



Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *CapCut* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X Di SMA Negeri 4 Medan

Asnimar Duha¹, Eni Yuniastuti²

^{1,2} Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Email: asnimarduha74@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: (1) Pemanfaatan Media Pembelajaran, (2) Kelayakan Materi dan Media serta Respon siswa Terhadap Media Pembelajaran, dan (3) Peningkatan Minat Siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 4 Medan dengan menggunakan aplikasi *CapCut*. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang disebut sebagai R&D yang mengacu pada model ADDIE. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Medan yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, instrumen validasi ahli materi dan media, instrumen akseptansi (penerimaan) peserta didik, dan Kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: (1) pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer menggunakan prosedur model ADDIE. (2) Kelayakan materi pembelajaran memperoleh hasil rata-rata 4,04 dengan kategori layak. Kelayakan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata skor 4,62 dengan kategori sangat layak. Tingkat akseptansi (penerimaan) peserta didik terhadap video pembelajaran yang sudah divalidasi dan dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* memperoleh nilai rata-rata skor 4,50 dengan kategori akseptansi sangat tinggi. (3) Respon siswa terhadap minat belajar siswa menggunakan aplikasi *CapCut* pada uji coba lapangan memperoleh rata-rata skor dengan jumlah 86% dengan kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Media Pembelajaran, *CapCut*, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun peradaban suatu bangsa (Sholihah, 2018). Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai moral, keterampilan, serta kemampuan berpikir kritis yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan dapat diilustrasikan sebagai sebuah wadah yang memfasilitasi terciptanya generasi yang terdidik untuk menciptakan inovasi, kreativitas serta mampu membawa revolusi yang lebih baik. Menurut Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 pasal 1 ayat 1 perubahan atas PP No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan

bahwa pendidikan adalah usaha dalam mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran secara sadar dan terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara melalui pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan terarah.

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan mengembangkan keterampilan peserta didik, yang dilakukan oleh guru melalui aktivitas belajar-mengajar (Arifin, 2017). Kegiatan ini tidak bisa dipisahkan dari pendidikan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan akan tercapai jika proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Untuk mewujudkan hal tersebut, seorang guru perlu berinovasi dalam menyampaikan ilmu kepada peserta didik, terutama melalui sarana pembelajaran. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang canggih, memanfaatkan teknologi terkini, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Kemajuan teknologi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi telah mengubah cara guru mengajar dan cara siswa belajar, menciptakan peluang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi ini adalah munculnya berbagai media pembelajaran digital yang memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa saat ini. Menurut Purwanti (2021), media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi multimedia, presentasi interaktif, dan platform pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa, namun diharapkan mampu menjadi sarana dan prasarana yang dapat dimanfaatkan dan dipergunakan dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien khususnya pada mata pelajaran geografi.

Penerapan Kurikulum Merdeka merupakan langkah penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di era global dan digital. Kurikulum ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih fleksibel, berpusat pada peserta didik, dan berfokus pada pengembangan karakter serta kompetensi abad ke-21, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Kurikulum Merdeka juga mengadopsi sebuah pendekatan pendidikan yang memberikan fleksibilitas kepada sekolah dan guru

untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Kemendikbud, 2024). Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, membuat pembelajaran lebih menarik, dan mengurangi kejenuhan di kelas. Dalam hal ini, peran guru sebagai fasilitator semakin ditekankan, terutama dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan inovatif, menggunakan berbagai aplikasi dan media digital (Haryanto & Suryani, 2023).

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana menarik minat siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran Geografi. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi editing video, menjadi solusi yang menarik. Ada banyak jenis media yang berbeda, sehingga seorang guru perlu memilih media yang paling sesuai dengan keadaan, waktu dan sumber daya yang tersedia, konten yang akan dibuat dan lain sebagainya. Peserta didik yang sebagian besar merupakan bagian dari generasi Z, memiliki karakteristik yang cenderung responsif terhadap teknologi digital. Hal ini mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai strategi untuk menarik minat belajar siswa (Wahyuni, 2021).

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa (Lubis et al., 2023). Media pengajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Alasan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa.

