

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Capcut* Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa

Muhammad Reno Iskandar¹, Indah Widyaningrum², Reza Lestari^{3*}

STKIP Muhammadiyah Pagar Alam, Sumatera Selatan

Email : renopbu99@gmail.com¹, indahwidyaningrum14@gmail.com², lestarireza84@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Tersedia Online pada:

5 Maret 2026

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif; Capcut

Keywords:

Interactive Learning Media, CapCut



This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 4.0 license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut terhadap hasil belajar matematika siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen menggunakan bentuk *pretest-posttest control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Pagar Alam pada bulan Mei 2025 dengan sampel siswa kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen dan VII.2 sebagai kelas kontrol yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa tes dan non-tes, yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilakukan melalui media video animasi interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan antara hasil post-test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan dapat disimpulkan bahwa media CapCut efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta membantu pemahaman siswa secara visual dan kontekstual.

Abstract

This study aims to determine the effect of using CapCut-based interactive learning media on students' mathematics learning outcomes. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a pretest-posttest control group design. The study was conducted at SMP Muhammadiyah Pagar Alam in May 2025, involving students from class VII.3 as the experimental group and class VII.2 as the control group, selected through purposive sampling. Data collection instruments consisted of both test and non-test methods, used to measure students' initial abilities and learning outcomes. In the experimental class, the learning process was carried out using interactive animated video media developed with the CapCut application. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of CapCut-based interactive learning media has a significant impact on improving students' learning outcomes in mathematics, particularly on the topic of fractions. This is evidenced by the comparison of post-test results between the experimental and control classes, where the experimental group showed higher improvement in learning outcomes. The hypothesis testing using the Mann-Whitney test revealed a significance value of less than 0.05, indicating a statistically significant difference between the two groups. Therefore, the alternative hypothesis (H_a) is accepted, and it can be concluded that the CapCut media is effective in creating a more engaging, interactive learning environment and enhancing students' conceptual understanding through visual and contextual representations.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital yang menjadi ciri perubahan zaman mendorong dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi (Lestari et al., 2024). Pendidikan merupakan aspek krusial yang menghadapi berbagai tantangan di era ini, terutama bagi tenaga pendidik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Di sisi lain, peserta didik sebagai subjek utama juga menjadi pihak yang terdampak langsung dari setiap perubahan yang terjadi (Putri & Itqon, 2024). Perkembangan pendidikan senantiasa berjalan seiring dengan kemajuan teknologi (Febiani et al., 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan kesiapan dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul, khususnya bagi para

*Corresponding author.

E-mail addresses: lestarireza84@gmail.com

guru yang dituntut memiliki kompetensi seperti kreativitas dan kemampuan berpikir kritis agar dapat mengelola pembelajaran berbasis teknologi secara efektif. Kemajuan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah memengaruhi secara signifikan seluruh aspek dalam dunia pendidikan, termasuk dalam hal metode pengajaran, proses belajar mengajar, dan penggunaan media pembelajaran (Chofifah & Gunansyah, 2023).

Melalui pemanfaatan berbagai platform dan perangkat digital, pendidik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Pendekatan ini membentuk lingkungan pembelajaran yang dinamis, di mana siswa tidak lagi berperan pasif sebagai penerima informasi, melainkan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut dengan menambahkan animasi karakter yang menarik. CapCut memberikan kemudahan bagi pengguna dalam proses pembuatan maupun pengeditan video. Agar video pembelajaran yang dihasilkan lebih sistematis dan efektif, proses pengembangannya sebaiknya merujuk pada model pembelajaran tertentu (Maharani et al., 2024).

