

**PENGARUH MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
CAPCUT TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MENGGAMBAR
MODEL DI KELAS VIII SMPN 2 PASAMAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



Oleh:

**NIA SAGITA
NIM 20020091**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

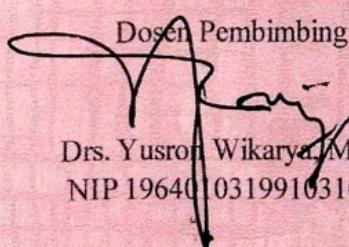
PENGARUH MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MENGGAMBAR MODEL DI KELAS VIII SMPN 2 PASAMAN

Nama : NIA SAGITA
NIM : 20020091
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Januari 2025

Disetujui untuk Ujian

Dosen Pembimbing


Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP 196401031991031005

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa


Eliya Febriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198302012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Pengaji Skripsi Jurusan
Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi
CapCut Terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar
Model di Kelas VIII SMPN 2 Pasaman

Nama : Nia Sagita

NIM : 20020091

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 31 Januari 2025

Tim Pengaji

Jabatan/Nama/NIP/Tanda Tangan

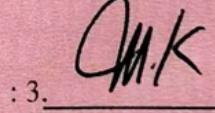
1. Ketua : Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 196401031991031005

Tanda Tangan
: 1. 

2. Anggota : Siti Aisyah, S. Pd., M.Pd.
NIP. 199107192020122022

: 2. 

3. Anggota : Maltha Kharisma, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0014059004

: 3. 

Menyetujui:
Kepala Departemen Seni Rupa

Eliya Febriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198302012009122001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* Terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Model Di Kelas VIII SMPN 2 Pasaman” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama penggarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 31 Januari 2025

Saya yang menyatakan,



Nia Sagita

NIM. 20020091

KATA PERSEMBAHAN

Alhamdu Lillahi Rabbil ‘Alamin

Maha suci Engkau ya Allah SWT, dan segala puji bagi-mu atas taburan cinta, kasih sayang-mu dan segala nikmat kesehatan, kekuatan, iman dan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang telah engkau berikan. Akhirnya skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* Terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Model Di Kelas VIII SMPN 2 Pasaman” dapat terselesaikan. Sholawat beserta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlik mulia.

Karya sederhana ini kupersembahkan untuk orang tuaku tercinta, Abak dan Umak. Kedua orang tuaku memang tidak sempat merasakan pendidikan, namun mereka mampu mendidik dan memotivasi penulis, Terimakasih karna sudah memberikan dukungan, doa dan cinta kasih tanpa batas, dan tidak akan bisa dibalas dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Mudah-mudahan ini menjadi lahkah awal untuk membuat Abak dan Umak bahagia, yang selama ini belum bisa aku memberikan yang terbaik kepada Abak dan Umak, hanya ucapan ini yang bisa aku berikan. Abak.. Umak aku sangat menyayangimu.

Kepada keluargaku Abang (Anirsyah), Kanda (Darwansyah), Kameh (Pedrison), Teti (Tuti Afrianti), Teta (Refita Rizki), dan kakak iparku serta keponakan-keponakanku tersayang, terimakasih sudah memberikan support dan doa dari jauh, karna kalian semua aku menjadi semangat dan pantang menyerah.

Kepada orang terdekatku Muhammad Hamzen, yang selalu membantuku dan memotivasiku dalam kesulitan penulisan skripsi dan kesulitan-kesulitan lainnya. Eli Masyanti Hsb, Nada Syakira, Nurul Huda sahabat terbaik yang menerima segala keluh kesahku dan menemaniku dari awal kuliah sampai sekarang. Teruntuk sahabat Sdku Silvia, Leli, Filza, Kiska, Selvi, resta, dan Hikmah terimakasih karna sudah menemani masa kecil yang tak terlupakan bersama kalian, main bareng, jahil bareng dan banyak hal lainnya yang tidak bisa kudapatkan dari orang lain selain kalian. Semoga kita selalu menjaga hubungan ini sampai tua nanti. Teruntuk sahabat MANku (Ar-rabiiyah, PKPI2) Kia, Dian, Aina, Ayu, dan Imah terimakasih karna sudah menemati masa remajaku yang indah bersama kalian semasa diasrama, main, tidur, dan makan bersama, dan hal lainnya. Semoga kita sukses dan saling menjaga hubungan ini selamanya.

