

Pemanfaatan Aplikasi *CapCut* dalam Pembuatan Tugas Video pada Mata Kuliah Kepewaraan Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura

Moh. Jovan Andrie Fahrian, Liana Rochmatul Wachidah, Sahrul Romadhon

IAIN Madura

jovanandrie18@gmail.com

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

The CapCut application is a video editing application that is popular today. This application can be used as a learning media tool. This research has two objectives, namely to explain the use of the CapCut application as a learning media tool and explain its advantages and disadvantages. This research uses a qualitative research method with a descriptive approach. The sample used in this research was Indonesian Tadris students class a Class of 2021. The data collection technique used was interview techniques and video documentation. Data analysis techniques used by researchers compare data between interview results and documentation and then classify the data according to assessment categories. There are three categories used, namely very good (A), good (B), and poor (C). The results of the research conducted showed that 13 of the 17 students who were respondents received a very good assessment category (A), indicating validation that the use of the CapCut application in humanities courses had been carried out very well by the students. The CapCut application is considered effective as a supporting tool in creating video assignments. Apart from that, the CapCut application has very good use in creating learning media tools.

Keywords: *CapCut Application, citizenship, Intrucionsl Media.*

Abstrak

Aplikasi *CapCut* adalah aplikasi pengeditan video yang populer saat ini. Aplikasi ini bisa digunakan sebagai alat media pembelajaran. Penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu untuk menjelaskan tentang pemanfaatan aplikasi *CapCut* sebagai alat media pembelajaran dan menjelaskan kelebihan, dan kekurangannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa tadris Bahasa Indonesia kelas a Angkatan 2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni menggunakan Teknik wawancara dan dokumentasi hasil video. Teknik analisis data oleh peneliti melakukan komparasi data antara hasil wawancara dengan dokumentasi lalu dilakukan klasifikasi data sesuai kategori penilaian. Kategori yang digunakan ada tiga yakni sangat baik (A), baik (B), dan kurang baik (C). Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan 13 dari 17 mahasiswa yang menjadi responden yang mendapatkan kategori penilaian sangat baik (A) menunjukkan validasi bahwa pemanfaatan aplikasi *CapCut* pada mata kuliah kepewaraan sudah dilakukan dengan sangat baik oleh mahasiswa. Aplikasi *CapCut* dinilai efektif sebagai alat pendukung dalam pembuatan tugas video. Selain itu, aplikasi *CapCut* memiliki pemanfaatan yang sudah sangat baik dalam pembuatan alat media pembelajaran.

Kata kunci: Aplikasi *CapCut*, kepewaraan, media pembelajaran.



PENDAHULUAN

Pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk memberikan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan arah pencapaian yang telah direncanakan (Abdul Majid, 2015). Pembelajaran secara umum adalah rangsangan ataupun bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik yang memiliki tujuan agar menciptakan proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan pengetahuan pada pesert didik. Bentuk lain pembelajaran adalah modifikasi. Para Behavioris menganggap pembelajaran sebagai perubahan dalam tindakan dan perilaku seseorang (Miftahul Huda, 2019). Perubahan sikap dan tingkah laku yang dijadikan indikator bahwa seseorang peserta didik telah mengalami peristiwa belajar tersebut dapat bermacam-macam dari yang paling sederhana sampai yang sangat kompleks (Burhan, 2014).

Kepewaraan merupakan sebuah istilah yang cukup luas dan dapat diartikan dengan berbagai cara bergantung pada konteksnya (Arifuna Masfirotu, *et al.*, 2023). Pewara adalah padanan kata bahasa Indonesia yang digunakan bagi seseorang yang profesinya memandu acara (Fathur Rakhman & Rahayu, 2015). Kepewaraan disini adalah seseorang yang menjadi pemandu atau yang memimpin jalannya acara. Masyarakat lumrahnya menyebut pewara adalah MC (*master of ceremony*). MC adalah orang yang bertugas memandu jalannya acara dan bertanggung jawab atas suksesnya acara. Pewara memiliki peran yang sangat vital dalam menghadapi *audiens* ataupun peserta yang hadir dalam acara. Pewara yang baik dapat memandu jalannya acara dengan elegan dan pemilihan kosakata yang sesuai dengan jenis acara. Pewara harus memiliki sikap profesionalisme, artinya pewara memiliki kualitas dan mental yang sudah terlatih. Dalam acara yang bersifat resmi pewara harus dibekali pengetahuan teknik perencanaan dan pelaksanaan kegiatan keprotokolan.