Media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara (Serungke et al., 2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang harus disiapkan guru untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Menurut Sanjaya (2014), media audio visual yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media audio visual ini dapat memudahkan siswa

untuk menyerap lebih baik materi yang telah disampaikan oleh guru, karena kegiatan pembelajaran yang ideal adalah ketika guru mampu menciptakan kondisi dengan aktif sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

CapCut adalah aplikasi pengeditan video yang dirilis pada tahun 2020 dan dikembangkan oleh perusahaan Tiongkok, *ByteDance* yang juga mengembangkan *TikTok* (Maghfiroh, 2023). Aplikasi *CapCut*, sebuah aplikasi pengeditan video yang populer dan mudah digunakan, menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan fitur-fitur seperti efek, teks, suara, dan animasi, *CapCut* memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi yang akan diajarkan. Salah satu alasan peneliti memilih media ini dibandingkan dengan media lain adalah karena menyediakan berbagai fitur menarik seperti efek visual, transisi, teks animasi, serta dukungan audio yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang lebih interaktif. Menurut teori Multimedia Learning dari Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan dalam format kombinasi teks, gambar, dan audio. Oleh karena itu video pembelajaran yang dibuat dengan *CapCut* dapat mengoptimalkan dual-channel processing (saluran visual dan auditori) yang membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik. Penelitian Viranny dan Wardhono (2022), menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video yang dibuat menggunakan *CapCut* mampu meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan media yang lain karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menarik. Penggunaan *CapCut* dalam pembelajaran memiliki banyak kelebihan, antara lain kemudahan penggunaan, fleksibilitas, serta kemampuan menghasilkan video dengan kualitas visual yang sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Oktober tahun 2024 yang dilakukan di SMA Negeri 4 Medan diketahui bahwa kegiatan umum yang dilakukan guru selama proses pembelajaran yaitu guru memberikan tugas pada siswa untuk membuat media pembelajaran sendiri menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Penggunaan teknologi yang hanya terbatas pada penggunaan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan guru masih belum optimal. Penggunaan media secara kreatif masih belum ada, hal ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media. Akibat kurangnya kreativitas guru, siswa pun merasa bosan dengan proses pembelajaran. Siswa menjadi kurang aktif dan kurang

minat terhadap pembelajaran geografi karena hanya menggunakan metode yang monoton. Dalam penyampaian materi pelajaran masih terpusat pada guru (*Teacher Center Oriented*) yaitu guru menjelaskan materi dengan metode ceramah. Diketahui juga guru belum mengenal dan belum memanfaatkan *CapCut* sebagai media pembelajaran.

Menurut Kurniawan & Wibisono (2023), media pembelajaran memerlukan inovasi yang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Desain dan produk yang akan dihasilkan dari aplikasi *Capcut* berupa video pembelajaran audio visual. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami konsep materi, serta lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan *CapCut* sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan tidak hanya berdampak positif terhadap minat belajar siswa pada materi tertentu, tetapi juga mampu menginspirasi guru-guru lain untuk menggunakan teknologi serupa dalam pembelajaran. Menurut Purwanti (2021), pemanfaatan aplikasi yang mudah diakses dan digunakan ini juga dapat membantu guru dalam menciptakan variasi dalam metode pengajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran geografi dengan menggunakan aplikasi *CapCut* diharapkan mampu mengubah paradigma pembelajaran konvensional menjadi lebih modern dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *CapCut* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X Di SMA Negeri 4 Medan".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai R&D. Pada penelitian ini, prosedur yang digunakan mengacu pada model ADDIE. ADDIE terdiri dari lima tahapan menurut Rusdi (2019) yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Medan yang berjumlah 35 orang dengan rincian 11 laki-laki dan 24 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, instrumen validasi ahli materi dan media, instrumen

akseptansi (penerimaan) peserta didik, dan Kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X di SMA Negeri 4 Medan

Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut merupakan upaya pemanfaatan teknologi digital dalam bentuk aplikasi pengedit video untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. *CapCut* merupakan salah satu aplikasi yang dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi dinamika hidrosfer kelas X di SMA Negeri 4 Medan dengan menggunakan model ADDIE oleh Rusdi (2019). Langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer yang dilakukan peneliti terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Analisis Kebutuhan, SMA Negeri 4 Medan menerapkan Kurikulum Merdeka untuk kelas X, yang menekankan pembelajaran fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Aplikasi CapCut dipilih sebagai media video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Materi yang disusun mengacu pada capaian dan tujuan pembelajaran geografi, khususnya topik Dinamika Hidrosfer.
- b. Analisis Karakteristik Siswa, Siswa kelas X-1 terdiri dari 35 orang dengan dominasi gaya belajar visual dan kinestetik. Mereka lebih responsif terhadap media interaktif berbasis teknologi dibanding metode konvensional. Siswa menunjukkan minat tinggi terhadap media baru, meski masih memerlukan penguatan dalam belajar mandiri dan tanggung jawab.
- c. Analisis Lingkungan Belajar, Pembelajaran masih dominan ceramah dan presentasi PowerPoint. Guru belum memanfaatkan CapCut, dan minim penggunaan media interaktif seperti video. Hubungan guru-siswa bersifat satu arah dan belum banyak kegiatan

kolaboratif. Namun, fasilitas teknologi sekolah memadai, membuka peluang pemanfaatan media digital untuk pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Tahap Desain (Design)

a. Menentukan Sumber Daya yang Dibutuhkan, Pengembangan media menggunakan aplikasi CapCut memerlukan software utama (CapCut), serta perangkat keras berupa laptop dan/atau smartphone untuk pengeditan. Proyektor dan speaker aktif digunakan untuk presentasi video di kelas. Kombinasi perangkat ini memungkinkan pembuatan media yang interaktif dan menarik.