ABSTRAK

Nia Sagita, 2025 : Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* Terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Model Di Kelas VIII SMPN 2 Pasaman

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMPN 2 Pasaman dalam pembelajaran menggambar model menggunakan media video berbasis aplikasi *capcut*. Populasinya dalam penelitian seluruh kelas VIII SMPN 2 Pasaman, Sampel yang digunakan kelas VIII 5 dan VIII 6. Teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling* penentuan sampel dengan pertimbang tertentu dengan sampel kelas VIII 5 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII 6 sebagai kelas eksperimen.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer berupa hasil *pre-test* yaitu tes penguasaan materi dan *post-test* yaitu tes praktek. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan tahap pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media video berbasis aplikasi *capcut*. Hal ini dapat dilihat dari nilai pretest pada kelas kontrol sebesar 64,32 dan kelas eksperimen 64,52. Pada nilai posttest di kelas kontrol sebesar 77,08 dan kelas eksperimen sebesar 82,61. Berdasarkan pengolahan data diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media video berbasis aplikasi *CapCut* dengan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media konvensional yaitu t hitung = 3,094 dan t tabel = 2,069 pada taraf alpha = 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa t hitung > t tabel, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video berbasis aplikasi *CapCut* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar menggambar model di kelas VIII SMPN 2 Pasaman.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Berbasis Aplikasi *Capcut*, Menggambar Model, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, serta sholawat beriring salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlik mulia. Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* Terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Model Di Kelas VIII SMPN 2 Pasaman” atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd. selaku Pembimbing yang tidak mempersulit mahasiswanya untuk mendapatkan gelar, memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga bapak diberikan kesehatan, dimudahkan segala urusannya, dan dilimpahkan rezekinya.
2. Ibu Siti Aisyah, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd. selaku anggota pengaji
3. Ibu Eliya Febriyeni, S.Pd., M.Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa
4. Ibu Nessya Fitryona, S.Pd., M.Sn. selaku koordinator Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
5. Ibu Dra. Lisa Widiarti, M.Sn. selaku Dosen Penasehat Akademis.
6. Bapak, Ibu dosen, dan staf Tata Usaha Departemen Seni Rupa.
7. Bapak Syafruddin, S.Pd. selaku kepala sekolah, serta Bapak, Ibu guru dan peseta didik di SMPN 2 Pasaman.

8. Ayahanda Sukman dan Ibunda Nurfatmi, beserta abang dan kakak tercinta yang telah memberikan doa dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa 2020, yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan skripsi.
10. Kepada diri saya terimakasih untuk diri saya Nia Sagita yang telah kuat sampai detik ini, yang telah berjuang dan tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan skripsi ini kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Padang, 31 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Belajar.....	9
2. Pembelajaran Seni Rupa.....	12
3. Menggambar Model.....	15
4. Media Pembelajaran.....	23
5. Media Video Pembelajaran.....	29
6. Aplikasi <i>CapCut</i>	33
7. Media Konvensional.....	36
8. Hasil Belajar.....	37
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Pemikiran	42

D. Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Jadwal Penelitian.....	47
C. Populasi dan Sampel.....	47
1. Populasi.....	47
2. Sampel.....	48
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	49
1. Variabel.....	49
2. Definisi Operasional Variabel	49
E. Jenis dan Sumber Data.....	50
1. Jenis Data.....	50
2. Sumber Data.....	51
F. Tektik dan Alat Pengumpulan Data.....	51
1. Teknik Pengumpulan Data	51
2. Alat Pengumpulan data.....	52
G. Teknik Analisis Data	52
1. Tahap Pengolahan.....	52
2. Pengujian Persyaratan Analisis.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	55
A. Deskripsi Data.....	55
1. Hasil Tes Awal (pretest).....	56
2. Hasil Belajar (posttest).....	59
B. Analisis.....	63
1. Uji Normalitas	63
2. Uji Homogenitas.....	65
3. Uji Hipotesis.....	67
C. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Implikasi	73

