

Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VIII

Inggit Eka Wahyuni¹, Dewi Surani², Amat Hidayat³

^{1,2,3} Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bina Bangsa, Indonesia

inggittekawahyuni@gmail.com, dewi.surani@binabangsa.ac.id, amathidayat01@gmail.com



Histori Artikel:

Diajukan: 3 Agustus 2024

Disetujui: 3 September 2024

Dipublikasi: 30 September 2024

Kata Kunci:

Pengembangan, Video Pembelajaran, Interaktif, Capcut, Informatika

Digital Transformation Technology (Digitech) is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi capcut dan mengetahui uji validitas, praktikalitas dan efektivitas video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi capcut yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4-D yaitu pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop) dan penyebaran (Disseminate). Subjek penelitian yang telah dilakukan yaitu siswa kelas VIII SMPIT Bina Bangsa. Data dikumpulkan menggunakan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas berupa kuesioner dari ahli media, ahli materi, dan responden siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji validitas penilaian dari 2 ahli media yaitu 97,00% (sangat valid), dan penilaian 1 ahli materi yaitu 90,00% (sangat valid) dapat disimpulkan bahwa penilaian dari 3 validator yaitu 94,67% (sangat valid), Selain itu, hasil penilaian dari 15 siswa memiliki nilai praktikalitas 91,99% (sangat praktis), dan nilai efektivitas nya yaitu 89,45% (sangat efektif). Hal tersebut, dapat dikatakan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi capcut dapat dikembangkan dan diaplikasikan dalam mata pelajaran informatika.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi yang berada di abad 21 mampu berkembang dengan pesat sehingga membuat pendidikan di Indonesia semakin maju dan banyak memanfaatkan teknologi sehingga mempermudah pekerjaan manusia. Pada pembentukan negara kita yaitu Indonesia pada awalnya adalah untuk meningkatkan kehidupan bangsa, seperti yang diungkapkan Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 (Hanafiani et al., 2022)

Pendidikan adalah proses untuk mengembangkan manusia dalam menghadapi segala permasalahan dan perubahan yang dihadapi dan ilmu pengetahuan akan terus berkembang dari hari ke hari berikutnya yang membuatnya semakin berkualitas dan canggih dampak dari sebuah teknologi berpengaruh bagi beberapa aspek kehidupan manusia (Salahuddin et al., 2023)

Di era globalisasi sudah banyak teknologi yang dapat dimanfaatkan contohnya adalah internet yang berfungsi untuk menambah pengalaman bagi siswa sehingga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Agustini & Ngarti, 2020) Pendidikan teknologi mampu menekankan pada proses pembelajaran yang membuat siswa fokus pada pengembangan keterampilan digital, kreativitas dan meningkatkan semangat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Permasalahan di dunia pendidikan adalah permasalahan yang perlu diberikan solusi yang tepat seperti penggunaan media pembelajaran yang menjadi alat bantu untuk proses belajar, permasalahan yang ditemui pada saat observasi di sekolah yaitu kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan kemampuan tenaga pendidik dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang masih terbatas karena kurangnya pengetahuan tentang media yang berbasis teknologi dan perlu diberikan pelatihan tentang pendidikan berbasis teknologi agar mampu membuat banyak alat untuk pembelajaran yang menyenangkan agar proses belajar menjadi interaktif dan tidak membosankan.

Jika pembelajaran informatika masih bersifat ceramah atau monoton dan hanya berfokus pada satu arah, pembelajaran interaktif, seperti kuis dan umpan balik saling bertanya antara guru dan siswa, diperlukan dan belum adanya penggunaan video pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran informatika. Untuk menyelesaikan kesulitan dalam belajar, sehingga bahan ajar atau media pembelajaran harus dibuat agar siswa dapat menggunakannya dan memahaminya. (Septiyani et al., 2022)