b. Menentukan Cakupan, Struktur, dan Urutan Materi, Materi disusun dari dasar hingga kompleks, mencakup: konsep hidrosfer, siklus air, perairan darat dan laut, gerakan air, batas wilayah laut Indonesia, serta potensi dan konservasi air. Urutan materi bertujuan memudahkan pemahaman bertahap, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Membuat Prototype Produk, Produk berupa video pembelajaran yang diedit menggunakan CapCut. Video mencakup pembuka, tujuan, materi Dinamika Hidrosfer, ringkasan, dan latihan soal. Media ini dirancang agar mudah digunakan dan menarik bagi siswa.

Tahap Pengembangan (Development)

a. Validasi Media oleh ahli materi dan ahli media

- 1) Ahli Materi, Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan penilaian kelayakan produk yang dinilai dari aspek panduan dan informasi, aspek konten/materi multimedia, dan aspek evaluasi. Ahli materi akan memberikan komentar, saran perbaikan, dan penilaian terhadap video pembelajaran yang sudah dikembangkan.
- 2) Ahli Media, Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan penilaian terkait kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* yang dinilai dari aspek panduan dan informasi, aspek kinerja program, aspek sistematika, estetika, dan prinsip rekabentuk.

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi, video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* yang sudah dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran, Sebelum video pembelajaran dapat diimplementasikan ke kelas X-1

sebagai uji coba lapangan maka terlebih dahulu dilaksanakan uji coba skala kecil dengan jumlah 8 orang.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Subjek penelitian pada uji coba kelompok kecil ini adalah 8 siswa dari kelas X-1. Dalam pelaksanaan uji coba, kegiatan diawali dengan perkenalan diri dan menyampaikan tujuan diadakannya uji coba kelompok kecil ini. Kemudian, menampilkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* yang sudah dikembangkan kepada siswa dan menjelaskan cara pengisian lembar penilaian dan kuesioner kepada siswa. Hasil penilaian multimedia pembelajaran berdasarkan tingkat akseptansi (penerimaan) peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata skor 4,8 dengan kategori akseptansi tinggi.

2) Uji Coba Lapangan

Subjek penelitian dalam uji coba lapangan ini adalah keseluruhan siswa di kelas X-1 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk melihat kualitas video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* berdasarkan tingkat akseptansi (penerimaan) oleh siswa dan mengetahui minat belajar siswa. Penilaian uji coba lapangan dilakukan dengan cara peneliti terlebih dahulu menampilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dalam proses pembelajaran di kelas X-1. lembar penilaian akseptansi (penerimaan) siswa ini terdiri dari 4 aspek. Aspek-aspek tersebut antara lain panduan informasi, materi multimedia, disain dan fasilitas media, dan efek pedagogi. Hasil penilaian multimedia pembelajaran berdasarkan tingkat akseptansi (penerimaan) peserta didik pada uji coba lapangan memperoleh rata-rata skor 4,50 dengan kategori akseptansi sangat tinggi.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan pasca implementasi untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan media pembelajaran. Berdasarkan uji coba lapangan, siswa kelas X-1 menilai video pembelajaran sudah menarik namun terdapat kendala pada kejernihan audio. Sebagai tindak lanjut, peneliti merevisi bagian audio pada video menggunakan aplikasi *CapCut* agar penyampaian materi lebih optimal.

2. Kelayakan Materi dan Media Pembelajaran serta Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut

Pada penelitian ini dilakukan validasi materi dan media untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi CapCut sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Kelayakan media ditinjau dari dua aspek utama, yaitu kelayakan materi dan kelayakan media yang masing-masing divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan penilaian kelayakan produk yang dinilai dari aspek panduan dan informasi, aspek konten/materi multimedia, dan aspek evaluasi. Ahli materi akan memberikan komentar, saran perbaikan, dan penilaian terhadap video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Ahli materi yang menilai kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* ini adalah Ibu Eka Suci Anja Kusumawati, S.Pd., M.Pd. yang merupakan salah satu dosen Jurusan Pendidikan Geografi FIS Universitas Negeri Medan. Validasi ini dilakukan sebanyak 1 kali, mencakup penilaian terhadap seluruh aspek isi materi dan struktur media yang telah dikembangkan.