C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Seni Budaya	4
2. Jumlah Siswa Kelas VIII SMPN 2 PASAMAN	48
3. Jumlah Sampel	49
4. Pembagian Jadwal Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	55
5. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Pengetahuan Awal (pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
6. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar (posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
7. Hasil Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan Awal (pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
8. Hasil Uji Normalitas Data Tes Hasil Belajar (posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
9. Uji Homogenitas Tes Pengetahuan Awal (pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
10.Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar (posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	67
11.Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis	68
12.Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
13.Daftar Nilai Kelas Ekperimen dan Kelas Kotrol	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	42
2. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal (pretest) Kelas Eksperimen.....	58
3. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal (pretest) Kelas Kontrol .	58
4. Histogram Perbandingan Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	59
5. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar (posttest) Kelas Eksperimen	61
6. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar (posttest) Kelas Kontrol.	62
7. Histogram Perbandingan Nilai Posttest Kelas Kotrol dan Kelas Eksperimen.....	62
8. Alat dan Bahan Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi	104
9. Teknik Berkarya Dua Dimensi	105
10. Contoh Menggambar Model dengan Menggunakan Objek Benda.....	106
11. Objek Menggambar Model	107
12. Hasil Pretest Menggambar Model di Kelas Kontrol.....	109
13. Hasil Pretest Menggambar Model di Kelas Eksperimen	110
14. Hasil Posttest Menggambar Model di Kelas Kontrol	111
15. Hasil Posttest Menggambar Model di Kelas Eksperimen	112
16. Pembelajaran Menggunakan Media Konvensional.....	120
17. Pembelajaran Menggunakan Media Video Berbasis Aplikasi <i>Capcut</i> 120	120
18. Pretest di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	121
19. Posttest di Kelas Kontrol dan Krelas Eksperimen	122
20. Foto Dokumentasi Hasil Karya Peserta Didik	123

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Bahasa dan Seni	80
2. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	81
3. RPP Kelas Eksperimen	82
4. RPP Kelas Kontrol.....	91
5. Modul Seni Budaya Kelas VIII Tahun Ajaran 2023/2024 Menggambar Model.....	100
6. Daftar Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kotrol.....	108
7. Hasil Karya Pretest Peserta Didik.....	109
8. Hasil Karya Posttest Peserta Didik	111
9. Output Frekuensi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	114
10. Output Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	117
11. Output Analisis Data Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	118
12. Output Hipotesis Hasil Belajar.....	119
13. Pembelajaran dengan Menggunakan Media Video Berbasis Aplikasi <i>CapCut</i> dan Media Konvensional.....	120
14. Foto Pretest dan Posttest di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	121
15. Foto Dokumentasi Hasil Karya Peserta Didik	123
16. Surat Telah Melakukan Penelitian di SMPN 2 Pasaman	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian yang sangat penting dari kehidupan sehari-hari. Teknologi berkaitan dengan cara manusia menggunakan pengetahuan dan keterampilan. Dalam konteks ini, memanfaatkan teknologi sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat membantu peserta didik mengembangkan pemahaman mereka melalui pendekatan visual yang lebih menarik.

Setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda. Namun, dalam proses pembelajaran yang terfokus pada pengetahuan dan pemahaman konvensional dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang lebih kreatif dan mengembangkan kemampuan berfikir visual mereka.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memahami berbagai konsep-konsep pembelajaran dan mendapatkan hasil akhir pada proses pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran dalam pendidikan secara khusus dapat diwujudkan pada kegiatan pembelajaran disekolah. Kegiatan pembelajaran merupakan interaksi antar semua komponen dalam pembelajaran. Guru dan peserta didik merupakan komponen aktif yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan dibimbing oleh guru untuk mengarahkan dan mendorong peserta didik sehingga memiliki pengetahuan.