Menciptakan media pembelajaran yang inovatif adalah suatu strategi untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif. Hal ini kurang lebih senada dengan pernyataan Muthmainnah (2020), suatu media pembelajaran yang sangat menarik memberikan nilai plus dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat diipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhataian dan kemampuan ataupun keterampilan belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar (Olivia Feby, *et al.*, 2022). Dengan memanfaatkan aplikasi untuk mendukung dalam pembuatan media pembelajaran, menjadikan penggunaan aplikasi lebih terorganisir sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran. Dalam menciptakan media pembelajaran bisa menggunakan berbagai media seperti alat peraga, namun penggunaan alat peraga saat ini sudah dinilai kurang bagus karna situasinya, pendidikan sekarang sudah didominasi oleh teknologi dan digitliasasi. Aplikasi bisa menjadi salah satu cara untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Selain sudah mengalami kebaruan, penggunaan aplikasi juga sangat relavan dengan kondisi zaman yang semakin mengandalkan kemajuan teknologi.

Aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif salah satunya adalah aplikasi *CapCutt*. Aplikasi *CapCut* adalah aplikasi yang berbasis desain multimedia yang di dalamnya banyak menampilkan fitur-fitur yang dibantu oleh *AI (Artificial Intelegent)*. *CapCut* adalah *software* atau perangkat lunak yan penggunaannya dapat diakses dan dapat dijalankan menggunakan perangkat keras seperti *smartphone* atau emulator pada *PC* atau laptop (Rika Syahmewah, 2023). Menggunakan aplikasi *CapCut* dalam mengedit dapat menghasilkan desain yang inovatif dengan cara yang mudah. *Template* yang disediakan dalam aplikasi ini cukup beragam mulai dari pembuatan video pendek, video presentasi, *teleprompter*, dan masih banyak fitur inovatif lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti memperoleh informasi bahwa ada beberapa mahasiswa yang masih kebingungan. Di era pembelajaran saat ini, mahasiswa harus mempunyai kebutuhan dan bidang multimedia khususnya dalam bidang pembuatan video. Mahasiswa mencoba untuk lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas pembuatan video menjadi pewara menggunakan aplikasi *CapCut* dengan fitur *teleprompter*. Menjadi pewara harus peka dan jeli melihat situasi. pewara harus dapat menghidupkan suasana, sehingga acara menjadi seru (Fathur Rakhman, 2015). Hal ini lebih banyak terjadi karena mayoritas masih awam dengan fitur *teleprompter*. Selain itu, gangguan koneksi internet juga menjadi penyebab yang membuat *handphone* jadi *ngebug* atau *ngefreeze*.

Penelitian ini penting untuk dilaksanakan sebagaimana didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama yang dianggap serupa dilakukan oleh Desi Marliani Rahmania, *et al.*, (2023) yang berjudul "Penggunaan Media Video Animasi Berbasis *CapCut* sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar". Peneliti menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini Penggunaan media video berbasis *CapCut* dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dakwah dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Persamaan dengan penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video menggunakan *CapCut* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada objek penelitian yang media dakwah dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Penelitian kedua yang dianggap serupa dilakukan oleh Dewi Mulyana, *et al.*, (2023) yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *Tiktok* dan *CapCut* sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis *IT*". Peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi *CapCut* dan *tiktok* dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *IT* yaitu video. Hal ini disebabkan karena fitur-fitur yang disajikan pada aplikasi *tiktok* dan *CapCut* sangat banyak sehingga membuat video yang *diupload* inovatif untuk dilihat dan diajari oleh siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah aplikasi *CapCut* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena fitur-fitur yang disajikan pada aplikasi ini sangat banyak sehingga membuat video yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada objek penelitian yang menggunakan pembelajaran berbasis *IT*.

Berdasarkan pengurain diatas aplikasi *CapCut* dapat dimanfaatkan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam mata kuliah kepewaraan. Hal ini diharapkan dapat membantu menciptakan media pembelajaran pada proses pembelajaran yang lain sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih modern. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang aplikasi *CapCut*, prosedur dalam membuat tugas video kepewaraan, dan apa saja yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari aplikasi ini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif jenis metode yang memfokuskan pada observasi yang mendalam. Penelitian kualitatif juga sering digunakan dalam bentuk penelitian yang bersifat deskriptif.

Sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia. Teknik pengambilan sampel menggunakan mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia kelas A angkatan 2021. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik wawancara yang disertai dengan dokumentasi hasil yang berbentuk video. Dalam melakukan wawancara, selain harus membawa instrumen sebagai pedoman untuk wawancara, maka pengumpul data juga dapat menggunakan alat bantu seperti *tape recorder*, gambar, brosur dan material lain yang dapat membantu pelaksanaan wawancara menjadi lancar (Sugiyono, 2016). Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini yakni dengan cara

menyebarkan pertanyaan kepada responden yang kemudian disertai dengan bukti dokumentasi hasil video yang sudah dibuat. Dalam melakukan analisis data peneliti melakukan komparasi data antara hasil wawancara dengan dokumentasi lalu dilakukan klasifikasi data sesuai kategori penilaian. Kategori yang digunakan ada tiga yakni sangat baik (A), baik (B), dan kurang baik (C). Kategori penilaian ini didasarkan pada beberapa aspek yakni artikulasi, aksi panggung, dan intonasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

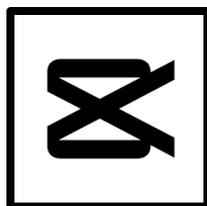
Hasil analisis data pembuatan tugas video kepewaraan akan disajikan dalam bentuk tabel 1. Klasifikasi dilakukan untuk mendapatkan validasi terhadap pemanfaatan aplikasi *CapCut* sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah kepewaraan. 13 dari 17 mahasiswa yang menjadi responden yang mendapatkan kategori penilaian sangat baik (A) menunjukkan validasi bahwa pemanfaatan aplikasi *CapCut* pada mata kuliah kepewaraan sudah dilakukan dengan sangat baik oleh mahasiswa. Selain itu, aplikasi *CapCut* sudah memiliki validasi sebagai alat yang mendukung dalam menciptakan media pembelajaran. Media yang sudah divalidasi, dan memenuhi segala kriteria, serta tidak perlu revisi, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah siap digunakan (Mellisa & Yanda, 2019). Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Validasi data pemanfaatan aplikasi *CapCut* dalam pembuatan video tugas kepewaraan.

No.	Kategori	Jumlah Mahasiswa	Keterangan
1.	A	13	Sangat Baik
2.	B	4	Baik
3.	C	-	Kurang

Penelitian ini dilaksanakan untuk menjelaskan pemanfaatan aplikasi *CapCut* dalam pembuatan video tugas kepewaraan dan kelebihan serta kekurangannya. Dari hasil klasifikasi di atas dapat dideskripsikan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah paham dalam menggunakan serta memanfaatkan aplikasi *CapCut* sebagai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang berbasis video. Media pembelajaran berbasis video memang menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini didukung oleh pernyataan Umagapi & Andres (2021) bahwa video pembelajaran bersifat audiovisual untuk membuat pelajaran menjadi lebih menarik.

1. Pemanfaatan Aplikasi *CapCut* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Kepewaraan



Gambar 1. Logo Aplikasi *CapCut*

Aplikasi *CapCut* memiliki banyak kelebihan yang ditawarkan sebagai alat media pembelajaran. Ini bisa juga meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam membuat tugas yang berbasis video. Dalam penugasan pada mata kuliah kepewaraan ini aplikasi *CapCut* dapat membantu mahasiswa menyelesaikan proses pembuatan tugas video menjadi pewartu. Merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Septy Nurfadilah, 2021). Guna merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien, penggunaan alat bantu seperti aplikasi *CapCut* dinilai sangat mendukung

untuk tujuan tersebut. Penggunaan aplikasi *CapCut* dalam pembuatan tugas video kali ini memanfaatkan fitur *teleprompter* yang menjadi salah satu kelebihan dari aplikasi *CapCut*. Fitur ini terbukti efektif merancang media pembelajaran yang efisien pada mata kuliah kepewaraan. Dengan adanya fitur ini sangat memudahkan mahasiswa dalam membuat tugas video sebagai pewara. Senada dengan kutipan diatas, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan video yang diproduksi mahasiswa menggunakan aplikasi *CapCut* hasilnya sangat memuaskan. Selain itu, hasil video yang diproduksi dari aplikasi *CapCut* dinilai meningkatkan kepercayaan diri pada setiap mahasiswa. Hal ini dikarenakan secara psikologis, mahasiswa terobsesi dengan hasil video yang sangat memuaskan sehingga mahasiswa tidak akan mengalami hambatan rasa percaya diri dalam pembuatan tugas yang berbasis video.