CapCut adalah salah satu perangkat lunak pengedit video yang sangat populer dan telah diakui kecanggihannya. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur unggulan serta kemampuan luar biasa dalam pengolahan video. CapCut sangat membantu pengguna dalam proses pembuatan dan pengeditan berbagai jenis video, termasuk video pembelajaran (Deriyan & Nurmairina, 2022). Pemanfaatan media video animasi yang dikembangkan melalui CapCut mampu meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Rahmania et al., 2023). CapCut tidak hanya membantu dalam memahami konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mandiri dalam memecahkan masalah, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kemampuan matematis mereka secara menyeluruh (Fitri & Anas, 2024). Namun, hingga saat ini SMP Muhammadiyah Pagar Alam belum mengimplementasikan atau memanfaatkan media tersebut, khususnya dalam mata pelajaran Matematika yang masih dianggap membosankan oleh sebagian peserta didik. Kebaruan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Capcut di SMP Muhammadiyah Pagar Alam yang belum pernah diimplementasikan sebelumnya sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Berbagai studi terdahulu mengungkapkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Suparmi et al (2025) menyatakan bahwa CapCut merupakan aplikasi pengedit video dengan fitur yang lengkap sehingga dapat digunakan secara optimal dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video. Pemanfaatan aplikasi tersebut memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, visual, dan interaktif. Konsisten dengan temuan penelitian terdahulu, Fitri & Anas (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut berperan dalam meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus mendorong kreativitas dan sikap belajar mandiri siswa dalam menghadapi permasalahan pembelajaran. Hasil sintesis penelitian terdahulu menunjukkan bahwa CapCut efektif meningkatkan kualitas pembelajaran, namun penerapannya pada pembelajaran matematika di tingkat SMP, khususnya di SMP Muhammadiyah Pagar Alam, masih jarang dikaji.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Pagar Alam, khususnya pada kegiatan pembelajaran Matematika di kelas VII, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih menganggap pelajaran Matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, serta minimnya antusiasme dalam menyelesaikan latihan soal yang diberikan oleh guru. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan pemberian soal secara langsung dari buku teks, tanpa melibatkan media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar dan lebih sering bersikap pasif. Selain itu, hasil wawancara singkat dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka merasa materi Matematika sulit dipahami karena bersifat abstrak dan tidak kontekstual. Mereka juga mengaku lebih tertarik pada pelajaran lain yang menggunakan media visual atau berbasis teknologi.

Selain faktor tersebut, siswa juga menunjukkan kesulitan dalam mempelajari konsep pecahan. Kondisi tersebut terjadi karena pembelajaran pecahan di kelas masih lebih menekankan pada aspek prosedural, sehingga perkembangan pemahaman konsep dasar siswa belum optimal. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pelajaran Matematika di SMP Muhammadiyah Pagar Alam memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, seperti pemanfaatan media interaktif untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut terhadap hasil belajar matematika siswa dan memberikan solusi nyata untuk permasalahan tersebut.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pretest-posttest control group design*. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media interaktif berbasis Capcut sedangkan variabel bebasnya yaitu hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Pagar Alam pada bulan Mei 2025 dengan sampel kelas VII2 berjumlah 31 orang dan VII3 berjumlah 31 orang. Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi instrumen tes dan non-tes. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran Matematika, serta tes akhir untuk menilai hasil belajar siswa. Data yang diperoleh melalui tes digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis CapCut di kelas eksperimen terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Sebelum melaksanakan tes awal, peneliti melaksanakan uji instrumen di kelas VII.5. Dalam pelaksanaan uji coba instrumen, peneliti menyusun 10 butir soal terkait materi pecahan untuk menguji tingkat validitasnya menggunakan teknik korelasi product moment pearson. Sebuah instrumen dikatakan valid jika dapat mengukur secara akurat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Arikunto, 2016:211). Selain validitas, peneliti juga melakukan pengujian terhadap reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda soal, hingga akhirnya diperoleh soal-soal yang memenuhi syarat untuk digunakan dalam *posttest*. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, homogenitas dan hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 15 Mei 2025. Sebelum penyampaian materi pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melaksanakan *pre-test* guna mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut. Pelaksanaan *pretest* dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 1. Pelaksanaan *pretest*

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 19 Mei 2025. Pada pertemuan ini, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut sebagai bagian dari proses pembelajaran. Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan sebelumnya, dan disajikan dalam bentuk video animasi interaktif yang telah

dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut. Video pembelajaran tersebut menampilkan kombinasi antara penjelasan konsep matematika, ilustrasi visual, animasi karakter, serta contoh soal yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Selama pemutaran video, siswa tampak lebih fokus dan antusias dibandingkan saat pembelajaran konvensional. Peneliti juga menyisipkan sesi tanya jawab singkat dan diskusi untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media.