Mencapai tujuan pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar secara berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas ini tentunya tidak terlepas dari peran seorang guru. Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru agar terwujud kompetensi profesionalnya. Konsekuensinya, guru harus memiliki pemahaman yang utuh dan tepat terhadap konsep belajar dan mengajar. Untuk mendorong peserta didik berfikir kreatif, guru dapat menerapkan model-model pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran seni budaya.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemanfaatan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jika hanya menggunakan metode pengajaran konvensional yang dominan, maka peserta didik mungkin mengalami kejemuhan dan keterbatasan dalam mengembangkan bakat mereka sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di lapangan dari tanggal 26 April 2024 sampai dengan 27 April 2024 di SMPN 2 PASAMAN, pada pembelajaran seni budaya ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya masih banyak yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimal, karena media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi yaitu menggunakan media

pembelajaran yang sederhana seperti media buku (bahan ajar), media papan tulis dan media gambar yang sudah ada. Pembelajaran yang bersifat terpusat ini yang akan menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat hanya mendengar dan menghafalkan konsep materi yang diajarkan akan membosankan dan kurang menarik sehingga banyak peserta didik yang beberapa peserta didik memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui buku paket dan kebanyakan peserta didik tidak membawa bahan dan perlengkapan belajar. Sehingga penguasaan pemahaman materi oleh peserta didik kelas VIII pada materi menggambar model termasuk rendah yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik juga rendah atau banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Rendahnya pemahaman materi oleh peserta didik diakibatkan karena peserta didik tidak tertarik untuk melihat dan membaca buku paket yang telah dibagikan sekolah. melihat dan membaca buku juga berdampak kepada tugas praktek yang tidak maksimal. Hal ini menyebabkan indikator keberhasilan pembelajaran umumunya belum memuaskan.

Hal ini terbukti dari banyak nya peserta didik yang belum mencapai KKM, yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Kelas VIII SMPN 2 PASAMAN

No	Kelas VIII	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Rata-rata
1	VIII.1	29	75	8	21	71,68
2	VIII.2	29	75	7	22	70,34
3	VIII.3	28	75	10	18	72,75
4	VIII.4	26	75	9	17	70,92
5	VIII.5	25	75	5	20	69,48
6	VIII.6	23	75	8	15	70,21
Total		160		47	113	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 6 kelas yang berjumlah 160 peserta didik, hanya 47 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM, dan 113 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Sedangkan KKM di SMPN 2 PASAMAN adalah 75,00. Ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami permasalahan dalam pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi salah satu penyebab permasalahan dalam pembelajaran tersebut adalah media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi sehingga peserta didik merasa tidak menarik. Serta ada beberapa hambatan yang dihadapi guru dalam penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran berupa video yaitu, guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup tentang

media pembelajaran berupa video. Berdasarkan uraian di atas yang menjadi salah satu penyebab permasalahan dalam pembelajaran tersebut adalah media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi sehingga peserta didik merasa tidak menarik. Serta ada beberapa hambatan yang dihadapi guru dalam penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran berupa video yaitu, guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup tentang media pembelajaran berupa video.

Setelah mengetahui beberapa permasalahan ini maka penulis memilih media yang dapat digunakan oleh guru yaitu media video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut*. Aplikasi *CapCut* adalah salah satu aplikasi edit video yang sangat praktis digunakan baik untuk pemula maupun profesional. Aplikasi *CapCut* memiliki fitur *editing* yang lengkap mulai dari *transisi*, *filter*, efek, *template* teks, *template* video, dan terdapat juga kumpulan *preset* atau *coloring*. Aplikasi *CapCut* dapat menjadi alat dan juga sebagai wadah untuk menampung daya cipta dari pikiran dan imajinasi seseorang dalam mendesain sebuah video yang hasilnya akan menjadi sebuah karya bagus. Aplikasi *CapCut* ini merupakan program aplikasi yang bersifat *online* yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video, media ini akan menumbuhkan ketertarikan peserta didik, menumbuhkan minat belajar peserta didik. Pemutaran media pembelajaran berbasis video tersebut dapat menggunakan *computer/laptop*. . Dengan kelebihan yang dimiliki aplikasi *CapCut* ini diharapkan peserta didik

.dapat termotivasi dalam pembelajaran agar hasil belajar peserta didik meningkat.

