

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SENI LUKIS MATERI MEDIA KERING MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* DI KELAS XI SMK NEGERI 4 PADANG

Ilvy Riana¹, Suib Awrus²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

Ilvyriana@gmail.com

ABSTRACT; *This research develops practical and valid dry media painting learning videos using the CapCut application. This research uses the Research and Development (R&D) type with the 4D research model, which includes four stages: definition, design, development, and dissemination. This data analysis technique uses qualitative and quantitative descriptive analysis. The subjects studied consisted of 42 respondents, including 3 expert lecturer validators, 1 painting art teacher validator, and 38 students. Based on the validation questionnaire data to be distributed to validators, it falls into the "very valid" category with a score of 91.43%. Based on the practicality test results given to teachers, it falls into the "very practical" category with a score of 92%, and based on the practicality test results distributed to students through a small-scale test, it falls into the "very practical" category with a score of 82.3%, and a large-scale test falls into the "very practical" category with a score of 81%. The results indicate that the teaching support with the CapCut application for dry media painting materials is valid and practical.*

Keywords: *Video Learning, CapCut, Dry Media Painting.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran materi seni lukis media kering yang praktis dan valid dengan menggunakan aplikasi *CapCut*. Penelitian ini memakai jenis Research and Development (R&D) dengan menggunakan model penelitian 4D yang meliputi empat tahapan yaitu definisi, rancangan, pengembangan dan menyebarluaskan. Teknik analisis data ini menggunakan analisis kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Subjek yang diteliti berjumlah 42 responden meliputi 3 validator dosen ahli, 1 validator guru seni lukis, serta 38 peserta didik. Berdasarkan data angket validasi yang akan dibagikan untuk validator termasuk dalam tingkatan "sangat valid" yang diperoleh sebesar 91,43%. Berdasarkan hasil tes praktikalitas yang diberikan kepada guru termasuk dalam tingkatan "sangat praktis" yang diperoleh sebesar 92%, dan berdasarkan hasil tes praktikalitas yang dibagikan untuk peserta didik melalui uji skala kecil termasuk dalam tingkatan "sangat praktis" yang diperoleh sebesar 82,3%, dan uji skala besar termasuk dalam tingkatan "sangat praktis" yang diperoleh sebesar 81%. Hasil menunjukkan bahwa dukungan pengajaran dengan aplikasi *CapCut* materi lukis media kering valid dan praktis.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, *CapCut*, Seni Lukis Media Kering.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Dalam proses pengajaran, saat ini terdapat berbagai metode untuk memberikan materi guna meningkatkan mutu pendidikan, khususnya melalui penggunaan media. Dengan berjalannya waktu, hampir semua kegiatan pembelajaran kini menggunakan teknologi yang memenuhi persyaratan praktis. Salah satu cara memanfaatkan teknologi adalah dengan mengembangkan materi pembelajaran melalui video yang mudah dipahami. Menurut Riyana dalam Wulandari (2023:18014), video adalah media bahan ajar digital yang dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan keinginan belajar, pikiran, dan perasaan dalam bentuk audio visual yang berisikan ide, pesan, dan informasi. Fadhillah (2021:65) canggihnya ilmu pengetahuan dapat mempermudah pembuatan video pembelajaran untuk menyampaikan informasi dalam bentuk gambar, suara, dan teks.

Hasil pengamatan yang didapatkan penulis pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2024, permasalahan yang ditemukan adalah guru menjelaskan materi dengan cara menyajikan materi dengan menggunakan media yang tidak menarik perhatian siswa, misalnya saja menyediakan media Microsoft PowerPoint dengan tampilan yang semakin kurang menarik dan menawarkan video yang tidak sesuai dengan program yang digunakan guru. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam memahami bahan ajar seni lukis materi kering dan tugas yang diberikan guru tidak terlaksana secara maksimal.

Untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran seni lukis media kering maka guru sebagai komponen utama memegang peranan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran, diperlukan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran seni lukis media kering. melukis dengan media kering. Upaya yang dapat dilakukan guru antara lain dengan mengembangkan bahan ajar video selaras dengan kurikulum yang berlaku. Menurut Hamka (dalam Nurfadhilah 2021:13), bahan ajar adalah alat atau alat yang bersifat fisik. non fisik dirancang untuk membantu guru dan siswa memahami materi dengan lebih efektif dan efisien.

