
DESAIN INOVASI ABAD KE 21: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG BERPIHAK PADA PESERTA DIDIK

Rina

Universitas PGRI Palembang

Juaidah Agustina

Universitas PGRI Palembang

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Palembang

Korespondensi penulis: rina230420@gmail.com

ABSTRACT *This research aims to describe the application of animated video-based learning media using the CapCut application to create learning that supports students, namely by meeting the needs of students in class IX.10 of SMP Negeri 7 Palembang. This research meets the needs of students, especially in learning style and background. This research used a qualitative descriptive method, with research subjects 36 students in class IX.10. The data used in this research are, 1) the learning process using CapCut-based animated video learning media; 2) documents in the form of teaching modules; and 3) field notes obtained through the observation stage. The research results were carried out in several stages including: 1) conducting an initial assessment; 2) alignment of learning media; 3) creating teaching modules; 4) implementing learning; 5) reflection and evaluation. The results of reflection and evaluation show that students' enthusiasm and involvement in learning provides significant learning outcomes.*

Keywords: *Indonesian Education Philosophy, Description Text, Learning Media based on CapCut animated videos.*

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *CapCut* untuk menciptakan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik, yaitu dengan memenuhi kebutuhan peserta didik di kelas IX.10 SMP Negeri 7 Palembang. Penelitian ini memenuhi kebutuhan peserta didik terutama dalam gaya belajar dan latar belakangnya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian 36 peserta didik di dalam kelas IX.10. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, 1) proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut*; 2) dokumen berupa modul ajar; dan 3) catatan lapangan yang didapatkan melalui tahapan observasi. Hasil penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan diantaranya: 1) melakukan asesmen awal; 2) penyesuaian media pembelajaran; 3) pembuatan modul ajar; 4) melaksanakan pembelajaran; 5) refleksi dan evaluasi. Hasil refleksi dan evaluasi menunjukkan bahwasanya antusias dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, memberikan hasil belajar yang signifikan.

Kata Kunci: *Filosofi Pendidikan Indonesia, Teks Deskripsi, Media Pembelajaran berbasis Video animasi CapCut.*

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan zaman terutama di era digital, pengaruh teknologi di Indonesia, khususnya dalam sektor pendidikan, semakin signifikan dan memberikan pengaruh yang besar. Mengingat pendidikan merupakan kunci utama perubahan dunia, para

pendidik perlu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Menurut (Hidayat & Khotimah, 2019:10—15) dengan menggabungkan gambar bergerak, suara, tulisan, dan objek 3D, teknologi digital telah menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan interaktif. Perangkat digital yang digunakan dalam konteks pendidikan ini memiliki karakteristik unik, baik dari segi potensi maupun keterbatasannya.

Menurut Oktarina, Indrawati, & Slamet (2021) Integrasi teknologi digital yang mencakup unsur visual, audio, teks, dan model tiga dimensi telah mengubah lanskap pendidikan. Perangkat digital, dengan segala kemampuan, fungsi, dan keterbatasannya, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Selain memiliki pengetahuan yang mendalam dan kemampuan pedagogik yang baik, guru di era digital juga harus mampu memilih dan mengimplementasikan teknologi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Guru modern dituntut untuk menjadi inovator pembelajaran dengan menggabungkan penguasaan materi pelajaran, keterampilan pedagogis, dan kemampuan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk mengembangkan potensi siswa secara maksimal.

Hamzah (2019) mengemukakan dalam era digital, guru perlu senantiasa beradaptasi dengan tuntutan zaman dengan menerapkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Keragaman karakteristik peserta didik menuntut fleksibilitas dalam proses pembelajaran, sehingga pengembangan berkelanjutan di bidang pendidikan menjadi suatu keharusan. Agar peserta didik lebih aktif terlibat dan memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia, variasi dalam metode pengajaran sangat diperlukan. Agar peserta didik lebih aktif terlibat dan memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia, variasi dalam metode pengajaran sangat diperlukan.