Berdasarkan penilaian oleh validator ahli materi, media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer mendapatkan rata-rata skor 4,04 termasuk pada kategori layak dengan saran perbaikan dari ahli materi. Berikut hasil penilaian oleh validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 21. dibawah ini

Tabel 1. Penilaian oleh Ahli Materi

No.	Validator	Aspek Penilaian		
		Panduan dan Informasi	Konten/Materi Multimedia	Evaluasi
1.	Eka Suci Anja Kusumawati, S.Pd., M.Pd.	16	51	22
	Total Skor		89	
	Mean Skor		4,04	
	Interpretasi		Layak	

Sumber: Data Olahan Primer, 2025

b. Ahli Media

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan penilaian terkait kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* yang dinilai dari aspek panduan dan informasi, aspek kinerja program, aspek sistematika, estetika, dan prinsip rekabentuk. Ahli media akan memberikan komentar, saran perbaikan, dan penilaian terhadap video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Ahli media yang menilai kelayakan media pembelajaran ini adalah bapak Syukri Hidayat, M.Kom yang merupakan dosen Jurusan Pendidikan Geografi FIS Universitas Negeri Medan. Proses validasi dilakukan sebanyak satu kali, mencakup peninjauan secara menyeluruh terhadap desain, struktur, dan tampilan visual dari video pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi ini hanya dilakukan 1 kali karena media pembelajaran dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Berdasarkan pada penilaian yang sudah dilakukan oleh validator ahli media, video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer mendapatkan rata-rata skor 4,62 dengan kategori sangat layak, dengan tanpa revisi. Berikut hasil penilaian oleh validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 23. dibawah ini:

Tabel 2. Penilaian oleh Ahli Media

No.	Validator	Aspek Penilaian		
		Panduan dan Informasi	Kinerja Program	Sistematika, Estetika, dan Prinsip Rekabentuk
1.	Syukri Hidayat, M.Kom	14	47	110
	Total Skor		171	
	Mean Skor		4,62	
	Interpretasi		Sangat Layak	

Sumber: Data Olahan Primer, 2025

c. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* merupakan bagian penting dalam mengevaluasi kelayakan media dari sisi pengguna akhir, yaitu peserta didik. Respon siswa ini diukur melalui dua tahapan uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba

lapangan, yang masing-masing bertujuan untuk mengetahui tingkat akseptansi (penerimaan) peserta didik terhadap media pembelajaran.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Subjek penelitian pada uji coba kelompok kecil ini adalah 8 siswa dari kelas X-1. Pada tahap ini siswa terlebih dahulu mengamati video pembelajaran yang sudah disajikan dan menilai video pembelajaran tersebut. Lembar penilaian akseptansi (penerimaan) siswa ini terdiri dari 25 pertanyaan yang tersusun atas 4 aspek. Aspek-aspek tersebut antara lain panduan dan informasi, materi multimedia, disain dan fasilitas media, dan efek pedagogi. Berikut hasil lembar penilaian siswa dalam uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 24. dibawah ini

Berdasarkan hasil penilaian multimedia pembelajaran pada uji coba kelompok kecil, diperoleh rata-rata skor akseptansi sebesar 4,8 dengan kategori 'akseptansi tinggi'. Penilaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi CapCut telah mampu menarik perhatian siswa, mudah dipahami, dan sesuai dengan gaya belajar visual serta digital siswa saat ini. Hasil skor akseptansi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan lebih luas. Oleh karena itu, setelah memperoleh hasil positif pada uji coba kelompok kecil, penelitian dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan dalam skala kelas secara keseluruhan, yaitu kepada seluruh siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Medan. Tujuannya adalah untuk melihat kualitas video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* serta mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam kondisi pembelajaran nyata dan memastikan bahwa media tetap relevan dan diterima baik oleh peserta didik dalam jumlah yang lebih besar.

2) Uji Coba Lapangan

Subjek penelitian dalam uji coba lapangan ini adalah keseluruhan siswa di kelas X-1 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk melihat kualitas video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* berdasarkan tingkat akseptansi (penerimaan) oleh siswa. Penilaian uji coba lapangan dilakukan dengan cara peneliti terlebih dahulu menampilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dalam proses pembelajaran di kelas X-1. Setelah keseluruhan materi telah disajikan dalam proses pembelajaran maka siswa akan mengisi lembar penilaian.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian tingkat akseptansi (penerimaan) peserta didik di kelas X-1 SMA Negeri 4 Medan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh bahwa seluruh aspek memperoleh tingkat penerimaan yang sangat tinggi. Pada aspek Panduan dan Informasi, rata-rata skor yang diperoleh adalah 4,45 dengan kategori sangat tinggi, materi multimedia memperoleh rata-rata skor 4,50 dengan kategori sangat tinggi, disain dan fasilitas media memperoleh rata-rata skor 4,49 dengan kategori sangat tinggi, dan efek pedagogi memperoleh rata-rata skor 4,54 dengan kategori sangat tinggi. Secara keseluruhan, nilai rata-rata total dari semua aspek adalah 4,50 yang mengindikasikan bahwa tingkat akseptansi (penerimaan) peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan termasuk dalam kategori akseptansi sangat tinggi.

3. Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Hidrosfer Menggunakan Aplikasi *CapCut*

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Identifikasi minat belajar dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *CapCut*. Minat belajar siswa ini diukur melalui dua tahapan uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, yang masing-masing bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan sebagai tahapan awal untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *CapCut* dalam pembelajaran materi Dinamika Hidrosfer. Subjek penelitian pada uji coba kelompok kecil ini adalah 8 siswa dari kelas X-1. Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*, siswa diminta untuk mengisi kuesioner minat belajar yang telah disusun berdasarkan indikator perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan dalam belajar. Berikut hasil respon siswa dalam uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 27. dibawah ini.

Tabel 3. Penilaian Siswa Pada Kuesioner Minat Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Skor
1.	Cut Sahfiya Widani	85
2.	Dwi Aprillia Riswidiyani	100
3.	Keyko Selbi Aurelia	96
4.	Keysa Nazwa	89
5.	Melur Permata Putri	87
6.	Nelly A. Pakpahan	84
7.	Raudhah An-Nazlah Lubis	86
8.	Rindy Andriani	85
Total Skor		711
Rata-rata Skor (persentase)		88% (Sangat Efektif)

Sumber : Data Olahan Primer, 2025

Berdasarkan tabel diatas, penilaian siswa dalam uji coba kelompok kecil terhadap minat belajar siswa menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer mendapat rata-rata skor dengan jumlah 88% dengan kategori sangat efektif. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 88%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Efektif”. Skor tertinggi diberikan oleh siswa dengan nilai 100, sedangkan skor terendah adalah 84, dan seluruh responden menunjukkan nilai yang berada dalam kategori tinggi. Hasil dari pengisian kuesioner tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer “sangat efektif” untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, hasil uji coba kelompok kecil ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan implementasi media pembelajaran *CapCut* pada tahap berikutnya, yaitu uji coba lapangan.

2) Uji Coba Lapangan

Subjek penelitian dalam uji coba lapangan ini adalah keseluruhan siswa di kelas X-1 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer. Seluruh siswa diberikan kuesioner minat belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *CapCut*. Kuesioner tersebut disusun berdasarkan beberapa indikator utama, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian siswa pada kuesioner minat belajar siswa, diperoleh total skor sebesar 3.020 dengan rata-rata skor sebesar 86%, yang termasuk dalam

kategori “Sangat Efektif”. Skor tertinggi mencapai 100, sementara skor terendah tetap berada pada angka yang tinggi, yaitu 80. Rentang nilai ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media CapCut. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut pada materi dinamika hidrosfer “sangat efektif” untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berikut hasil respon siswa dalam uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 28. dibawah ini:

Tabel 4. Penilaian Siswa Pada Kuesioner Minat Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Skor
1.	Achmad Rayhansyah	80
2.	Alya Nayfa Priyatna	80
3.	Arga Sebastian	90
4.	Arvy Oriend Almiron	85
5.	Asser WSB Lumbantoruan	80
6.	Atiya Jihan Farzana	82
7.	Axel Gerard P. Tarigan	81
8.	Beiby Aisyarah L. Sitompul	85
9.	Bhawani Laksmi	95
10.	Bintang N. Pratiwi	91
11.	Caroline Letycia Malau	82
12.	Cheryasi Triangel Siregar	80
13.	Cut Sahfiya Widani	88
14.	Dea Ayu Pratiwi	91
15.	Dwi Aprillia Riswidiyani	100
16.	Fadli Wicaksono	82
17.	Fathir Aditya B Siregar	80
18.	Gita Nainggolan	92
19.	Hizkia D Boloni Hutagaol	85
20.	Humaira Adwie Saffa	90
21.	Keyko Selbi Aurelia	88
22.	Keysa Nazwa	84
23.	Kezia Alfedora Silitonga	86
24.	Latifa Kanessya Lubis	81
25.	M. Sachio Pahlevi	94
26.	Melur Permata Putri	90
27.	M. Al Hafiz	84
28.	Mutiara Alma Zafirah	92
29.	Nadin Tanisha Simatupang	89
30.	Nadine R. Q. Lubis	94
31.	Nelly A. Pakpahan	80
32.	Raudhah A. Lubis	92
33.	Rindy Andriani	84
34.	Shalwa S. Barizky	81
35.	Wahyu Afif	82
Total Skor		3.020
Rata-rata Skor		86%