Hal ini mendorong peneliti memandang perlu mengadakan penelitian berbasis media yang mudah digunakan tetapi menarik sehingga tujuan menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik yaitu untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* terhadap hasil belajar materi menggambar model di kelas VIII SMPN 2 PASAMAN dan merumuskannya kedalam penelitian yang berjudul sebagai berikut:

“Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Model di kelas VIII SMPN 2 PASAMAN”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah penelitian dapat diidentifikasi antara lain, sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya masih banyak yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimal.
2. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi yaitu menggunakan media pembelajaran yang sederhana
3. Peserta didik tidak tertarik untuk melihat dan membaca buku paket yang telah dibagikan sekolah
4. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang menarik

C. Pembatasan Masalah

Masalah penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Model di kelas VIII SMPN 2 PASAMAN.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu: apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggambar model siswa yang diajar menggunakan media video berbasis aplikasi *CapCut* dengan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional di kelas VIII SMPN 2 PASAMAN?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggambar model yang diajar menggunakan media video berbasis aplikasi *CapCut* dengan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional di kelas VIII SMPN 2 PASAMAN?

F. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian yang akan diperoleh adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi pada peneliti selanjutnya terkait pemanfaatan media pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya

menguasai materi pelajaran dan mampu memfasilitasi peserta didik dalam belajar secara mandiri.

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru pada bidang studi lainnya dalam menerapkan media video berbasis aplikasi *capcut*.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi nilai positif, sehingga pihak sekolah dapat mengambil langkah yang tepat dalam upaya mengembangkan hasil belajar peserta didik SMPN 2 PASAMAN.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini menjadi bekal peneliti agar siap melaksanakan tugas di lapangan sekaligus menjadi pengalaman dalam membuat karya ilmiah.

d. Bagi Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dapat menambah koleksi pustaka untuk bahan bacaan dan kajian mahasiswa Universitas Negeri Padang khususnya mahasiswa jurusan Seni Rupa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sejalan dengan permasalahan, tujuan penelitian, dan hasil-hasil penelitian yang telah ditemukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelaskotrol bahwanilai t-hitung = 3,094 dan ttabel = 2,069. Hal ini berarti t-hitung > t-tabel, maka Ho ditolak dan H1 diterima. Maka penggunaan media video berbasis aplikasi *CapCut* memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar menggambar model dalam pembelajaran seni rupa di SMPN 2 Pasaman. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media video berbasis aplikasi *CapCut* pada hasil belajar menggambar model dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII SMPN 2 Pasaman.

B. Implikasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar model dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian penggunaan media video berbasis aplikasi *CapCut* dapat menjadi satu alternatif untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik secara umum, menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* memang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, untuk itu diharapkan media pembelajaran yang digunakan sesuai

dengan metode yang tepat, agar memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.

