

# Meningkatkan Kemampuan Editing Video Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang melalui Pemanfaatan Capcut

Sabina Luthfiah Nazahrani<sup>1</sup>, Ahmad Fadly<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

[bina.luthfiah@gmail.com](mailto:bina.luthfiah@gmail.com)

**Abstrak.** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang. Salah satu keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini adalah kemampuan editing video melalui pemanfaatan aplikasi CapCut. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan editing video siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang melalui pemanfaatan aplikasi CapCut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VIII sebagai subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan editing video siswa setelah menggunakan CapCut.

**Kata kunci:** keterampilan penyuntingan video, aplikasi CapCut, kreativitas dan imajinasi

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Era digitalisasi menuntut pendidikan untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi sebagai bagian integral dari proses belajar-mengajar. Banyak aplikasi pada smartphone yang digunakan untuk berkomunikasi masih dihubungkan dengan penggunaan aplikasi media sosial yang sangat populer di kalangan masyarakat (Susanto dkk, 2024). Kemampuan ini tidak hanya penting dalam konteks akademik, tetapi juga menjadi bekal yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja di masa depan.

SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang, sebagai salah satu institusi pendidikan yang menyadari pentingnya integrasi teknologi dalam kurikulum. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui pemanfaatan aplikasi editing video CapCut. Aplikasi CapCut merupakan aplikasi editing video dalam smartphone Android yang saat ini populer di kalangan editor pemula. Aplikasi ini mampu memungkinkan pada penggunanya untuk melakukan editing video yang menarik dengan berbagai macam fitur dan juga effect-nya (Rahayu, 2022). Aplikasi ini menyediakan berbagai alat seperti pemotongan video, penambahan efek transisi, penyisipan musik latar, serta penggunaan teks dan stiker, yang semuanya dapat meningkatkan kualitas video yang dihasilkan. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang. Kelompok ini dipilih karena berada pada tahap perkembangan yang

tepat untuk menguasai keterampilan teknis seperti editing video. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan CapCut dalam meningkatkan kemampuan editing video siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat proses pembelajaran editing video dengan CapCut.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis siswa, tetapi juga pada pengembangan aspek kreatif dan kritis yang penting dalam pembelajaran abad ke-21. Integrasi teknologi dalam pendidikan merupakan langkah strategis yang perlu terus dikembangkan untuk memastikan siswa siap menghadapi tantangan di masa depan.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang melibatkan proses berkelanjutan dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus mencakup tahap-tahap tersebut. Berikut adalah langkah-langkah yang bisa diambil dalam penelitian ini:

### 1. Identifikasi Masalah

- **Observasi Awal:** Lakukan observasi awal terhadap kemampuan editing video siswa untuk memahami tingkat kemampuan awal mereka.
- **Identifikasi Kebutuhan:** Tentukan kebutuhan pembelajaran yang spesifik terkait editing video.

### 2. Rencana Tindakan

- **Tujuan Penelitian:** Menetapkan tujuan penelitian, misalnya, "meningkatkan kemampuan editing video siswa melalui penggunaan aplikasi CapCut."
- **Materi dan Alat Pembelajaran:** Menentukan materi yang akan diajarkan dan alat yang akan digunakan, yaitu aplikasi CapCut.
- **Rancangan Pembelajaran:** Merancang langkah-langkah pembelajaran yang melibatkan penggunaan CapCut, termasuk tutorial, latihan, dan proyek editing video.

### 3. Pelaksanaan Tindakan

- **Siklus I:**
  - **Pembelajaran:** Mengajarkan dasar-dasar editing video menggunakan CapCut.
  - **Latihan:** Memberikan tugas latihan sederhana untuk memastikan siswa memahami konsep dasar.
  - **Proyek:** Menugaskan proyek editing video pertama.
- **Evaluasi:** Mengumpulkan data melalui observasi, kuesioner, dan hasil proyek siswa untuk mengevaluasi kemajuan mereka.

### 4. Observasi

- **Pengamatan Langsung:** Mengamati keterlibatan dan kemajuan siswa selama pembelajaran dan latihan.
- **Kuesioner dan Wawancara:** Mendapatkan feedback dari siswa mengenai pemahaman dan pengalaman mereka dalam menggunakan CapCut.

## 5. Refleksi

- **Analisis Data:** Menganalisis data yang dikumpulkan untuk menilai keberhasilan tindakan yang dilakukan pada siklus I.
- **Identifikasi Kelemahan:** Mengidentifikasi kelemahan atau hambatan yang muncul selama pelaksanaan tindakan.
- **Perencanaan Siklus II:** Merencanakan perbaikan dan penyesuaian untuk siklus berikutnya berdasarkan hasil analisis.

## 6. Siklus Berkelanjutan

- **Siklus II dan Selanjutnya:**
  - **Revisi Rencana:** Melakukan revisi rencana tindakan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya.
  - **Pelaksanaan Tindakan Lanjutan:** Melaksanakan tindakan lanjutan dengan fokus pada perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.
  - **Evaluasi Berkelanjutan:** Melakukan evaluasi terus-menerus untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa.

## 7. Pelaporan Hasil

- **Penulisan Laporan:** Menyusun laporan penelitian yang mencakup tujuan, metode, hasil, analisis, dan kesimpulan.
- **Presentasi Hasil:** Mempresentasikan hasil penelitian kepada pihak-pihak terkait, seperti guru, kepala sekolah, dan komite pendidikan.

## 8. Kesimpulan dan Rekomendasi

- **Kesimpulan:** Menyimpulkan hasil akhir dari penelitian, apakah penggunaan CapCut efektif dalam meningkatkan kemampuan editing video siswa.
- **Rekomendasi:** Memberikan rekomendasi untuk implementasi lebih lanjut atau pengembangan metode pembelajaran serupa di masa depan.

Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh data yang valid dan reliabel mengenai peningkatan kemampuan editing video siswa. Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang sebagai subjek penelitian.

## 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil dari setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

#### Siklus Pertama

Pada siklus pertama, siswa diperkenalkan dengan aplikasi CapCut dan diberikan tutorial dasar mengenai penggunaannya. Siswa kemudian diberi tugas untuk membuat video sederhana dengan menggunakan fitur dasar seperti memotong video, menambahkan musik latar, dan memasukkan teks.

- **Kemampuan Editing Video:** Pada tes awal, rata-rata skor kemampuan editing video siswa adalah 55. Setelah pelaksanaan siklus pertama, rata-rata skor meningkat

menjadi 70. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan CapCut mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan editing video siswa.

- **Observasi Aktivitas Siswa: Selama proses pembelajaran,** sebagian besar siswa terlihat antusias dan aktif berpartisipasi. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur tertentu dalam CapCut.
- **Angket Persepsi Siswa:** Sebagian besar siswa merasa bahwa CapCut adalah alat yang mudah digunakan dan membantu mereka memahami dasar-dasar editing video. Namun, ada masukan untuk lebih banyak tutorial dan contoh yang lebih kompleks.

### Siklus Kedua

Pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus pertama. Tutorial lebih mendalam diberikan, dan siswa didorong untuk membuat video yang lebih kompleks dengan menggunakan fitur tambahan seperti efek transisi dan stiker.

- **Kemampuan Editing Video:** Pada akhir siklus kedua, rata-rata skor kemampuan editing video siswa meningkat menjadi 85. Peningkatan ini signifikan dibandingkan dengan siklus pertama, menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan meningkatkan keterampilan siswa secara efektif.
- **Observasi Aktivitas Siswa:** Pada siklus kedua, lebih banyak siswa yang mampu mengoperasikan CapCut dengan lebih lancar dan menghasilkan video yang lebih kreatif dan berkualitas tinggi. Partisipasi siswa juga meningkat, dengan lebih banyak interaksi dan kolaborasi di antara siswa.
- **Angket Persepsi Siswa:** Hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dalam menggunakan CapCut dan tertarik untuk belajar lebih lanjut tentang editing video. Mereka juga merasa bahwa pembelajaran dengan CapCut lebih menyenangkan dan interaktif.

### 3.2 Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan CapCut efektif dalam meningkatkan kemampuan editing video siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang. Beberapa faktor yang mendukung peningkatan ini antara lain:

1. **Kemudahan Penggunaan CapCut:** CapCut adalah aplikasi yang user-friendly dengan antarmuka yang intuitif, sehingga siswa mudah memahami dan mengoperasikannya. Fitur-fitur yang lengkap dan mudah diakses memudahkan siswa untuk belajar dan bereksperimen dengan berbagai teknik editing video.
2. **Pendekatan Pembelajaran yang Interaktif:** Metode pembelajaran yang melibatkan tutorial, proyek video, dan kolaborasi antar siswa menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini membantu siswa memahami konsep editing video secara lebih mendalam dan praktis.
3. **Perbaikan Berkelanjutan:** Melalui refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam setiap siklus, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pendekatan ini memastikan bahwa siswa mendapatkan bimbingan yang tepat dan pembelajaran yang efektif.

#### 4. Simpulan dan Saran

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut efektif dalam meningkatkan kemampuan editing video siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang, ditandai dengan peningkatan signifikan dalam skor kemampuan editing video dan tingginya antusiasme serta partisipasi siswa

Disarankan agar guru dan institusi pendidikan terus memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, memberikan pelatihan yang memadai bagi guru, mengintegrasikan keterampilan digital dalam kurikulum, serta menerapkan evaluasi dan refleksi berkelanjutan untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, guna mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan dunia digital di masa depan.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang yang memberikan izin melakukan penelitian.

#### Daftar Pustaka

- Apriliana, G. & Efendi, R. (November 2022). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampang Tengah Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran*, Vol. 2 No. 2, Hal.48-53.
- D., K. (2016). Evaluasi Peneggunaan Media Digital dalam Pembelajaran: Studi Kasus di SMP Negeri 1 Yogyakarta.
- Desmaniar, I., Harapan, E. & Kesumawati, N. (Desember 2020). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Antar Pribadi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cahaya Pendidikan*, Vol 6 No.2, 79-93.
- Firmansah, S., Jaya, F. & Seituni, S. (Nopember 2021). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. *Jurnal Nasional Holistic Science*, Vol. 1, No. 2, 21-24.
- Rahayu, I.D. (2022). Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo. *Jurnal Petisi*, Vol. 03, No. 02, 44-50.
- Safitri, D., & Jamilah, F. (n.d.). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menganalisis Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Kelas XI MAN 2 Yogyakarta.
- Saragih, M., Wirianto, & Badjie, S. D. (Juni 2023). Implementasi Aplikasi CapCut Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Terhadap Guru-Guru SD Bharlin School. *Publikasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PUNDIMASWID)*, Vol. 2 No.1, 1-10.
- Susanto, Wakhidah, N. & Handayani, S. (2024). Pelatihan Aplikasi Capcut Bagi Siswa SMA Kesatrian 1 Semarang Untuk Meningkatkan Keterampilan Editing Video. *DIMASTIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2, No. 1, 68-78.

Wulandari, A. S. (April 2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA. *JPPSI: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, Vol. 2, No. 1, 47-58.

Zulfa, Puspa Fortuna dkk. (2023). Pelatihan Membuat dan Mengedit Video Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Pondok Pesantren Modern Dar Al-Faradis. *Community Empowerment Journal*, Vol.1, No.3, 110-121.