Sumber: Data Olahan Primer, 2025

PEMBAHASAN

1. Pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa (Lubis et al., 2023). Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2014), bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan informasi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga membantu siswa dalam memahami materi secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah aplikasi *CapCut*. Aplikasi *CapCut* merupakan aplikasi pengeditan video yang populer dan mudah digunakan, menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Pemanfaatan *CapCut* sebagai media pembelajaran telah memperoleh dukungan dari berbagai hasil penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh (2023), menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *CapCut* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Penelitian oleh Herawati, dkk (2023), juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *CapCut* sangat valid dan efisien untuk digunakan di tingkat SMA, serta memiliki daya tarik visual yang tinggi bagi peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan *CapCut* sebagai media pembelajaran memiliki landasan teori dan bukti nyata, serta terbukti efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan tampilan visual.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian yang dilakukan oleh Alfatih, dkk (2024), juga menerapkan model ADDIE dalam pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif berbasis aplikasi. Proses pengembangan media pembelajaran dimulai dari menganalisis kebutuhan belajar, karakteristik siswa dan lingkungan belajar, menentukan sumber daya, cakupan materi dan membuat produk, mengembangkan media, mengujicobakan media dan memperbaiki media. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat serta mendukung kelancaran proses pembelajaran di sekolah.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis (*Analysis*) yaitu analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan lingkungan belajar. Pada tahap analisis kebutuhan, berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa, SMA Negeri 4 Medan menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Kurikulum 2013 digunakan pada kelas 11 dan kelas 12, sedangkan kurikulum merdeka untuk kelas 10. Pada tahap analisis karakteristik siswa dilakukan dengan menggali informasi dari guru pelajaran geografi di kelas X-1 dengan jumlah siswa 35 orang. Berdasarkan penuturan dari guru menunjukkan bahwa siswa cukup aktif dalam bertanya, diskusi, dan berkomunikasi dengan guru maupun dengan teman sebayanya namun, minat belajar siswa cenderung rendah ketika pembelajaran disampaikan dengan metode konvensional. Akan tetapi saat diberikan media yang interaktif dan melibatkan teknologi, motivasi belajar mereka meningkat secara signifikan. Menurut Wahyuni (2021), generasi Z memiliki karakteristik yang responsif terhadap pembelajaran berbasis digital, sehingga media interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran geografi yang guru gunakan di ruang kelas masih terbatas, penyampaian materi yang dominan ceramah dan presentasi *Power Point* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*. Diketahui juga guru belum mengenal dan belum mengembangkan aplikasi *CapCut* sebagai media pembelajaran. Padahal, menurut Purwanti (2021), penggunaan media digital seperti video pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Selain itu, hasil dari observasi juga menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran geografi guru masih jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti video pembelajaran. Menurut Ndraha dan Harefa (2023), pemanfaatan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa dalam kelas. Oleh karena itu, analisis kebutuhan ini menjadi dasar penting dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Pada tahap kedua dalam penelitian ini adalah desain (*Design*). Tahap ini dimulai dari menentukan sumber daya yang dibutuhkan seperti *software* dan *hardware* kemudian memilih cakupan, struktur, dan urutan materi. Menurut Rusdi (2019), tahap desain harus memperhatikan kejelasan tujuan, sistematika materi, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Isi materi tentang dinamika hidrosfer yang diperoleh dari buku siswa dan guru mata pelajaran Geografi

kelas X kurikulum merdeka. Selanjutnya pembuatan produk media berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *CapCut*. Isi dari video pembelajaran ini adalah terdiri dari halaman pembuka video, tujuan pembelajaran, deskripsi produk, panduan penggunaan video pembelajaran, fasilitas bantuan saat penggunaan video pembelajaran, keseluruhan materi dinamika hidrosfer, ringkasan materi, dan latihan soal.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah pengembangan (*Development*). Pada tahap ini dilaksanakan penilaian atau validasi oleh ahli media dan ahli materi terhadap video pembelajaran yang telah dibuat untuk diuji kelayakan media sebelum digunakan. Menurut Rusdi (2019), validasi oleh ahli merupakan langkah penting untuk memperoleh masukan yang objektif sebelum media diterapkan dalam lingkungan belajar yang sebenarnya. Validasi ahli media dilaksanakan untuk menilai video pembelajaran yang telah dirancang, sedangkan validasi ahli materi dilaksanakan untuk menilai materi yang termuat pada video pembelajaran yang telah dirancang. Saran dan komentar perbaikan dari ahli materi dan ahli media menjadi bahan untuk merevisi video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*.