Sehingga dalam menyelesaikan permasalahan tersebut peran media atau teknologi dibutuhkan adapun salah satunya yaitu menggunakan aplikasi *capcut*. Aplikasi ini dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran interaktif untuk siswa agar pembelajaran menjadi tidak membosankan dan membuat siswa menjadi tertarik dalam belajar aplikasi *capcut* ini dapat membantu tenaga pendidik, membuat media pembelajaran seperti penggunaan video untuk proses belajar yang disesuaikan dengan materi-materi yang sudah ada di silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Capcut adalah aplikasi yang dikembangkan oleh ByteDance khusus untuk pengeditan video (Novianti et al., 2022). Penggunaan aplikasi *capcut* memiliki manfaat sebagai alat bantu dalam menyediakan bahan untuk proses mengajar yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Aplikasi *capcut* yaitu aplikasi pengeditan untuk video yang paling terkenal di *playstore* (Aprilliani & Efendi, 2022).

Namun dalam konteks pembelajaran di SMPIT Bina Bangsa penggunaan video pembelajaran interaktif dalam menunjang proses belajar masih terbatas karena tenaga pendidik masih kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dikarenakan masih terbatasnya pengetahuan tenaga pendidik tentang media pembelajaran berbasis teknologi, kurang mampunya tenaga pendidik dalam membuat media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman sekarang yaitu media yang berbasis teknologi dan sebagai alternatif penggunaan aplikasi *capcut* digunakan sebagai solusi yang inovatif dikarenakan aplikasi *capcut* sedang populer digunakan pada saat ini memiliki kelebihan yaitu penggunaan fitur-fitur yang tidak berbayar yang mampu dipergunakan oleh semua pengguna serta bisa dengan mudah menambahkan seperti fitur klip, memasukkan suara atau musik, memotong video dan mudah untuk ditempatkan ke dalam file (Ispratiwi & Mellisa, 2023).

Di SMPIT Bina Bangsa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih menjadi hambatan dalam belajar. Seperti halnya, siswa seringkali tidak fokus saat belajar dan sering mengobrol saat kelas berlangsung karena pembelajaran tidak menarik dan hanya menggunakan metode ceramah. Dengan membuat video pembelajaran interaktif berbasis *capcut*, diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah ini.

STUDI LITERATURE

Pengertian *Capcut*

Capcut merupakan aplikasi untuk ponsel pintar yang dibuat oleh bytedance yaitu perusahaan berbasis teknologi yang berasal dari Tiongkok dan mengembangkan aplikasi yang sedang *trend* pada saat ini yaitu aplikasi tiktok yang di kembangkan pada tahun 2020.

Selain itu, aplikasi *capcut* menyuguhkan pengeditan video yang menarik dan menggunakan fitur yang mudah digunakan serta mempunyai fitur efek yang canggih, aplikasi *capcut* memiliki kelebihan diantaranya tampilannya yang bisa dipakai oleh siapa saja dan mudah digunakan dan gratis. (Agustina et al., 2024)

Penelitian ini sejalan dengan (Anggrayni, Agustin, & Darniyanti, 2023) bahwa aplikasi *capcut* bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang berupa video animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, keaktifan siswa, dan kemenarikan siswa terhadap video.

Video Pembelajaran Interaktif

Salah satu bentuk media yang digunakan untuk memperkenalkan informasi kepada siswa adalah video pembelajaran interaktif, yang menggunakan berbagai kombinasi media seperti foto, grafis, teks, video, dan suara untuk mengajar. (Assyifa et al., 2020).

Metode pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk menggabungkan elemen audio, visual, dan interaktif disebut dengan Video pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan teknologi, metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan teori Vygotsky untuk meningkatkan pemahaman siswa, dan teknologi dapat digunakan untuk mendukung perkembangan siswa secara keseluruhan melalui bantuan informasi dan bantuan visual. (Saksono, H., dkk. 2024).

Penelitian ini sejalan dengan (Kamlin & Keong, 2020) penggunaan video dalam pendidikan dan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pencapaian.