Media yang dapat menyampaikan bahan ajar seni lukis media kering dengan tampilan dan warna yang sangat menarik, serta menggunakan contoh dan file audio yang dapat menjelaskan tahapan kerja pembuatan lukisan media kering. Diantara media yang dapat digunakan di kelas XI yaitu media video pembelajaran dengan aplikasi *CupCut*. Menurut Aprilliana (2022:49), *CapCut* adalah perangkat yang bermanfaat yang bisa membantu para pengguna video khususnya pemula, dalam pembuatan video yang berkualitas tinggi untuk materi pembelajaran audiovisual dapat digunakan dalam satu aplikasi pengeditan.

Pengembangan bahan belajar tersebut diharapkan bisa menciptakan peserta didik dalam belajar mandiri sehingga materi lebih mudah dipahami. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin mengembangkan media edukasi berupa video yang valid dan praktis. Judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Seni Lukis Materi Media Kering Menggunakan Aplikasi *CapCut* di Kelas XI SMK Negeri 4 Padang”**. Subyek penelitian ini terdapat 42 responden yang terdiri dari 3 orang ahli berharga (profesor), 1 orang guru seni lukis, dan 38 peserta didik kelas XI SMK Negeri 4 Padang

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan adalah suatu Langkah dalam melakukan suatu penelitian untuk pengujian dan pengembangan produk, kemudian akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Amali et al., dalam Maydiantoro 2021:1). Jenis penelitian yang dipakai adalah Research and Development (R&D) dengan model 4 langkah utama menurut Sugiyono dalam Ridwan (2021:104) yaitu definisi, rancangan, pengembangan dan menyebarluaskan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi data yang berdasarkan penilai dosen dan guru seni lukis, Validasi tersebut digunakan untuk mengetahui nilai kepatutan dari video pembelajaran dengan aplikasi *CapCut* yang akan digunakan.

Tabel 1. Hasil Validitas

No.	Kriteria pembelajaran	Video Hasil Validasi (%)	Nilai Kategori
1	Aspek Materi	97,3%	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	80%	Sangat Valid

3	Aspek Media	97%	Sangat Valid
Jumlah		274,3	
Rata-rata		91,43	Sangat Valid

Hasil yang diperoleh selama uji validitas video pembelajaran dengan aplikasi CapCut oleh 4 validator ahli pada tabel diatas, maka dapat dikatakan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* dengan materi seni ukis media kering di kelas XI SMK Negeri 4 Padang, rata-rata termasuk pada tingkatan sangat valid dengan rata-rata yang diperoleh senilai 91,43% dengan pernyataan video pembelajaran memenuhi aspek materi diperoleh sebesar 97,3% dengan tingkatan sangat valid, aspek kebahasaan di peroleh senilai 80% dengan tingkatan sangat valid, dan aspek media di peroleh senilai 97% dengan tingkatan sangat valid.

Berdasarkan produk yang dikembangkan, untuk mengetahui tingkat kepraktisan dapat dilakukan analisis praktik berdasarkan hasil jawaban guru dan peserta didik. Data mengenai tingkat kepraktisan video pembelajaran dengan aplikasi CapCut diperoleh dari angket yang telah disediakan. Uji praktik dilakukan oleh seorang guru seni lukis dan 38 peserta didik. Pengujian peserta didik dilaksanakan dalam dua langkah, yaitu uji skala kecil yang mencakup dari 12 peserta didik dan uji skala besar besar yang mencakup 26 peserta didik. Jumlah item yang dilaporkan dalam angket praktikalitas adalah 12 butir untuk guru dan 15 butir untuk peserta didik.