Video pembelajaran menawarkan cara yang berbeda untuk menyampaikan materi kepada siswa. Video dapat menjadi sarana alternatif untuk menyajikan materi pelajaran. Dengan video, guru bisa menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih variatif. Dengan menggabungkan unsur visual dan audio, video membantu siswa yang lambat dalam

menangkap informasi, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, video juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan interaktif. Video pembelajaran adalah solusi yang efektif untuk mengatasi kesulitan belajar siswa. Kombinasi gambar dan suara dalam video membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Aplikasi *CapCut* dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran berbasis video animasi (Syahmewah, 2023). Alasan saya memiliki aplikasi *CapCut* ini karena aplikasi ini merupakan aplikasi khusus untuk pengeditan video, dengan segala fitur yang ada didalamnya. Pembelajaran yang biasa dilakukan tanpa adanya inovasi, membuat saya memilih aplikasi *CapCut* ini untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia terkhususnya materi teks deskripsi. Untuk menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi *CapCut* ini berdasarkan tujuan pembelajaran “Peserta didik dapat menulis teks deskripsi dengan sudut pandang orang pertama dengan tepat.”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk memahami realita fenomena kejadian yang dialami langsung. Yusuf (2017) mengungkapkan bahwa deskripsi kualitatif dapat digunakan untuk mengungkapkan suatu keadaan ataupun kejadian untuk menemukan makna atau pemahaman yang mendalam tentang suatu masalah yang dihadapi, yang tampak dalam bentuk data kualitatif, baik berupa deskripsi maupun gambar suatu kejadian. Penelitian deskriptif kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan suatu kejadian secara terperinci. Pendekatan ini memiliki fokus utama dalam mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara. Data yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu, 1) proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut*; 2) dokumen berupa modul ajar; dan 3) catatan lapangan yang didapatkan melalui tahapan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang memerdekakan peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *CapCut*. Terdapat langkah-langkah yang meski dilakukan untuk keberhasilan penelitian ini, yaitu sebagai berikut: 1) melakukan asesmen awal terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan peserta didik; 2) menyelaraskan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik; 3) merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik (pembuatan modul ajar); 4) melaksanakan pembelajaran; dan 5) refleksi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 7 Palembang. Jl. A. Yani 8 Ulu, Silaberanti, Kecamatan. Jakabaring, Kota Palembang. Subjek penelitian ini, yaitu peserta didik kelas IX.10.

Pembahasan

1. Filosofi Pendidikan Indonesia (FPI)

Filosofi Pendidikan Indonesia merupakan mata kuliah yang diikuti oleh mahasiswa PPG Prajabatan di semester 1. Filosofi pendidikan Indonesia ini berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, yang mencerminkan nilai-nilai dasar bangsa serta kebudayaan lokal. Filosofi menekankan pendidikan sebagai upaya membentuk manusia yang seutuhnya. Ki Hajar Dewantara, atau lebih dikenal sebagai Raden Mas Soewardi Soerjaningrat, merupakan salah satu tokoh paling berpengaruh dalam sejarah pendidikan Indonesia. Gerakan transformasinya dalam bidang pendidikan sebelum dan sesudah kemerdekaan memiliki dampak yang signifikan dalam pembentukan identitas nasional dan perkembangan sistem pendidikan di Indonesia.

Adapun semboyan Ki Hajar Dewantara berdasarkan, yaitu Ing Ngarsa Sung Taladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani. Dari 3 semboyan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara memiliki arti bahwasanya Ing Ngarsa Sung Tuladha (guru harus dapat menjadi pemimpin bagi peserta didiknya), Ing Madya Mangun Karsa (guru harus dapat memberikan semangat bagi peserta didiknya), dan Tut Wuri Handayani guru harus dapat memberikan dorongan bagi peserta didiknya). Adapun tujuan pendidikan berdasarkan Ki Hajar Dewantara yaitu menuntun kodrat alam dan kodrat zaman untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat.

Ki Hajar Dewantara mengusung konsep pembelajaran yang memerdekakan peserta didik, sebagai inti dari filosofinya terkait pendidikan. Menurut Ki Hajar Dewantara seorang guru bukan hanya sekedar mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, kemandirian, dan kebebasan bagi setiap peserta didik. Terutama pendidikan yang berpusat pada peserta didik, karena peserta didik memiliki karakteristik dan kebutuhan dalam belajar yang berbeda-beda. Hal tersebut dapat diimplementasikan melalui asesmen awal untuk mengetahui kebutuhan peserta didik tersebut. Hal tersebut nantinya, sebagai acuan dalam merancang pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan.

2. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *CapCut*

Untuk membuat rencana pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, langkah pertama yang dilakukan yaitu melakukan asesmen awal. Asesmen awal yang dibuat adalah asesmen diagnostik non kognitif, asesmen ini bertujuan untuk mengetahui kesejahteraan emosional, psikologi, dan sosial pada peserta didik. Memahami latar belakang peserta didik, terutama dalam mengidentifikasi karakter, minat belajar, gaya belajar, dan kebutuhan belajar tiap-tiap peserta didik. Hasil dari asesmen awal untuk memetakan gaya belajar peserta didik. Terdapat tiga kategori gaya belajar yang dimiliki setiap individu, yaitu auditori, visual, dan kinestetik. Gaya belajar auditori merupakan gaya belajar yang berpusat pada pendengaran dalam memahami dan mengelola informasi. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang berpusat pada penglihatan dalam memahami dan mengelola informasi. Gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar yang berpusat pada gerakan atau sentuhan (melakukan).

Dari hasil asesmen awal yang telah dilakukan, dapat mengetahui gaya belajar tiap-tiap peserta didik, hasil yang didapatkan bahwa sebagian besar peserta didik di kelas IX.10 SMP Negeri 7 Palembang memiliki gaya belajar auditori dan visual. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan peserta didik dalam memahami dan mengelola informasi yang didapatkan yaitu dengan pendengaran maupun penglihatan. Penerapan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik sesuai dengan konsep Ki Hajar Dewantara, yaitu seorang guru harus dapat menuntun peserta didik sesuai dengan kodrat alam yang dimiliki tiap-tiap peserta didik yaitu pembelajaran yang menyesuaikan, minat, bakat, kebutuhan, dan gaya belajar. Terakhir guru dapat menuntun peserta didik sesuai dengan kodrat zamannya, yang berarti

guru harus dapat mengikuti perkembangan zaman peserta didik dalam mengajar dan mendidik peserta didiknya di kelas (Sugiarta, dkk. 2019).

Penerapan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik menggunakan media pembelajaran yang menyelaraskan hasil asesmen diagnostik non kognitif, yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks deskripsi, dengan tujuan pembelajaran peserta didik dapat menulis teks deskripsi menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tepat. Pembelajaran yang dilakukan juga menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan ini merupakan pendekatan yang mengedepankan pengalaman peserta didik (Girsang, Maryanti, & Nasution, 2024). Pendekatan ini dapat diselaraskan dengan tujuan pembelajaran menulis teks deskripsi, yaitu peserta didik menulis teks deskripsi sesuai dengan latar belakang budaya peserta didik tersebut, hal ini juga disesuaikan dengan hasil asesmen diagnostik non kognitif: kebudayaan peserta didik.

Setelah mendapatkan hasil asesmen diagnostik non kognitif, tahap kedua yaitu merancang media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Peneliti memilih membuat media pembelajaran berbasis video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *CapCut*, hal ini dapat memenuhi kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil asesmen diagnostik non kognitif bahwa peserta didik di kelas IX.10 memiliki gaya belajar auditori dan visual. Video pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan tersebut dikarenakan terdapat suara dan visual berupa kata dan gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Tahap ketiga yaitu merancang pembelajaran yang akan menerapkan media yang telah dibuat ke dalam modul ajar. Setiap melakukan proses belajar mengajar terdapat tiga sintak yang meski dilakukan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengucapkan salam, lalu memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa. Peserta didik merespon salam dari guru dan membaca doa. Kemudian, guru mengecek kehadiran peserta didik di kelas IX.10 SMP Negeri 7 Palembang. Selanjutnya guru memberikan motivasi kepada peserta didik. Setelah, memberikan motivasi, guru mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking*, agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Peserta didik yang kalah dalam *ice breaking* diberikan hukuman mengenai pembelajaran

Bahasa Indonesia pada pertemuan sebelumnya. *Ice breaking* selesai guru dan peserta didik melakukan apersepsi terkait pembelajaran pada pertemuan sebelumnya, dan melakukan tanya jawab pada peserta didik. Hal ini penting untuk dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran. Guru mengajukan pertanyaan pemantik terkait materi teks deskripsi. Terakhir guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Guru melakukan kegiatan inti pembelajaran dengan memerintahkan peserta didik mengamati video pembelajaran yang ditayangkan melalui proyektor di depan kelas. Lalu, guru memancing peserta didik untuk dapat menanggapi video pembelajaran yang telah ditayangkan. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab terkait materi pembelajaran yang terdapat dalam video tersebut maupun materi yang sedang dipelajari. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang sedang dipelajari, dengan mengulang konsep dan memberikan contohnya. Setelah peserta didik dapat menangkap materi pembelajaran peserta didik berkelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pengerjaan LKPD dilakukan, sebagai berikut.