Setelah video selesai ditayangkan, siswa diminta untuk mengerjakan beberapa soal latihan secara individu guna melihat sejauh mana mereka memahami materi yang telah dipelajari. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih aktif dalam bertanya dan menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis video animasi. Melalui pertemuan ini, terlihat bahwa penggunaan media CapCut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membantu siswa memahami konsep secara lebih visual dan kontekstual. Hal ini konsisten dengan temuan dari studi Atik et al. (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan CapCut dalam media visual meningkatkan efektivitas pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa di SMP.

Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Mei 2025. Pada pertemuan ini, kegiatan pembelajaran difokuskan pada penguatan konsep melalui penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), sebagai lanjutan dari pembelajaran yang sebelumnya telah disampaikan melalui media video animasi interaktif berbasis CapCut. Materi dalam LKPD disusun untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konseptual siswa secara lebih mendalam. Soal-soal dalam LKPD mencakup berbagai tingkat kognitif, mulai dari pemahaman dasar hingga aplikasi dalam konteks kehidupan sehari-hari. LKPD ini dirancang agar selaras dengan konten video pembelajaran yang telah ditampilkan sebelumnya, sehingga siswa dapat menghubungkan informasi visual yang mereka lihat dengan latihan soal yang dikerjakan. Siswa dikelompokkan dalam kelompok kecil untuk mengerjakan LKPD secara kolaboratif. Selama kegiatan berlangsung, suasana kelas cukup aktif. Banyak siswa berdiskusi dengan rekan satu kelompoknya untuk menyelesaikan soal, serta menunjukkan minat lebih besar dalam menelaah materi yang sebelumnya mereka anggap sulit. Peneliti turut mendampingi jalannya diskusi dan memberikan bimbingan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis video dengan LKPD dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Sejalan dengan temuan (Sanjaya, 2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif berbasis media dan lembar kerja dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam proses berpikir tingkat tinggi. Selain itu, (Hamalik, 2012) juga menegaskan bahwa media pembelajaran yang diintegrasikan dengan tugas latihan akan mendorong siswa untuk tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya secara praktis.

Dari proses pembelajaran ini terlihat bahwa integrasi media CapCut dengan LKPD membantu siswa memperkuat pemahaman materi. Mereka tidak hanya menerima informasi secara visual, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengolah dan menerapkan pengetahuan tersebut melalui latihan soal. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa. Kegiatan pada pertemuan ketiga dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Siswa belajar menggunakan LKPD

Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Mei 2025, dan difokuskan pada pelaksanaan *post-test* sebagai evaluasi akhir untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut. *Post-test* diberikan kepada seluruh siswa kelas eksperimen (VII-3) secara individual, dengan soal-soal yang telah disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang sama dengan *pre-test*, namun dengan redaksi soal yang divariasikan agar tidak menimbulkan efek pengulangan. Pelaksanaan *post-test* dilakukan dalam suasana yang kondusif dan terkontrol, dengan waktu pengerjaan selama 60 menit.