Pengertian Mata Pelajaran Informatika

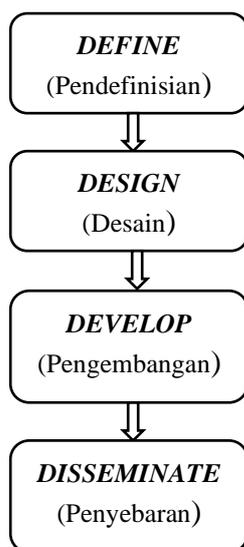
Cabang ilmu yang mempelajari tentang segala yang berhubungan dengan komputer seperti pemrograman komputer, keamanan data pribadi agar tidak tersebar, jaringan komputer dan segala sesuatu yang memanfaatkan teknologi disebut dengan informatika. Informatika pada awalnya hanya diajarkan di tingkat universitas. Namun, sekarang diajarkan di sekolah dasar, menengah, dan dini di berbagai negara di dunia di mana Indonesia juga termasuk.

Pembelajaran didalam mata pelajaran informatika juga diperkenalkan tentang cara berfikir komputasional (*Computational Thinking*) pemikiran komputasional membahas tentang pemecahan masalah pada komputer (Bunga Nabilah et al., 2023). Penelitian ini sejalan dengan (Bunga Nabilah et al., 2023) bahwa mata pelajaran informatika dapat Meningkatkan kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis dan kreatif dalam diskusi

METODE PENELITIAN

Research and Development (R&D) yang merupakan jenis atau metode penelitian dan pengemabngan ini. R&D mempunyai makna yang dapat di artikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan produk tertentu yang sesuai dengan keinginan. Metode ini memungkinkan menjadi lebih inovatif dan efektif saat mengembangkan produk yang ada di dunia pendidikan.(Okpatrioka, 2023).

1. Waktu dan Tempat Penelitian
 Dalam penelitian dan pengembangan waktu yang dibutuhkan yaitu dari bulan juni 2024 sampai juli 2024, dan tempat penelitian di SMPIT Bina Bangsa
2. Prosedur Pengembangan
 Penelitian ini menggunakan 4 model: *define, design, development and disseminate*). Model tersebut dikembangkan oleh Melvyn I. Semmel, Dorothy S. Semmel, dan Sivasialam Thiagarajan.



Gambar 1. Prosedur pengembangan

3. Subjek Uji Coba
 pada peserta didik kelas VIII SMPIT Bina Bangsa yang berjumlah 15 orang.
4. Jenis Data
 jenis data yaitu data yang diambil secara langsung atau disebut data primer
5. Teknik Pengumpulan Data
 - a) Uji validitas yang di uji oleh para ahli diantaranya 2 ahli media dan 1 ahli materi melalui kuesioner media dan materi
 - b) Uji praktikalitas yang di ambil dari respon siswa melalui kuesioner uji praktikalitas
 - c) Uji efektivitas yang dilakukan dengan cara melihat respon siswa melalui kuesiner uji efektivitas
6. Instrumen Pengumpulan Data
 - a) Instrumen Kevalidan
 Tabel 1 dan 2 yaitu kisi-kisi tentang kuesioner untuk 2 ahli media dengan total pertanyaan 20 mengenai aspek rekayasa media dan komunikasi visual dan 1 ahli materi 16 item tentang aspek pembelajaran

Tabel 1. Kisi-kisi Kuesioner Validator Ahli Media

NO.	Indikator	No Item	Jumlah
1.	Aspek Rekayasa Media	1,2,3,4	4
2.	Aspek Komunikasi Visual	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20.	16
Total Item			20

(Sumber: Melly Agustina 2022)

Tabel 2. Kisi- kisi Kuesioner Ahli Materi

NO.	Indikator	No Item	Jumlah
1.	Aspek Pembelajaran	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16	16
Total Item			16

(Sumber: Melly Agustina 2022)

b) Instrumen Kepraktisan

Tabel berikut menjelaskan kisi-kisi dari intrumen kepraktisan untuk siswa mengenai 3 aspek yaitu aspek kegunaan pengguna, efektivitasan dan manfaat dan mempunyai 18 pertanyaan.

