

Pemanfaatan CapCut Untuk Meningkatkan Semangat Belajar dan Kreativitas Siswa IPS Kelas VII H SMPN 1 Mejobo

Elya Aminatul Ulfa *¹

Rimayatun Naja ²

Silmi Zahra Salsabila ³

Dany Miftah M. Nur ⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Tadris IPS, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kudus, Indonesia

*e-mail: elyaelya723@gmail.com¹, imayatunnaja@gmail.com², silmizahra0404@gmail.com³, dany@iainkudu.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi capcut sebagai media pembelajaran guna meningkatkan semangat belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran ips di kelas VII H SMPN 1 Mejobo Kudus, Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif deskriptif, yaitu guna untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan aplikasi capcut sebagai sarana untuk meningkatkan semangat belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS, Metode penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang datanya hanya pada menjelaskan variabel satu persatu. Dalam penelitian deskriptif ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ialah penelitian yang datanya berupa sebuah deskripsi. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tiga cara, yaitu studi kepustakaan, observasi dan wawancara. Hasil penelitan menunjukkan bahwa siswa lebih semangat dalam belajar di kelas serta meningkatnya kreativitas siswa dengan diberikannya tugas membuat video menggunakan aplikasi capcut. Selain itu, siswa juga dapat mempresentasikan hasil tugas yang di berikan dengan penuh semangat. Penerapan media pembelajaran berupa aplikasi CapCut dalam pembelajaran IPS terbukti efektif dalam menumbuhkan semangat belajar dan kreativitas siswa, dimana mereka terlihat aktif dalam proses belajar mengajar dikelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pemanfaatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Kata kunci: CapCut, IPS, Semangat Belajar

Abstract

This research aims to determine the use of the Capcut application as a learning medium to increase students' enthusiasm for learning and creativity in social sciences subjects in class VII H Public Middle School 1 Mejobo Kudus. The method used in this research uses descriptive qualitative research methods, namely to describe the use of the application capcut as a means to increase students' enthusiasm for learning and creativity in social studies subjects. This descriptive research method is research whose data only explains variables one by one. This descriptive research uses a qualitative approach. A qualitative approach is research where the data is in the form of a description. Data collection in this research was carried out in three ways, namely literature study, observation and interviews. The research results showed that students were more enthusiastic about learning in class and increased student creativity by being given the task of making videos using the Capcut application. Apart from that, students can also present the results of the assignments given with enthusiasm. The application of learning media in the form of the CapCut application in social studies learning has proven to be effective in fostering students' enthusiasm for learning and creativity, where they appear active in the teaching and learning process in class. It is hoped that this research can contribute to a more creative and enjoyable use of learning media.

Keywords: CapCut, social studies, enthusiasm for learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam kajian dan pemikiran tentang pendidikan, terlebih dahulu perlu di ketahui dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering di pergunakan dalam dunia pendidikan, yaitu pedagogi dan pedagoik. Pedagogi berarti “pendidikan” sedangkan pedagoik artinya “ilmu pendidikan”. Kata pedagogos yang pada awalnya berarti pelayanan kemudian berubah menjadi pekerjaan mulia. Karena pengertian pedagogi (dari pedagogos) berarti seorang yang tugasnya membimbing anak di dalam pertumbuhannya ke daerah berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Pekerjaan mendidik mencakup banyak hal yaitu: segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia. Mulai dari perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, sampai pada perkembangan iman. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan.

Berbagai sumber referensi tentang media pembelajaran yang telah lama diterbitkan mungkin sudah banyak yang tidak sesuai lagi dengan perkembangan media pembelajaran saat ini. Untuk media berbasis non teknologi yang diterapkan pada sekolah tatap muka masih dapat digunakan. Akan tetapi, ada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dalam pembuatannya, seperti Aplikasi CapCut. CapCut adalah aplikasi pengeditan video dengan berbagai fungsi dan kemungkinan untuk membuat video berkualitas profesional. Berkat antarmuka yang sederhana dan ramah, CapCut menarik banyak pengguna, termasuk pelajar. Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang ruang lingkupnya mempelajari tentang manusia, tempat, dan lingkungan. Pelajaran IPS dirancang melalui tujuan umum yakni mengembangkan pengetahuan dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat alam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Namun, ilmu sosial terkadang menghadapi tantangan untuk mempertahankan minat siswa dan meningkatkan pemahaman konsep. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi mutakhir berupa aplikasi media pembelajaran seperti CapCut dapat menjadi pilihan yang menarik untuk memperkaya proses belajar mengajar IPS.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar terutama di SMPN 1 Mejobo Kudus yang dimana pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan cenderung tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru. Dalam hal ini media pembelajaran yang bisa digunakan di SMPN 1 Mejobo Kudus kelas VII H yaitu dengan menggunakan aplikasi CapCut. Dalam hal ini, siswa diajak untuk memaparkan materi pembelajaran kedalam aplikasi CapCut dalam bentuk vidio yang diedit dengan sekreatif mungkin. Hal ini bertujuan membentuk siswa agar lebih memahami materi secara mendalam dan membentuk siswa yang kreatif dalam membuat vidio.

