

Pemanfaatan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Pada Materi Bangun Datar

Ratna Kumala, Jayanti Martha Asih, Arganati Nurul Fajri, Rachmalia Vinda Kusuma
Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia
e-mail: ratnakumala699@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, dengan memanfaatkan aplikasi CapCut. Pembelajaran matematika sering dianggap sulit oleh siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti bangun datar. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media interaktif membuat siswa kurang memahami materi dengan baik. Dengan menggunakan aplikasi CapCut, guru dapat membuat video pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Tuban. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada minat dan hasil belajar siswa setelah penggunaan video pembelajaran interaktif yang dibuat dengan aplikasi CapCut.

Kata Kunci: CapCut, minat belajar, bangun datar, video pembelajaran interaktif, matematika

Abstract

This research aims to increase students' interest in learning mathematics, especially in plane material, by utilizing the CapCut application. Learning mathematics is often considered difficult by students, especially abstract material such as flat figures. Observations and interviews show that monotonous learning methods and the lack of use of interactive media mean that students do not understand the material well. By using the CapCut application, teachers can create interactive and interesting learning videos, thereby increasing students' interest and understanding of the material being taught. This research uses quantitative methods with the research subjects being class VII students at SMP Muhammadiyah 1 Tuban. The research results show a significant increase in student interest and learning outcomes after using interactive learning videos created with the CapCut application.

Keywords: CapCut, interest in learning, flat shapes, interactive learning videos, mathematics

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Matematika pada hakikatnya adalah belajar konsep, struktur konsep, dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya (Rachmawati, 2018). Sebagai salah satu ilmu dasar, matematika tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang kehidupan. Hal ini terbukti dengan banyaknya permasalahan dan segala sesuatu yang berhubungan dengan matematika yang selalu dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari siswa (Sutrisno, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas, kebanyakan siswa menyebut matematika sebagai pelajaran yang paling sulit. Hal ini tidak bisa dipungkiri karena matematika bersifat abstrak yang membutuhkan penalaran, sehingga pelajaran matematika kurang disukai oleh kebanyakan siswa (Handayani, 2020). Informasi dari guru menunjukkan bahwa salah satu materi yang kurang disukai adalah bangun ,dimana siswa masih kesulitan membedakan antara konsep bangun ruang dan bangun

datar serta sering melakukan kesalahan dalam soal mengenai luas dan volume bangun datar (Putra, 2021).

Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi bangun datar disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru tanpa menggunakan benda nyata, hanya gambar sederhana. Guru sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas yang monoton, Guru juga kurang memotivasi siswa untuk melakukan tanya jawab yang menyebabkan siswa pasif dan bosan (Wahyuni, 2022). Permasalahan ini juga ditemukan dalam kajian kebijakan kurikulum merdeka, yang menyatakan bahwa pembelajaran bangun datar yang abstrak menyebabkan siswa sulit memahami konsep dan hanya menghafal rumus tanpa mengetahui maknanya (Hidayat, 2019).

Permasalahan yang muncul di SMP 1 Muhammadiyah Tuban sejalan dengan kajian kebijakan kurikulum merdeka yang menemukan berbagai permasalahan pembelajaran matematika di SMP, diantaranya yaitu tentang pembelajaran materi bangun datar yang masih disampaikan secara abstrak kepada siswa sehingga menyebabkan siswa tidak mampu membayangkan konsep bangun datar yang sebenarnya, siswa hanya mengetahui bagaimana rumus menghitung volume persegi dan persegi panjang dengan teori yang diajarkan guru tanpa mengetahui makna yang sebenarnya, dan siswa hanya mengetahui bagaimana cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume persegi dan persegi panjang. Sehingga, banyaknya siswa yang mengalami kesulitan saat mempelajari materi bangun datar mengakibatkan siswa memiliki ketuntasan belajar yang rendah.