Mahasiswa harus banyak praktik dalam membacakan teks pewara dengan intonasi yang tepat dengan artikulasi yang jelas. Penugasan ini didukung oleh penggunaan media *teleprompter*. Media *teleprompter* adalah fitur yang merupakan salah satu kelebihan yang ada dalam aplikasi *CapCut*. Dalam ilmu jurnalistik, *teleprompter* merupakan alat bantu dalam melakukan penyiaran. Media tersebut salah satu perangkat untuk membacakan teks berita oleh para penyiar berita di televisi (Diki Sumarna, 2014). Media telepromter ini awalnya secara khusus digunakan oleh para *presenter* saat membacakan teks berita di televisi. Namun, aplikasi *CapCut* menyediakan media ini sebagai alternatif yang sangat membantu dalam pembelajaran, khususnya dalam penugasan kali ini. Media *teleprompter* yang ada di aplikasi *CapCut* adalah sebuah fitur teks berjalan yang dibaca sambil merekam secara bersamaan dengan kecepatan teks yang sudah ditentukan. Berikut kerangka penggunaan media *teleprompter* dalam aplikasi *CapCut* dalam pembuatan tugas video menjadi pewara dalam mata kuliah kepewaraan.

. Tabel 2. Kerangka Pembuatan Tugas Video Mata Kuliah Kepewaraan

No.	Gambar	Keterangan
1.		Buka aplikasi <i>CapCut</i> di <i>handphone</i> lalu klik halaman menu “edit” yang ada di bagian bawah layar
2.		Klik tombol “semua alat” lalu akan muncul <i>toolbar</i> yang namanya “ <i>teleprompter</i> ”, setelah muncul lalu klik <i>toolbar teleprompter</i> tersebut

		
<p>3.</p>		<p>Secara otomatis akan langsung diarahkan ke kamera, namun sebelum itu klik <i>icon teleprompter</i> yang ada di urutan kedua di layar bagian pojok kanan atas untuk memasukkan teks pewara yang akan dibaca sebagai pewara dalam penugasan kali ini.</p>
<p>4.</p>		<p>Setelah mengklik <i>icon teleprompter</i> maka akan langsung ada kolom teks di bagian atas layar. Untuk memasukkan teks pewara tersebut yakni klik <i>icon</i> pensil yang dibagian tengah dari kolom teks tersebut. Setelah teks dimasukkan lalu atur kecepatan dan ukuran teks sesuai dengan yang sudah ditentukan</p>
<p>5.</p>		<p>Jika pengaturan teks sudah siap, pastikan kondisi kamera sudah menggunakan kamera depan, lalu klik tombol mulai yang ada di bagian tengah pada layar dan rekaman video pun dimulai sambil membaca teks berjalan yang sudah diatur sebelumnya.</p>

		<p>Jika rekaman video sudah, lalu klik tombol contrenng yang ada dibagian samping untuk mengakhiri rekaman video</p>
<p>6.</p>		<p>Setelah rekaman video diakhiri, otomatis akan langsung masuk ke menu edit. Di menu ini untuk melakukan penijauan ulang terhadap hasil rekaman video dan bisa mengeditnya apabila ada yang kurang bagus. Menu edit disini terdapat filter, teks, dan lain lain. Apabila video sudah siap lalu klik “ekspor” yang ada di kotak hijau yang ada di bagian bawah layar dan video pun sudah selesai dibuat.</p>



Gambar 2. Hasil Video yang diproduksi menggunakan aplikasi *CapCut*

Pada dokumentasi di atas, Mahasiswa atas Ahmad Ardiansyah yang merupakan mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura sebagai salah satu responden. Video di atas adalah hasil penugasan yang diproduksi menggunakan aplikasi *CapCut* yang memanfaatkan fitur *teleprompter*. Video diatas sudah dilakukan penilaian oleh dosen pengampu mata kuliah kepewaraan. Penilaian dilakukan secara menyeluruh dari segi

performansi ataupun *editing* yang ada dalam video tersebut dan beberapa kriteria yang sudah dijelaskan dan mendapat tanggapan yang positif. Berdasarkan dokumentasi yang sudah ditampilkan di atas, aplikasi *CapCut* dapat nilai bermanfaat sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang inovatif khususnya media pembelajaran yang berbasis video. Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* bisa dilakukan secara kerja sesuai dengan bagian yang telah ditentukan. Senada dengan pernyataan Ula (2023) bahwa aplikasi *CapCut* juga memiliki pola kolaborasi yang bisa menjadikan pengguna bekerja sama dengan sesama pengguna lainnya dalam membuat media pembelajaran dan memudahkannya dalam mendapatkan hasil kurun waktu yang singkat. *CapCut* ini menjadi satu-satunya aplikasi yang menggabungkan audio dan visual serta mempunyai berbagai efek maupun filter yang menarik pengguna, lalu menjadikan program ini sebagai dampak yang khas terutama bagi mahasiswa itu sendiri (Safitri, 2022).

