebo. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 7694–7702. <http://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/2581%0Ahttps://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/download/2581/2157>
- Taha, M., Zayed, H. H., Azer, M., & Gadallah, M. (2023). Automated COVID-19 misinformation checking system using encoder representation with deep learning models. *IAES International Journal of Artificial Intelligence*, 12(1). <https://doi.org/10.11591/ijai.v12.i1.pp488-495>
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>