Bangun datar adalah objek geometri dua dimensi yang terdiri dari beberapa titik, garis, dan sudut. Bangun datar mempunyai berbagai bentuk, seperti segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, trapesium, dan jajargenjang. Rendahnya pemahaman terhadap konsep bangun datar disebabkan karena perhatian siswa terhadap mata pelajaran matematika kurang, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal, pembelajaran di kelas yang monoton dan hanya menggunakan metode ceramah, pemberian reward yang minim terhadap siswa yang berhasil, proses belajar mengajar kurang menarik dan membosankan bagi siswa, media pembelajaran yang digunakan terbatas. Oleh karena itu, siswa membutuhkan dorongan, bimbingan, dan pengarahan dari pihak yang lebih berpengalaman seperti guru mata pelajaran yang bersangkutan atau wali kelas untuk membatasi atau mengurangi permasalahan-permasalahan di atas salah satunya adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif. Media video pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta membantu pemahaman konsep yang abstrak (Rahmawati, 2021). Pemanfaatan media video pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pemanfaatan media video pembelajaran dalam proses belajar mengajar matematika materi bangun ruang juga dapat membangkitkan minat belajar, motivasi belajar, dan mampu memberikan pengaruh secara psikologis terhadap siswa. Selain itu, pemanfaatan media video pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika materi bangun datar.

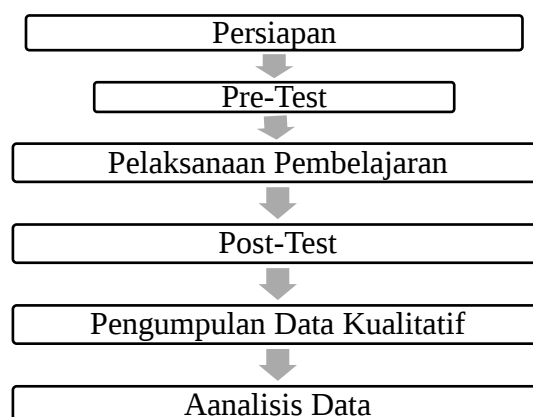
Dalam konteks ini, aplikasi CapCut dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membuat video interaktif tentang materi bangun ruang. CapCut memungkinkan guru untuk menciptakan video yang menarik dengan berbagai fitur editing yang mudah digunakan (Pratama, 2023). Dalam penelitiannya, Nurhasanah (2021) menyimpulkan bahwa CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang sangat mudah digunakan oleh guru dan siswa. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan memanfaatkan media video pembelajaran CapCut dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas VII di SMP 1 Muhammadiyah Tuban. Dalam konteks pembelajaran materi bangun datar, penggunaan CapCut sebagai alat bantu pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan CapCut, guru dapat menciptakan video pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep geometri dengan lebih baik dan lebih menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Tuban. Total Subjek penelitian adaah 14 siswa. Untuk mengukur tingkat minat belajar siswa peneliti menggunakan kuesioner minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran. Teknik pengumpulan datanya melalui wawancara dari guru matematika kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Tuban. Peneliti juga mengukur pemahaman siswa melalui pre-test dan post-test.

Prosedur penelitian



HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Terhadap Pemanfaatan Aplikasi Capcut Pada Materi Bangun Datar Sebelum Menggunakan Video.

Tabel. 1. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Terhadap Pemanfaatan Aplikasi Capcut Pada Materi Bangun Datar Sebelum Menggunakan Video

Respo nden	Aspek Penilaian									$\sum N$	x_1	%	Krit eria
	Ketertarika n		Perhatian		Perasaa n Senang		Keinginan/ Kesadaran						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1	3	2	3	3	3	3	3	3	2	25	36	69,4 444	Sed ang
2	3	1	3	1	3	1	3	3	3	21	36	58,3 333	Sed ang
3	4	1	4	3	4	3	4	4	4	31	36	86,1 111	Ting gi

4	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2 4	3 6	66,6 667	Sed ang
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3 6	25	Ren dah
6	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1 2	3 6	33,3 333	Ren dah
7	3	1	3	1	3	1	3	3	1	1 9	3 6	52,7 778	Sed ang
8	4	4	3	1	4	4	3	4	4	3 1	3 6	86,1 111	Ting gi
9	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3 0	3 6	83,3 333	Ting gi
10	3	2	2	2	2	1	1	3	1	1 7 2	3 6	47,2 222	Ren dah
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1 8	3 6	50	Sed ang
12	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3 1	3 6	86,1 111	Ting gi
13	4	2	1	4	4	3	4	4	2	2 8	3 6	77,7 778	Ting gi
14	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2 8	3 6	77,7 778	Ting gi
ΣX	43	27	36	32	4 2	31	39	40	34	3 2 4	5 0 4	64,2 857	
Σx_1	56	56	56	56	5 6	56	56	56	56				
%	76,7 857	48,2 143	64,2 857	57,1 429	7 5	55,3 571	69,6 429	71,4 286	60,7 143				

Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Terhadap Pemanfaatan Aplikasi Capcut Pada Materi Bangun Datar Setelah Menggunakan Video

Tabel. 2 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Terhadap Pemanfaatan Aplikasi Capcut Pada Materi Bangun Datar Setelah Menggunakan Video

Respo nden	Aspek Penilaian									Σ	x_1	%	Krit eria
	Ketertari kan		Perhatian		Perasaan Senang		Keinginan/ Kesadaran						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	25	36	69,44 444	Sed ang
2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	24	36	66,66 667	Sed ang
3	4	1	4	3	4	4	4	4	4	32	36	88,88 889	Tin ggi

4	4	3	4	4	4	2	3	3	4	3 1	3 6	86,11 111	Tin ggi
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2 7	3 6	75	Tin ggi
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	3 6	25	Ren dah
7	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1 9	3 6	52,77 778	Sed ang
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1 8	3 6	50	Sed ang
9	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3 0	3 6	83,33 333	Tin ggi
10	3	2	2	2	2	2	1	3	2	1 9	3 6	52,77 778	Sed ang
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1 8	3 6	50	Sed ang
12	4	2	4	3	3	3	3	2	3	2 7	3 6	75	Tin ggi
13	4	1	4	4	2	4	1	4	3	2 7	3 6	75	Tin ggi
14	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2 5	3 6	69,44 444	Sed ang
ΣN	4 2	27	41	36	37	35	35	38	40	3 3 1	5 0 4	65,67 46	Sed ang
Σx_1	5 6	56	56	56	56	56	56	56	56				
%	7 5	48,21 429	73,21 429	64,28 571	66,07 143	62 ,5	62 ,5	67,85 714	71,42 857				

Setelah melakukan pengisian angket, siswa diberi soal pre-test terkait materi bangun datar. Untuk hasil pre test terlampir pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Pre-Test

No	Nama	Nilai
1	siswa 1	25
2	siswa 2	15
3	siswa 3	10
4	siswa 4	20
5	siswa 5	25
6	siswa 6	20
7	siswa 7	22.5
8	siswa 8	0
9	siswa 9	15
10	siswa 10	25
11	siswa 11	20

12	siswa 12	17.5
13	siswa 13	22
14	siswa 14	25
	Total	262
	rata-rata	18.71429

Setelah siswa mengerjakan soal Pre-Test, siswa diajak untuk melihat video pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi CapCut untuk membuat video interaktif. Bentuk Videonya. Selanjutnya siswa diberi soal Post-Test untuk melihat minat belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Post-Test

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	Siswa 1	90
2	Siswa 2	80
3	Siswa 3	80
4	Siswa 4	90
5	Siswa 5	60
6	Siswa 6	70
7	Siswa 7	80
8	Siswa 8	90
9	Siswa 9	80
10	Siswa 10	70
11	Siswa 11	70
12	Siswa 12	70
13	Siswa 13	60
14	Siswa 14	80
	Total	1070
	Rata-Rata	76.42857

Dari hasil Pre-Test dan Post-Test dapat dilihat terkait kenaikan dari rata-rata nilai siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi capcut sebagai media pembelajaran materi bangun datar pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Tuban dapat meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan angket dan hasil post-test yang dilakukan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Handayani, T. (2020). Kendala Pembelajaran Matematika di Kelas: Perspektif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 8(2), 115-124.

Hidayat, R. (2019). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Matematika: Fokus pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 5(1), 45-60.

Nurhasanah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi CapCut dalam Membuat Video Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 78-87.

Pratama, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi CapCut sebagai Media Pembelajaran Video Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(2), 101-112.

Putra, H. (2021). Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi Bangun Datar: Studi Kasus di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 233-245.

Rahmawati, L. (2021). Efektivitas Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 15(2), 159-172.

Rachmawati, Y. (2018). Matematika: Studi tentang Struktur Abstrak dan Pola Hubungan. *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 6(1), 33-42.

Sutrisno, B. (2019). Peran Matematika dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 7(4), 321-330.

Wahyuni, S. (2022). Metode Pembelajaran Matematika yang Efektif: Fokus pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 11(1), 89-98.