Rumusan masalah yang diambil dalam penelitian kali ini adalah bagaimana pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada materi IPS di kelas VII H di SMPN 1 Mejobo Kudus. Dengan tujuan untuk mengetahui apakah semangat belajar siswa meningkat terkait penggunaan aplikasi CapCut dalam proses pembelajaran IPS di kelas, serta kreatifitas siswa dalam pembuatan vidio pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu guna untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang berupa aplikasi CapCut sebagai sarana untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam belajar mata pelajaran IPS, Metode penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang datanya hanya pada menjelaskan variabel satu persatu. Dalam penelitian deskriptif ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ialah penelitian yang datanya berupa sebuah deskripsi. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tiga cara, yaitu studi kepustakaan, observasi dan wawancara. Studi kepustakaan dilakukan dengan mencari jurnal dan skripsi terkait dengan pemanfaatan

aplikasi CapCut sebagai sarana untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar mata pelajaran IPS. Kemudian observasi dilakukan dengan melakukan penelitian secara langsung di SMPN 1 Mejobo dan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran IPS serta siswa kls VII H.

Dalam penelitian ini memfokuskan pada analisis data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi lapangan, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang relevan dengan topik penelitian. Wawancara terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pertanyaan yang telah di susun atau di persiapkan sebelumnya. Hasil data dari wawancara dan observasi dianalisis menggunakan pendekatan metode analisis deskriptif. Data kemudian diolah menjadi satu bagian, yaitu pemanfaatan penggunaan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada materi IPS di kelas VII H SMPN 1 Mejobo. Waktu dan tempat penelitian dilakukan pada 18 November 2024 di SMPN 1 Mejobo Kudus, dengan target penelitian siswa kelas VII H SMPN 1 Mejobo Kudus yang berjumlah 32 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup aplikasi capcut sebagai media pembelajaran berbasis IT. Pada dasarnya proses pembelajaran terdapat lima pokok yaitu pendidik, peserta didik, media pembelajaran, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran karena bagian dari kerangka pembelajaran.

Penggunaan aplikasi CapCut terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas 7h. Dengan fitur-fitur editing video yang mudah diakses, siswa dapat menghasilkan karya video yang menarik dan sesuai dengan tugas pembelajaran. Aktivitas ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan imajinasi, memadukan elemen visual dan audio, serta mengekspresikan ide mereka secara kreatif. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, peneliti menerapkan media aplikasi CapCut dimana siswa ditekankan untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa aktif dalam memberikan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan saata penyajian materi yang diberikan secara bertahap, begitupun pada saat Siswa diberikan contoh soal maupun soal latihan. Media pembelajaran yang dibuat dari aplikasi capcut dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar IPS di kelas. Penggunaan media video animasi berbasis Capcut dapat meningkatkan kreativitas siswa tentang materi zaman pra aksara dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi CapCut membantu peneliti dalam menyalurkan materi yang akan diajarkan, tidak mengganti tugas seutuhnya dari peneliti. Ketika peneliti menggunakan media akan tercipta interaksi dua arah yang menghubungkan antara peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran. Di era sekarang penggunaan media harus diberikan variasi yang membuat suasana dalam kelas menjadi berbeda. Penggunaan media yang harus bervariasi dalam pembelajaran supaya siswa lebih aktif dan tidak pasif. Berdasarkan pernyataan tersebut, pemanfaatan aplikasi CapCut dalam proses pembelajaran memberikan dampak terhadap siswa dalam segi semangat belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS. Media yang digunakan merupakan media yang kekinian yang dirancang sesuai anak zaman now dengan materi yang telah dikemas menarik, mudah, singkat, dan jelas.