- a) Peserta didik duduk secara berkelompok.
- b) Peserta didik menerima LKPD dari guru.
- c) Peserta didik mendengarkan intruksi dari guru terkait pengerjaan LKPD.
- d) LKPD dilakukan pertama kali yaitu dengan mengisi teka-teki silang (TTS) yang terdapat dalam LKPD.
- e) Selanjutnya, setelah teka-teki silang (TTS) telah selesai dikerjakan, memilih salah satu tema yang akan diangkat dalam penulisan teks deskripsi berdasarkan hasil teka-teki silang (TTS).

Selanjutnya, setelah memilih satu tema yang akan diangkat untuk menulis teks deskripsi. Peserta didik dengan teman kelompoknya berdiskusi dan menuangkan ide untuk menulis teks deskripsi. Setelah pengerjaan selesai, peserta didik secara bergantian mempresentasikan hasil tulisannya bersama teman kelompoknya. Melakukan tanya jawab maupun saran terhadap kelompok yang sedang melakukan presentasi. Terakhir, memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah presentasi.

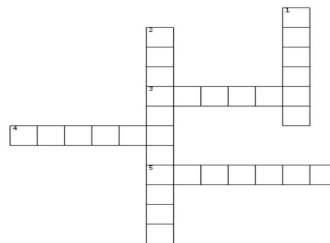
3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru dan pesera didik mengulas ulang materi pembelajaran dan melakukan refleksi. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan terkait menulis teks deskripsi sesuai dengan kebudayaan Sumatera Selatan. Guru memberitahu tujuan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa karena jam pelajaran telah selesai. Guru menutup pembelajaran dan memberikan salam.



Menulis Teks Deskripsi Kelas IX-Kurikulum Merdeka

Gambar 1. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi CapCut



- ACROSS
- 3. Penyebrangan masyarakat Palembang dari ulu ke ilir begitupun sebaliknya adalah...
 - 4. Makanan khas daerah Palembang adalah...
 - 5. Monumen yang terdapat di Palembang adalah...
- DOWN
- 1. Makanan khas Palembang yang menyerupai bakso yang abstrak adalah...
 - 2. Saksi cinta Tan Bun An dan Siti Fatimah adalah...

Gambar 2. LKPD Menggunakan Puzzle Maker

4. Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dan evaluasi hal ini harus dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan refleksi dan evaluasi ini dilakukan oleh peserta didik dan guru. Refleksi dan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui penerapan pembelajaran sudah berjalan dengan baik atau harus diperbaiki lagi. Refleksi ini dilakukan berdasarkan sintak pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup, dan terakhir hasilnya.

Berdasarkan hasil refleksi penerapan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *CapCut* dan teka-teki silang menggunakan *Puzzle Maker*, peserta didik senang mengikuti pembelajaran pada hari itu. Motivasi belajar peserta didik juga meningkat berdasarkan hasil observer. Dampak positif pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu peserta didik dapat menulis teks deskripsi sesuai dengan kebudayaan Sumatera Selatan menggunakan sudut pandang orang pertama. Peserta didik juga lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam kelompoknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang diuraikan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwasanya terdapat 4 poin hasil dari penelitian ini, yaitu: 1) pelaksanaan asesmen diagnostik non kognitif; 2) pembuatan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 3) merancang pembelajaran ke dalam modul ajar; dan 4) melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi dapat ditarik kesimpulan bahwasanya secara keseluruhan penerapan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *CapCut* di kelas IX.10 SMP Negeri 7 Palembang memberikan dampak positif, yaitu meningkatkan antusias dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dapat membuktikan bahwasanya penerapan media pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kodrat zaman peserta didik dapat menciptakan hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Girsang, B., Maryanti, I., & Nasution, U. (2024). Penerapan PBL terhadap Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan CRT. *Jurnal Mathematics Education Sigma*.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 10-15.
- Oktarina, S., Indrawati, S., & Slamet, A. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Multimedia Interaktif Pembelajaran Menulis Akademik Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya. *Jurnal Ilmiah Indonesia dan Pembelajarannya*.
- Sugiarta, M., dkk. (2019). Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara . *Jurnal Filsafat Indonesia*.
- Syahmewah, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Template pada Aplikasi CapCut yang Memudahkan Mahasiswa untuk Mengedit Video sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Physics and Science Learning*.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.