Tabel 3. kuesioner atau angket berikut kisi-kisi dari praktikalitas

NO.	Indikator	No Item	Jumlah
1.	Kegunaan Pengguna	1,2,3,4,5,6,7,8	8
2.	Efektivitasan	9,10,11,12,13	5
3.	Manfaat	14,15,16,17,18	5
Total Item			18

(Sumber: Melly Agustina 2022)

c) Instrumen Keefektifan

Tabel dibawa ini mengenai kisi-kisi dari intrumen keefektifan yang digunakan untuk siswa dengan 2 aspek yaitu aspek senang belajar dan aspek adanya media pembelajaran yang menarik dengan 12 total pertanyaan.

Tabel 4. Kisi-kisi Kuesioner Validator Efektivitas

NO	Indikator	No Item	Jumlah
1.	Senang Belajar	1,2,3,4,5,6,7	7
2.	Adanya Media Pembelajaran Yang Menarik	8,9,10,11,12	5
Total Item			12

(Sumber: Melly Agustina 2022)

7. Teknik Analisis Data

Dengan menggunakan lembar uji berikut, validitas, praktikalitas, dan efektivitas video pembelajaran dapat di analisis seperti dibawah ini:

- 1) Skor jawaban yang diberikan dengan mempunyai kriteria berdasarkan Skala Likert yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2014)
- 2) Menentukan skor tertinggi
- 3) $\text{Skor tertinggi} = \text{jumlah validator} \times \text{jumlah item pertanyaan} \times \text{skor maksimum.}$
- 4) Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang di peroleh dari masing-masing indikator.
- 5) Menentukan skor yang telah di peroleh kemudian menjumlahkan skor dari masing-masing validator.

- 6) menentukan nilai validitas,praktikalitas dan efektivitas dimodifikasi dari Purwanto (2020)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP adalah nilai persen yang dicari atau diharapkan

R adalah skor mentah yang diterima siswa

SM adalah skor maksimum ideal dari ujian yang bersangkutan

dan 100 adalah jumlah tetap

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dan pengembangan dari video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *capcut* dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, ini akan digunakan di SMPIT Bina Bangsa Kelas VIII. Tujuan dari proses pengembangan model penelitian dan pengembangan produk (R&D) adalah untuk membuat produk baru yang menggunakan model 4 D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*).

1. Tahapan-tahapan pengembangan model 4-D sebagai berikut:

1) Tahap *Define* (Definisi)

Tujuan dari *define* atau definisi adalah untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang produk yang akan dikembangkan dan menemukan permasalahan pembelajaran apa saja yang ada di sekolah tersebut yang digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* di smpit bina bangsa:

a. Identifikasi masalah

Mengidentifikasi masalah dengan melihat atau melakukan pengamatan kelas di kelas VIII SMP IT Bina Bangsa. Berdasarkan observasi, dalam mata pelajaran informatika, bahan ajar yang digunakan adalah PowerPoint dan masih bersifat konvensional, atau guru hanya memberikan penjelasan melalui ceramah, dan masih kurang tertarik.

b. Analisis Kebutuhan

Agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton, media pembelajaran interaktif seperti video interaktif berbasis *capcut* harus dibuat untuk siswa berdasarkan masalah yang ada di lapangan.

c. Analisis Kurikulum

Kurikulum merdeka digunakan untuk mata pelajaran informatika. Dan tujuan pembelajaran yang digunakan adalah karya digital kreatif yang terdiri dari game dan animasi.: (1) mengenal *game* edukasi dan aplikasi *construct 2*, (2) mengenal *behavior* pada aplikasi *construct 2* dan (3) mengenal *interface* pada aplikasi *construct 2*.

2) Tahap *Design* (Desain)

Yang kedua yaitu tahap *design* (desain) mencakup membuat isi video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Capcut* dan merancang tampilannya. Tahap ini mencakup pembuatan tampilan pembuka, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi yang ada di video, dan evaluasi yang terdiri dari kuis yang akan dijawab siswa dan dikumpulkan. Tahap ini menghasilkan storyboard.

3) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Yang ketiga ini tahap *develop* atau pengembangan yang di gunakan untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan yang melalui peroses uji validitas, praktikalitas dan efektivitas:

a. Uji Validitas

Uji validitas video pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *capcut* dengan pandangan dari ahli media dan materi. Uji ahli media dan uji ahli materi dilakukan oleh dua dosen dari Universitas Bina Bangsa untuk mendapatkan kritik dan masukan tentang media yang dibuat.

b. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* di uji oleh siswa kelas VIII SMP IT Bina Bangsa. Untuk mengetahui kepraktisan dari video yang telah di buat sesuai dengan perbaikan dari ahli media dan materi.

c. Uji Efektivitas

Uji efektivitas video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* di uji oleh siswa kelas VIII SMP IT Bina Bangsa. Untuk mengetahui ke efektifan dari video yang telah di buat sesuai dengan perbaikan dari ahli media dan materi.

4) Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Dan tahapan terakhir yaitu tahap penyebaran video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* yang telah di validasi oleh para ahli (media dan materi) dan siswa yang telah di nyatakan kevalidan, kepraktisan dan ke efektifan nya untuk video pembelajaran yang interaktif kemudian video yang sudah dibuat di sebar melalui pada saat proses pembelajaran di kelas dan bisa melalui grup *whatsapp* dan *link youtube* sebagai berikut:

https://youtube.com/@inggitekawahyuni9634?si=eL-Nx_lmF84cd-SQ.

2. Kajian produk dari video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut*:

1) Tampilan Pembuka

Tampilan ini yakni tampilan awal atau utama ketika ingin membuka video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut*. Terdapat animasi orang yang akan mengartikan awal alur cerita dan materi yang akan segera dibahas.



Gambar 2. Tampilan Pembuka

2) Tampilan Capaian Pembelajaran

Tampilan berikut ini merupakan tampilan dari capaian pembelajaran yang sudah dibuat berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Capaian pembelajaran pada mata pelajaran informatika yaitu tentang karya digital kreatif berupa *game* atau animasi agar sesuai antara video dan RPP. Gambar tampilan capaian pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Capaian Pembelajaran

3) Tampilan Indikator Pembelajaran

Tampilan indikator pembelajaran merupakan tampilan yang sudah dibuat berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) agar memiliki kesesuaian antara video dan RPP. Gambar tampilan indikator pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan Indikator Pembelajaran

4) Tampilan Tujuan Pembelajaran

Tampilan selanjutnya yaitu tujuan pembelajaran yang sudah dibuat berdasarkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan indikator pembelajaran ini sudah disesuaikan dengan materi yang akan dibahas agar sesuai antara video dan RPP. Gambar tampilan tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Tujuan Pembelajaran

5) Tampilan Materi

Tampilan materi yaitu merupakan tampilan yang membahas materi tentang materi yang akan dibahas didalam video pembelajaran seperti membahas tentang *game* edukasi, *platform online*, macam-macam *platform online* dan materi lainnya yang akan dibahas. Tampilan materi adalah sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan Materi (Judul Pembelajaran)

6) Tampilan Quiz

Tampilan *quiz* merupakan tampilan yang digunakan untuk mencoba latihan dari penjelasan materi yang ada di video pembelajaran Interaktif ini. Tampilan *quiz* meliputi dengan adanya soal-soal yang ada dimateri dan hasil atau jawaban *quiz* ini akan dikumpulkan kepada guru ketika berada di kelas Tampilan ini memiliki bagian sebagai berikut:



Gambar 7. Tampilan *Quiz*

7) Tampilan Penutup

Tampilan penutup merupakan tampilan terakhir yang ada di dalam video pembelajaran ini serta mengucapkan terimakasih karena sudah menonton video



Gambar 8. Tampilan Penutup

PEMBAHASAN

Video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* yang telah di kembangkan kemudian dilakukan validasi untuk mengetahui kevalidan dari video yang dibuat. Setelah video pembelajaran di validasi kemudian video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* di uji cobakan kepada 15 siswa SMP IT Bina Bangsa dalam uji kepraktisan dan keefektifan. Berikut adalah pembahasan atau penelitian yang sejalan dari masing-masing peneliti:

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Salahuddin, Aprimadedi, & Nurizati, 2023) yaitu dalam penelitiannya dengan menggunakan video pembelajaran dengan berbasis aplikasi *capcut* pada keterampilan membaca teks puisi yang telah di uji cobakan kepada ahli media, ahli materi dan respon siswa bahwa video pembelajaran telah melakukan uji validitas, praktikalitas dan efektivitas pada penelitian ini sehingga dapat di katakan bahwa video pembelajaran berbasis *capcut* layak di gunakan untuk siswa sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi kategori valid, praktis dan efektif.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran atau media pembelajaran berbentuk teknologi dapat disesuaikan dengan teori Vygotsky yaitu untuk meningkatkan hasil pemahaman siswa dan teknologi dapat digunakan untuk memberikan dukungan dalam bentuk informasi dan bantuan visual untuk perkembangan siswa secara luas. Secara keseluruhan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan teori Vygotsky dapat meringankan beban belajar siswa, sehingga menghasilkan peningkatan hasil dari belajar siswa (Saksono, H., dkk. 2024)

Selain itu teori Vygotsky menyoroti tentang pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran siswa yang dapat ditingkatkan dengan penggunaan teknologi seperti yang digunakan pada penelitian ini, jika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran guru harus secara aktif juga mendampingi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan guru tetap berperan aktif dalam mendampingi siswa contohnya pada saat menonton video pembelajaran guru harus tetap mendampingi siswa agar guru juga mempunyai peran dalam proses pembelajaran.

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif yang dimana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman, refleksi dan interaksi dengan informasi (Surani, D., dkk. 2024).

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* tentang informatika sesuai dengan jenis penelitian R&D. 4-D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) adalah model yang dipakai oleh video pembelajaran interaktif ini menggunakan .Aplikasi *capcut* memiliki banyak fitur yang mudah digunakan, dan video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *capcut* dapat diputar.

Pengembangan video pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *capcut* untuk mata pelajaran informatika telah di buat dan divalidasi dengan tujuan untuk menguji validitas video pembelajaran. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, video pembelajaran kemudian diuji pada siswa melalui uji praktikalitas dan uji efektivitas.

Hasil uji coba video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* dapat dilihat sebagai berikut:

1. Pengujian Kevalidan

Menurut hasil dari tiga validator yaitu dua ahli media dan satu ahli materi mendapatkan hasil dengan presentase 97,00% dalam kategori sangat valid, dan ahli materi mendapatkan presentase 90,00% dalam kategori sangat valid. Untuk mengumpulkan data, video pembelajaran interaktif berbasis *capcut* digunakan untuk menguji validitas video melalui kuesioner yang diisi oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Kemudian, para ahli membuat perubahan dan saran pada video yang digunakan untuk mata pelajaran informatika. Dengan demikian, video tersebut dianggap valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian senada dengan (Ispratiwi & Mellisa, 2023) yaitu adanya media pembelajaran berbasis video kultur jaringan yang berguna untuk menguji kelayakan melalui penilaian ahli. Dan menghasilkan kategori sangat valid yang artinya sudah pantas dijadikan media pembelajaran.

2. Pengujian Kepraktisan

Hasil penilaian yang dilakukan terhadap 15 siswa di kelas VIII SMPIT Bina Bangsa menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis *capcut* tentang informatika memiliki nilai kepraktisan sebesar 91.99% dan dinyatakan "Sangat Praktis" untuk digunakan dalam pelajaran. Selanjutnya, video pembelajaran interaktif berbasis *capcut* menggunakan kuesioner untuk menguji kepraktisan siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Anggrayni, Agustin, & Darniyanti, 2023) bahwa media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* yang telah di uji cobakan kepada siswa memiliki kategori sangat praktis yang artinya video sangat praktis di gunakan siswa sebagai media pembelajaran.

3. Pengujian Keefektifan

Hasil penilaian keefektifan yang dilakukan kepada 15 siswa di kelas VIII SMPIT Bina Bangsa menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *Capcut* untuk mata pelajaran informatika memiliki skor 89.45% efektif untuk digunakan dalam kelas. Data yang dikumpulkan digunakan untuk menguji efektifitas siswa dengan kuesioner, yang memastikan bahwa data yang dikumpulkan adalah data langsung..