C. Saran

1. Bagi penulis hendaknya dapat memberikan pengalaman yang berguna sebagai bekal untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.
2. Bagi peserta didik hendaknya dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya di bidang seni rupa
3. Bagi guru mata pelajaran seni budaya hendaknya mencoba menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi dalam pembelajaran.
4. Bagi kepala sekolah SMPN 2 Pasaman hendaknya bisa mensosialisasikan media pembelajaran video berbasis aplikasi *CapCut* ini dan memberi dukungan kepada guru dalam melaksanakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Annajati, S., & Wikarya, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 1181-1188.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Arikuto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyahar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: dan Pendidikan. (Volume 8 No 1).
- Bustan, B. (2020). *Penggunaan Video Tutorial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Ibadah Salat pada Peserta Didik SDN Palita Patampanua Kabupaten Pinrang (Classroom Action Research)* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Cahayani, Nilam (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Youtube Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Di Kelas VIII E SMP Negeri 1 Padang*.
- Darlivie, U., & Wikarya, Y. (2021). *Pengaruh Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Batang Kapas Pesisir Selatan*. Serupa The Journal of Art Education, 10(3), 169-175.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Deriyan, L. F. (2022). *Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi CapCut di Kelas V SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA, 7(1), 1-10.
- Dimyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitrianingtyas, A., Zuhro, N. S., Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2021). *Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD*. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 28-37.
- Hamalik, Oemar.(2012).*Pendekatan Baru Strategi BelajarMengajarBerdasarkan CBSA*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hasan, Muhammad. Dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Interaktif. Yogyakarta : Samudra Biru.
- Huda, N., & Wikarya, Y. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial di Aplikasi TikTok terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Komik Kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan*. Journal on Education, 6(4), 18288-18296.
- Ihsana, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Julia, (dkk). 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital Untuk Sekolah Dasar*. Sumedang, Jawa Barat. CV. Coraka Khatulistiwa.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. (<https://kbbi.web.id/tutorial>), diakses pada 19 september 2024.
- Khairenisa, Y., & Hafiz, A. (2021). *PENGARUH MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR MODEL DI KELAS*
- Khoriah, S., Arbaini W, W., & Supardan, D. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis CapCut Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 06 Merigi* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Kurniati, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Kotak Dakon KPK Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Sanata Dharma, 11-12.
- Kustandi dan Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mesra, M. (2014). *Pengaruh Beberapa Mata Kuliah Dasar-dasar Menggambar Terhadap Menggambar Model*. Jurnal Bahas Unimed, 25(4), 78324.
- Mulyiana, D., Murni, A., & Saragih, S. (2023). *Pemanfaatan aplikasi Tiktok dan CapCut sebagai media pembelajaran matematika berbasis IT*. In Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta (Vol. 1, pp. 896-902).
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA Bandung.
- Nurdyansyah, S., & Fitriyani, T. 2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurlaila, N., Nasution, A. R., & Meldina, T. (2022). *Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Aplikasi CapCut Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahidah Talang Rimbo Baru* (Doctoral dissertation, IAIN Curup).
- Oktaviana, Triwulan. 2020. *Seni Budaya Untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: CV. Graha Pustaka

- Pahlawan, D. P., Wikarya, Y., & Wisdiarman, M. P. D. (2017). *Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Hasilbelajar Seni Rupa di SMP Negeri 26 Padang*. Serupa The Journal of Art Education, 6(1).
- Paramita, R., & Martadi, M. S. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MENGGAMBAR MODEL PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 WONOAYU*.
- Pratiwi, R., & Aisyah, S. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiiri terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Materi Seni Grafis Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kinali*. PENSA, 7(1), 14-24
- Putri, P., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan CapCut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar*. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(3), 2468-2480.
- Putri, S. W., Zubaidah, M. P., & Eswendi, M. P. (2017). *Pengaruh Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Menggambar Bentuk dalam Pelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 3 Padang*. Serupa The Journal of Art Education, 6(1).
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Setiani, A. R. (2023). *Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Arthropoda*. Dharmas Education Journal (DE_Journal), 4(1), 90-96.
- Setiawan, M Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Slameto, 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka.
- Slameto. 2016. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta. Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Subhan, M., Amril, A., & Jannah, R. (2023). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA TEMA 3 SUBTEMA KELAS V SDN 04 KOTO BARU*. Consilium: Education and Counseling Journal, 3(1), 229-241.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Proses Hasil Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV. ALFABETA
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono.
2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujoko, Amir. 2018. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*. Surabaya: Sang Surya Media.
- Sunaryo, Aryo. 2019. *Gambar Model Sosok Manusia dan Potret*. Semarang: CV.TIGAMEDIA PRATAMA
- Supriadi, Didi. 2012. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Metode Pembelajaran, Teori dan Aplikasi*.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAILKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryabrata, Sumadi. 2012. *Metode penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta : Uny Press Tahta Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta
- Syafii, S. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa dalam Konteks Pengembangan Profesi Guru*. Imajinasi: Jurnal Seni, 10(2), 99-106.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadi, I., & Putri, S. (2023). *Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran*. JUTECH: Journal Education and Technology, 4(2), 84-95.
- .

LAMPIRAN