Berikut nilai tes praktik video pembelajaran dari guru, dalam uji coba ini, melibatkan 1 orang guru mata pelajaran seni lukis di SMK Negeri 4 Padang, setelah dilakukan uji kepraktisan, maka akan mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Kepraktikalitas oleh Guru

No.	Pernyataan	Penilaian praktikalitas
1	Kelengkapan materi pada video pembelajaran	4
2	Video pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	5

3	Video pembelajaran memotivasi siswa	5
4	Kesesuaian video pembelajaran dengan perkembangan intelektual siswa	5
5	Ketepatan tata Bahasa dan ejaan pada video pembelajaran	4
6	Video pembelajaran dapat membantu siswa dalam pembelajaran	5
7	Video pembelajaran mempermudah guru dalam proses pembelajaran	5
8	Video pembelajaran meningkatkan ketertarikan siswa	5
9	Kejelasan kontras antara teks yang digunakan dengan <i>background</i>	4
10	Tulisan dapat dibaca dengan baik	4
11	Ketepatan tata Bahasa dan ejaan	4
12	Kemudahan video pembelajaran untuk memahami materi yang disajikan	5
Jumlah		55
Hasil Nilai Praktis (%)		92

Untuk praktikalitas terdiri dari 12 buah pernyataan dengan skala 1-5 dan diperoleh skor maksimal yaitu 60, untuk mengetahui nilai persentase pratikalitas maka digunakan rumus berikut ini :

$$\% \text{ Respon} = \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\% \text{ Respon} = \frac{55}{60} \times 100$$

$$= 92\%$$

Hasil praktik dari jawaban guru seni lukis menghasilkan 55 poin dan persentase yang diperoleh sebesar 92% termasuk kategori sangat praktis. Disimpulkan bahwa video pembelajaran praktik dapat digunakan untuk mengajarkan materi seni lukis media kering. Berikut hasil tes aspek praktik video pembelajaran yang dinilai peserta didik:

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Peserta didik

No.	Skala Penilaian	Hasil Nilai Validasi (%)	Kategori
1	Skala kecil	82,3%	Sangat Praktis
2	Skala Besar	81%	Sangat Praktis
Jumlah		163,3	
Rata-rata		81,65	Sangat Praktis

Berdasarkan perolehan hasil uji Prktikalitas video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut dari penjelasan pada tabel tersebut dapat dihasilkan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut dengan materi seni lukis media kering siswa kelas XI SMK Negeri 4 Padang yang dikembangkan masuk tingkatan sangat praktis, yang jumlah rata-ratanya senilai 81,65% yang masuk tingkatan sangat praktis, dengan keterangan bahwa pada uji skala kecil menghasilkan rata-rata senilai 82,3% dengan tingkatan sangat praktis dan pada uji skala besar menghasilkan rata-rata senilai 81% dengan tingkatan sangat praktis

KESIMPULAN

berdasarkan data hasil penelitian yang ditelit tentan pengembangan video pembelajaran, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Berdasarkan hasil penilaian validator, video pembelajaran dengan aplikasi CapCut pada materi seni lukis media kering untuk siswa kelas XI SMK Negeri 4 Padang dinyatakan sangat valid, dengan rata-rata nilai 91,43%.
2. Kepraktisan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi CapCut pada materi seni lukis media kering kepada siswa kelas XI SMK Negeri 4 Padang dinyatakan kategori sangat praktis dengan penilaian respon guru, respon siswa yang terdiri dari uji skala kecil dan uji skala besar. Berdasarkan hasil kepraktisan oleh guru memperoleh nilai sebesar 92%, penilaian dari peserta didik, pada uji skala kecil menghasilkan nilai sebesar 82.3%,

dan penilaian peserta didik pada uji skala besar menghasilkan nilai sebesar 81%, bisa disimpulkan video pembelajaran termasuk pada tingkatan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48-53.
- Fadhillah, F., & Awrus, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi karya seni rupa dua dimensi untuk siswa kelas x sma negeri 1 padang. *Serupa The Journal of Art Education*, 10(1), 64-69.
- Islamiya, I., Iriani, D., & Novferma, N. (2024). PENGEMBANGAN BUKU SAKU MATEMATIKA BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN PJBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 90- 99.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915
- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 103-108.
- Wulandari, C., Arifiana, D., Nahari, I., & Wahyuningsih, U. (2023). Kelayakan Media Video Pembelajaran pada Materi Proses Membuat Bentuk di SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18013-18019