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Salahuddin, Aprimadedi, & Nurizati, 2023) bahwa dengan media video pembelajaran yang memakai aplikasi *capcut* yaitu pelajaran keterampilan dan pembacaan teks puisi yang telah di uji coba melalui uji efektivitas pada respon siswa memiliki hasil yang efektif sehingga video pembelajaran berbasis *capcut* layak di gunakan untuk siswa sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi kategori efektif.

KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari uji validitas ahli media dan ahli materi pada pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* pada mata pelajaran informatika ini menunjukkan bahwa video tersebut sangat valid untuk dikembangkan. Hasil ahli media adalah 97,00% termasuk dalam kategori "Sangat Valid", dan ahli materi mendapatkan 90,00% termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Selain itu, tiga validator memperoleh presentase 94,67% termasuk dalam kategori "Sangat Valid" Menghasilkan uji kepraktisan pada video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* pada mata pelajaran informatika yang dinyatakan "Sangat Praktis" dengan persentase yang dihasilkan yaitu 91,99% dan hasil uji keefektifan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *capcut* pada mata pelajaran informatika dinyatakan sangat efektif dengan persentase 89.45% termasuk dalam kategori "Sangat Efektif".

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafiani, L. G., Surani, D., Khasanah, U., Fidriyanto, A., & Rohaeni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika “Math-U” Berbasis Aplikasi Android Pada Siswa Kelas Xi Di Sman 5 Kota Serang Pada Materi Limit Fungsi. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 305–314. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.2662>
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video PemAgustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id>. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Rusman, dkk. 2019. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Depok: Rajawali Pers.
- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepetto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 3748–3751. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6009>
- Aprilliani, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Pendidikan : Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran*.
- Ispratiwi, D., & Mellisa. (2023, Maret). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cap Cut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4, 39-45.
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127–135. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.46605>
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). Pelatihan Membuat Video Ajar Malalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 97–105. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i2.649>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Agustina, D. B., Ramadhani, N., Maharani, P. A., & Aeni, A. N. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Tentang Amas (Ayo Menjadi Anak Shalih / Shalihah) Untuk Meningkatkan Akhlak Mulia Siswa SD Development of CapCut-based learning videos about AMAS (Ayo Menjadi Anak Shalih / Shalihah) to improve the noble characters of elementary school students*. 4(1), 11–17.
- Rhamdan, D. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Pada Materi Pernapasan Manusia. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 7(1), 56–74. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/20801%0Ahttps://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/download/20801/pdf>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Mengenal Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 137–146. <https://doi.org/10.21009/jiv.1502.5>
- Sulistyaningsih, R., Wicaksono, A. G., & Mustofa, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Va. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 3(1), 238–248. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.646>
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4120–4127. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1520>
- Taib, B., & Mahmud, N. (2021). Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran.

Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1799–1810.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1842>

- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105–112. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i10.508>
- Wulandari, C., Arifiana, D., Nahari, I., Wahyuningsih, U., Pendidikan, S., Busana, T., Teknik, F., Surabaya, U. N., Terapan, S., & Vokasi, F. (2023). *Kelayakan Media Video Pembelajaran pada Materi Proses Membuat Bentuk di SMK Negeri 8 Surabaya*. 7, 18013–18019.
- Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, & Ramadhanu Istahara Mubaraq. (2023). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 110–119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Kholifah, M. N., Saputra, E. R., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, U., Kampus, I., & Dokumentasi, D. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Pendahuluan*. 10(1), 44–51.
- Kholifah, M. N., Saputra, E. R., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, U., Kampus, I., & Dokumentasi, D. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Pendahuluan*. 10(1), 44–51.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Fitri, F., & Wahyuningsih, R. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Kegiatan Belajar PAI dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Capcut Siswa SD Negeri Sepat 4. *Dinamika*, 8(2), 1–12.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Saksono, H., dkk. 2024. *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri
- Surani, D., dkk. 2024. *Konsep Media Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri
- Purwanto, M. N. (2020). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Agustina, M. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Android Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Negeri 3 Kota Serang [Skripsi]* Universitas Bina Bangsa.