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* yang sudah dikembangkan dan telah divalidasi oleh para ahli kemudian diimplementasikan kepada kelompok kecil yang berjumlah 8 siswa dari kelas X-1 SMA Negeri 4 Medan. Menurut Arikunto (2010), uji coba produk dapat dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah 4-14 responden, sehingga jumlah peserta dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria. Dalam uji coba kelompok kecil ini dibagikan penilaian akseptansi (penerimaan) siswa terhadap media pembelajaran dan lembar kuesioner minat belajar siswa untuk mengetahui minat belajar menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, didapatkan bahwa tingkat akseptansi (penerimaan) siswa terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* memiliki akseptansi yang tinggi, kemudian hasil penilaian terhadap minat belajar didapatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer sangat efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Tahapan uji coba selanjutnya yaitu pelaksanaan uji coba lapangan yang dilakukan di kelas X-1 SMA Negeri 4 Medan. Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas X-1 dengan

jumlah siswa sebanyak 35 orang. Pada tahap ini peneliti memberikan dan menampilkan media pembelajaran, kemudian diakhir pertemuan lembar penilaian disebar kepada siswa yang kemudian mendapatkan hasil yang dijadikan sebagai respon peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran *CapCut*. Berdasarkan hasil penilaian diketahui bahwa, tingkat akseptansi (penerimaan) siswa terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* memiliki akseptansi yang sangat tinggi, kemudian hasil penilaian terhadap minat belajar didapatkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nasution (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* tidak hanya valid dari segi isi dan tampilan, tetapi juga efektif dan layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran geografi di kelas X.

Tahap kelima dalam penelitian ini adalah evaluasi (*Evaluation*). Peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah diimplementasikan dalam uji coba lapangan. Evaluasi dilakukan sebagai upaya untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan dari media pembelajaran yang telah digunakan di kelas. Setelah mengetahui Kekurangan dari media pembelajaran peneliti merevisi video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi dinamika hidrosfer.

2. Kelayakan Materi dan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *CapCut*

Pada penelitian ini kelayakan media pembelajaran di uji oleh ahli materi dan ahli media terlebih dahulu sebelum diuji coba kepada siswa. Uji kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dilakukan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media. Tujuan dilakukannya uji kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang sudah dikembangkan. Menurut Arhama, dkk (2024), menyatakan bahwa validasi oleh ahli menjadi indikator penting dalam memastikan kelayakan isi dan tampilan media sebelum diimplementasikan kepada siswa. Validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata skor 4,04 dengan kategori layak. Validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata skor 4,62 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, maka video pembelajaran menggunakan *CapCut* ini dinyatakan

layak, sehingga peneliti dapat melakukan tahap uji coba lapangan kepada siswa kelas X-1 di SMA Negeri 4 Medan.

Selain validasi dari para ahli, tingkat akseptansi (penerimaan) siswa terhadap media pembelajaran juga menjadi indikator penting dalam menilai kelayakan suatu media sebelum digunakan secara luas. Dalam penelitian ini, penilaian akseptansi dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Medan, media pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,80 yang termasuk dalam kategori akseptansi tinggi. Sementara itu, pada uji coba lapangan yang melibatkan 35 siswa dari kelas yang sama, hasil akseptansi menunjukkan rata-rata skor sebesar 4,50 yang dikategorikan sebagai akseptansi sangat tinggi.

Tingginya nilai akseptansi ini menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman, tertarik, dan terbantu dalam memahami materi ketika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut*. Hal ini disebabkan siswa lebih cenderung responsif terhadap pendekatan pembelajaran berbasis visual, audio, dan teknologi interaktif. Media *CapCut* yang dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran dinilai mudah diakses, menarik secara visual, dan tidak membosankan, sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Menurut Mulyasa (2013), keberhasilan media pembelajaran ditentukan apabila media tersebut mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, akseptansi yang tinggi menunjukkan bahwa media *CapCut* tidak hanya menarik secara teknis, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif, memperkuat pemahaman siswa, dan meningkatkan partisipasi siswa di dalam kelas. Selain itu, tingginya penerimaan siswa juga menunjukkan bahwa media ini telah mampu menjawab kebutuhan dan gaya belajar siswa masa kini, yang menuntut pembelajaran yang lebih fleksibel, visual, dan kreatif. Hasil ini selaras dengan penelitian Nasution (2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *CapCut* tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga mendapatkan respon emosional dan afektif yang positif dari siswa, seperti antusiasme, rasa percaya diri, dan keinginan untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* tidak hanya valid secara isi dan tampilan, tetapi juga sangat diterima oleh peserta didik. Akseptansi yang tinggi ini memperkuat bahwa media tersebut layak untuk

dikembangkan lebih lanjut dan diimplementasikan secara luas, baik sebagai sarana pendukung pembelajaran di kelas, maupun sebagai media alternatif untuk tugas-tugas kreatif siswa yang mendorong keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi visual.

3. Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Hidrosfer Menggunakan Aplikasi *CapCut*

Hasil penilaian terhadap minat belajar siswa setelah pelaksanaan uji coba lapangan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. Pada uji coba lapangan di kelas X-1 SMA Negeri 4 Medan, video pembelajaran memperoleh rata-rata skor 86% dengan kriteria “sangat efektif”, sedangkan pada uji coba kelompok kecil, rata-rata skor mencapai 88%, yang juga termasuk dalam kriteria “sangat efektif”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *CapCut* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini didukung oleh indikator minat belajar menurut Septiani (2020), yang mencakup perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pada saat implementasi, siswa terlihat lebih fokus, antusias, dan aktif berdiskusi ketika media digunakan dalam pembelajaran materi Dinamika Hidrosfer. Menurut Tammu (2017), minat adalah rasa suka dan keterikatan terhadap suatu aktivitas tanpa paksaan. Siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih mudah memberikan perhatian dan lebih semangat mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *CapCut* mampu membangkitkan minat siswa dengan tampilan visual yang menarik, animasi yang komunikatif, serta audio narasi yang memperkuat pemahaman pada materi. Penelitian Viranny dan Wardhono (2022), juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *CapCut* mampu meningkatkan minat belajar siswa karena menyajikan pengalaman yang lebih menarik dibandingkan media konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Dinamika Hidrosfer. Hal ini dibuktikan dari konsistensi hasil antara uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang menunjukkan sangat efektif. Oleh karena itu, media ini layak dimanfaatkan dan dikembangkan serta direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi dinamika hidrosfer kelas X di SMA Negeri 4 Medan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut pada materi Dinamika Hidrosfer dilakukan melalui model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Proses ini mencakup identifikasi kebutuhan pembelajaran, perancangan dan penyusunan materi, pembuatan video, validasi ahli, uji coba kepada siswa, serta revisi berdasarkan hasil evaluasi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak berdasarkan hasil validasi ahli materi (skor 4,04 – layak) dan ahli media (skor 4,62 – sangat layak). Tingkat akseptansi siswa pada uji coba lapangan juga sangat tinggi, dengan skor rata-rata 4,50, menunjukkan media ini diterima dengan baik dan sesuai untuk pembelajaran.
3. Respon siswa terhadap minat belajar menunjukkan efektivitas media sebesar 86% (sangat efektif). Hal ini menandakan bahwa penggunaan CapCut mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dan layak direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37.
- Aldi Naftali, Victor G Simanjuntak, Ahmad Atiq, Wiwik Yunitaningrum, & Novi Yanti. (2025). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Kelas V SD Swasta Katolik Marie Joseph Pontianak. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(6), 2144-2153. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i6.3825>
- Arhama & Sutikno, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbantuan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri106184 Sekip Tahun Pembelajaran 2023-2024. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8412–8421.
- Arifin, Syamsul. (2017). Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 16.1
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pres.

- Eko Prasatria Putra, & Suprayitno. (2021). Pengembangan Model Video Pembelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v2i1.619>
- Haryanto & Suryani H. (2023). The Implementation of STEM Approach (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) on Science Learning at Elementary School. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 12, 315–322.
- Herawati, Neta Dian Lestari, & Nova Pratiwi. (2023). Pengembangan media pembelajaran Ekonomi berbasis Capcut di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 231-242.
- Indriyani, Lemi. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. 2(1): 21-26.
- Iskandar. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.2 di MTs Negeri Pinrang. *Central Library of State of Islamic Institute ParePare*, 18– 138.
- Lubis, R. M., Suryani, I., Syahputra, A., & Sahila, W. (2023). The Importance of Islamic Education for The Mental Health of Youth in Using Social Media. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), Art. 1.
- Marghfiroh, Izza. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CapCut Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. (*Skripsi Sarjana, UIN KHAS Jember*).
- Muhammad Akbar Syafruddin, & Agus Sutriawan. (2025). Pengaruh Screen Time Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(6), 2347-2355. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i6.4102>
- Nasution, A. R. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Capcut terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu, 10(2), 96–108.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 06(01), 5328–5339.
- Nurhasani, S., & Luthfi, A. F. (2024). Implementasi CapCut sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 398–402.
- Purwanti, Y. (2021). Pemanfaatan Media Jam Sudut dalam Pembelajaran SD. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 72–77.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Edisi pertama. Jakarta: Kencana.
- Sholihah, H. (2018). Implementasi Manajemen Sumber Daya Manusia Di Man Yogyakarta III.Al-Fikri: *Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(1), 58.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cetakan Keenam. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sulistiyawati, P. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro. *Science*

Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X Di SMA Negeri 4 Medan
Asnimar Duha, Eni Yuniastuti

Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, 7(1), 35–44.

Trygu,(2021). *Teori Motivasi Abraham H. Maslow Dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa*. Gunungsitoli: Guepedia The First On-Publisher in Indonesia.

Vicky Herdiyanti, Metrilitna Br Sembiring, & Isnaini Halimah Rambe. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK Abdi Negara Binjai. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 262-276.
<https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1478>

Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.

Wahyuni, S. (2021). Hubungan Minat dengan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas XI Sekolah Menengah Atas. *Schrödinger: Journal of Physics Education*, 2(2), 36–38.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.