2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *CapCut* sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi *CapCut* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran yang bisa mempengaruhi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi ini sebagai media pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan pada aplikasi *CapCut* memberikan dampak dan pengaruh pada hasil media yang diproduksi. Adapun kelebihan dan kekurangan yang ada pada aplikasi *CapCut* sebagaimana informasi yang diperoleh dari wawancara dengan mahasiswa sebagai sumber data. Aplikasi *CapCut* memiliki kelebihan sebagai berikut.

a. Memiliki akses secara offline

Pada dasarnya aplikasi *CapCut* adalah aplikasi yang berbasis online. Ada banyak sekali fitur yang tersedia jika diakses secara online. Namun, mengedit menggunakan aplikasi *CapCut* tidak perlu khawatir karena tidak memiliki kuota internet. *CapCut* dapat diakses secara offline untuk melakukan pengeditan video pembelajaran. Meskipun mengakses secara offline, ada banyak fitur-fitur pengeditan video yang bisa digunakan dan video yang sudah diedit juga dapat diekspor secara offline. Senada dengan pernyataan Juan & Trisnawati (2022) selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan tanpa terhubung ke dalam jaringan yang membantu pengguna yang ingin membuat video tetapi terhalang jaringan.

b. Memiliki banyak fitur

Aplikasi ini banyak menawarkan fitur-fitur yang menarik untuk membuat video panjang maupun pendek (Dwi Indah, 2023). Aplikasi *CapCut* secara lebih khusus diperuntukkan untuk pengeditan video. Untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi ini sangat mudah karena di dalamnya sudah disediakan banyak fitur seperti *template*, efek, filter, dan lain-lain yang dapat membantu menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bebas dari Tanda Air (*Watermark*)

Media pengeditan yang lain sering kali tersisipkan tanda air yang biasanya berada di bagian samping bawah pada media yang telah diedit yang cenderung mengganggu saat dilihat. Namun media yang diedit di *CapCut* tidak akan ada tanda air karena aplikasi ini dibebaskan dari tanda air. Hal ini memberikan dampak yang lebih bersih secara visualisasi.

Tentunya jika ada kelebihan maka ada juga kekurangan. Selain beberapa kelebihan yang sudah dijelaskan di atas, aplikasi *CapCut* juga memiliki kekurangan yang sering kali menjadi kendala bagi mahasiswa yang menggunakannya. Kekurangan dari aplikasi *CapCut* sebagai media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Tidak kompatibel di beberapa perangkat
Aplikasi *CapCut* memiliki spesifikasi terhadap perangkat yang ingin menginstalnya. Aplikasi *CapCut* hanya kompatibel di versi android 5. 0 atau yang lebih tinggi dari itu. Hal ini menjadi kendala bagi mahasiswa yang perangkat kerasnya belum menggunakan versi android yang sudah kompatibel dengan aplikasi *CapCut*.
- b. Ukuran aplikasi yang cukup besar
Sebagai aplikasi yang dibekali fitur pengeditan yang lengkap seperti animasi, *template* dan lain-lain, aplikasi *CapCut* memiliki ukuran aplikasi awal sebesar 59 MB. Namun setelah diinstall ukuran aplikasi ini menjadi semakin besar yaitu 200 MB, hal ini dikarenakan setelah diinstal, aplikasi ini memuat data-data dan fitur-fitur yang tersedia untuk digunakan dalam pengeditan. Hal ini menyebabkan mahasiswa yang memiliki penyimpanan yang minim pada perangkat kerasnya menjadi support untuk menginstal aplikasi ini. Senada dengan pernyataan Nuraridha & Dian (2024), sedangkan kekurangan aplikasi *CapCut* adalah membutuhkan penyimpanan yang cukup besar.