Aplikasi capcut dapat digunakan untuk mengedit video sehingga diperoleh suatu media pembelajaran. Fitur-fitur dan effect yang terdapat pada aplikasi capcut mempermudah pengguna dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Mengedit video untuk media pembelajaran menggunakan aplikasi capcut yang sangat mudah di gunakan. Editing video menggunakan capcut dapat menarik dengan berbagai macam fitur dan juga effect nya yang mudah dimengerti. Siswa dapat mengunduh Aplikasi capcut yang telah diunduh selanjutnya dapat digunakan untuk mengedit atau membuat video pembelajaran. Aplikasi capcut yang dapat digunakan untuk

membuat sebuah media pembelajaran. Berdasarkan fitur-fitur dan fungsinya, aplikasi capcut dapat digunakan untuk mengedit atau membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang telah dibuat pada aplikasi capcut selanjutnya dapat di share melalui media sosial.

Berdasarkan hasil yang sudah ada maka yang membuat sebuah media layak dan efektif pada saat proses pembelajaran adalah kesesuaian antara media yang digunakan dengan materi yang akan diajarkan. Tidak hanya itu, tampilan yang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang menunjang keefektifan dari sebuah media tersebut sehingga materi yang akan diajarkan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa dan siswa tentunya akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran IPS di kelas melalui media CapCut yang dibuat dengan mempertimbangkan kesesuaian dari materi dengan media Capcut.

GAMBAR

Gambar 1.



Gambar 1. (a) foto bersama siswa kelas VII H (b) pemaparan pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut (c) antusias siswa dalam pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi CapCut dalam pembelajaran mengalami keberhasilan karena dari awal hingga akhir sudah sesuai dengan materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS sangat meningkat, siswa aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan berupa soal-soal yang di berikan peneliti setelah pembelajaran di kelas berlangsung yang bertujuan agar siswa tidak mudah lupa dalam menerima materi yang telah diberikan oleh peneliti.

Pemanfaatan aplikasi CapCut juga membuat siswa lebih kreatif dalam pembuatan video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang telah di berikan oleh peneliti, selain meningkatkan kreativitas siswa hal tersebut juga mendorong siswa untuk lebih memahami isi materi yang diberikan. Dengan adanya pemanfaatan aplikasi CapCut dalam media pembelajaran dapat memudahkan peneliti maupun siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Dengan penuh rasa terima kasih, kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung terselesainya artikel ini yang berjudul "Implementasi Aplikasi CapCut sebagai Media Pembelajaran guna Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa yang Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Kelas 7H SMPN 1 Mejobo Kudus Tahun 2024".

Ucapan terima kasih khusus kami haturkan kepada pihak SMPN 1 Mejobo Kudus , terutama kepala sekolah, guru, serta siswa kelas 7H, yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan partisipasi selama penelitian ini berlangsung. Tidak lupa rekan-rekan pendidik dan kolaborator , yang memberikan masukan serta diskusi berharga dalam pengembangan ide dan penyusunan artikel ini.

Keluarga dan teman , yang senantiasa memberikan motivasi, doa, dan dukungan emosional sepanjang proses penelitian dan penulisan.

Kami berharap artikel ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam memanfaatkan teknologi seperti aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa. Kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk pengembangan penelitian di masa mendatang.

Semoga artikel ini bermanfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang bermakna bagi pengembangan pembelajaran kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam 2, no. 1 (2022): 1–8.
- Fitri Lamusu, Salam Salam, and Herson Kadir, "Penggunaan Media Video Berbasis Capcut Dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Kabupaten Gorontalo," Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya 9, no. 4 (2023): 1229, <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i4.1416>.
- Lisa Novia, Ade Hikmat, and Imam Safi^I, "Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Pidato," Jurnal Inovasi Global 2, no. 2 (2024): 307–11, <https://doi.org/10.58344/jig.v2i2.64>.
- Rika Syahmewah, "Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran," PASCAL (Journal of Physics and Science Learning) 7, no. 1 (2023): 27–32, <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i1.7343>.
- Sakinah Pokhrel, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Capcut Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Murid Kelas Iv Sdn 248 Laikang Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba Skripsi" (2024).