Media pembelajaran berbasis video adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang dimanfaatkan karena kecanggihan teknologi yang digunakan dalam proses penyampaian materi. Media pembelajaran yang berbasis video juga memberikan dampak yang positif, karena mahasiswa mendapatkan pembelajaran audio dan visual yang bisa mengatasi gejala-gejala psikologis yang mengganggu dalam proses penerimaan maupun pemahaman materi. Maka setelah mendengar beberapa pernyataan tersebut aplikasi ini memanglah penting untuk media pembelajaran di kalangan mahasiswa, karena untuk memastikan bahwa apa yang mereka pelajari itu tetap diingat dan bisa dicerna dengan seksama (Zaki & Yusri, 2020).

SIMPULAN

Aplikasi *CapCut* adalah aplikasi pengeditan video yang sangat populer saat ini. Aplikasi *CapCut* memiliki banyak kelebihan untuk dijadikan sebagai alat media pembelajaran. Dalam penelitian yang sudah dilakukan aplikasi *CapCut* terbukti sangat membantu sebagai alat media pembelajaran. 13 dari 17 mahasiswa mendapatkan kategori penilaian yang sangat baik. Hal ini menunjukkan keefektifan aplikasi *CapCut* yang dinilai sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini karena aplikasi *CapCut* memiliki kelebihan seperti fitur *template*, efek, *teleprompter* dan lain-lain. Penggunaan aplikasi *CapCut* dalam pembuatan tugas video mata kuliah keperawatan memang valid sangat bermanfaat membantu dalam penyelesaian tugas berbasis video ini. Pewara adalah seseorang yang memimpin atau memandu jalannya suatu acara.

Aplikasi *CapCut* menjadi rekomendasi alat yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran. Peneliti merekomendasikan aplikasi *CapCut* sebagai objek penelitian yang menarik untuk dikembangkan, khususnya yang berkaitan dalam dunia Pendidikan. Hal ini dikarenakan aplikasi *CapCut* masih memiliki beberapa kelebihan yang dapat dijadikan objek penelitian yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. M., & Setyawan, B. W. (2023). ANALISIS KEMAMPUAN MEMBACA TEKS KEPEWARAAN MAHASISWA TADRIS BAHASA INDONESIA. *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 6(1).
- Ahmad, Z., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809-820.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta

- Dian Safitri, P. B. S. I. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menganalisis Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi *CapCut* Pada Kelas XI MAN 2 Yogyakarta. PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris. CV. Azka Pustaka.
- Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatik.
- Majid, A. (2015). Strategi Pembelajaran.
- Mellisa, M., & Yanda, Y. D. (2019). *Developing Audio-Visual Learning Media Based on Video Documentary on Tissue Culture Explant of "Dendrobium bigibbum"*. *Journal of Biological Education Indonesia (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 5(3), 379-386.
- Muliyana, D., Murni, A., & Saragih, S. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK DAN CAPCUT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS IT. In *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, (pp. 896-902).
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nursita, D. I. (2023). Penerapan Aplikasi *CapCut* Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Institut Islam Uluwiyah Mojokerto. *Journal on Education*, 5(4), 17843-17848
- Perangin-angin, J. M. (2022). Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi *CapCut* Video Editing Di Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Kutabuluh Kabupaten Karo. *Gramatika: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*, 10(2), 136-150
- Rahmania, D. M., Mustafa, A. H., Fitriani, H., & Handayati, S. (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis *CapCut* sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 17336-17344.
- Rakhman, F., & Pristiwati, R. (2015). Kepewaraan di perguruan tinggi. Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2016), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta.
- Sulistyo, N. S., & Rukhmana, D. D. L. (2024). Penggunaan Aplikasi *CapCut* Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Materi Tanggung Jawab dan Disiplin. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(1), 17-24.
- Sumarna, D. KEEFEKTIFAN MEDIA TELEPROMPTER DALAM PEMBELAJARAN MEMBACAKAN TEKS BERITA TERHADAP SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 BANDUNG. *Bahtera Bahasa: Antologi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(4).
- Syahmewah, R. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN *TEMPLATE* PADA APLIKASI *CAPCUT* YANG MEMUDAHKAN MAHASISWA UNTUK MENGEDIT VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)*, 7(1), 27-32.
- Ula, U. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI *CAPCUT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR YANG KOGNETIF DI KALANGAN MAHASISWA. *Galaxy Eyes*, 1(1), 1-10.
- Umagapi, S., Andres, J. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Komponen-komponen Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Kota Ternate. *Journal of Biology Education and Science*, (1), 35-46