Selama proses *post-test* berlangsung, siswa terlihat lebih percaya diri dan tenang dalam menjawab soal dibandingkan saat *pre-test*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman materi. Pengawas ujian (peneliti) memastikan bahwa seluruh siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa bantuan luar. Hasil dari *post-test* ini nantinya akan dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan media CapCut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data *post-test* juga akan dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil Analisis Data Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan sebelum pelaksanaan tes penelitian guna mengetahui kelayakan instrumen, yang dilaksanakan pada siswa kelas VII.5 SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam dengan jumlah 31 orang. Sebuah instrument dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang ditetapkan. Berikut hasil uji validitas menggunakan SPSS versi 25 dengan teknik korelasi *product moment*.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

		Correlations										
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Jumlah
Soal_1	Pearson Correlation	1	-0.076	.393*	0.191	0.094	-0.077	0.325	.806**	.756**	0.194	.734**
	Sig. (2-tailed)		0.683	0.029	0.303	0.615	0.679	0.074	0	0	0.296	0
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal_2	Pearson Correlation	-0.076	1	0.348	-.400*	0.045	-0.243	0.313	-0.219	-0.158	-0.031	0.208
	Sig. (2-tailed)	0.683		0.055	0.026	0.81	0.188	0.087	0.238	0.395	0.869	0.262
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal_3	Pearson Correlation	.393*	0.348	1	-0.123	.358*	0.205	0.257	0.347	0.266	-0.03	.732**
	Sig. (2-tailed)	0.029	0.055		0.509	0.048	0.27	0.164	0.056	0.148	0.874	0
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal_4	Pearson Correlation	0.191	-.400*	-0.123	1	0.136	0.338	0.054	0.199	-0.11	-0.085	0.176
	Sig. (2-tailed)	0.303	0.026	0.509		0.466	0.063	0.774	0.283	0.555	0.648	0.344
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal_5	Pearson Correlation	0.094	0.045	.358*	0.136	1	-0.075	0.113	-0.044	-0.069	0.237	.519**
	Sig. (2-tailed)	0.615	0.81	0.048	0.466		0.69	0.547	0.813	0.712	0.2	0.003
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal_6	Pearson Correlation	-0.077	-0.243	0.205	0.338	-0.075	1	-0.058	-0.021	-0.087	-0.134	0.155
	Sig. (2-tailed)	0.679	0.188	0.27	0.063	0.69		0.757	0.911	0.643	0.473	0.404
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal_7	Pearson Correlation	0.325	0.313	0.257	0.054	0.113	-0.058	1	0.23	-0.064	0.022	.436*
	Sig. (2-tailed)	0.074	0.087	0.164	0.774	0.547	0.757		0.213	0.731	0.906	0.014
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal_8	Pearson Correlation	.806**	-0.219	0.347	0.199	-0.044	-0.021	0.23	1	.761**	-0.122	.578**
	Sig. (2-tailed)	0	0.238	0.056	0.283	0.813	0.911	0.213		0	0.512	0.001
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Soal_9	Pearson Correlation	.756**	-0.158	0.266	-0.11	-0.069	-0.087	-0.064	.761**	1	0.177	.531**
	Sig. (2-tailed)											
	N											

		Correlations										
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Jumlah
Soal_10	Sig. (2-tailed)	0	0.395	0.148	0.555	0.712	0.643	0.731	0		0.341	0.002
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
	Pearson Correlation	0.194	-0.031	-0.03	-0.085	0.237	-0.134	0.022	-0.122	0.177	1	0.306
	Sig. (2-tailed)	0.296	0.869	0.874	0.648	0.2	0.473	0.906	0.512	0.341		0.094
Jumlah	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
	Pearson Correlation	.734**	0.208	.732**	0.176	.519**	0.155	.436*	.578**	.531**	0.306	1
	Sig. (2-tailed)	0	0.262	0	0.344	0.003	0.404	0.014	0.001	0.002	0.094	
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan di atas, nilai *Pearson Correlation* digunakan sebagai r_{hitung} , sedangkan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $n = 31$ diperoleh sebesar 0,291. Selanjutnya Perhitungan uji reliabilitas dalam penelitian ini dibantu dengan menggunakan *software* SPSS versi 25 teknik *Cronbach Alpha*.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.665	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,665 dengan jumlah item sebanyak 10 soal. Karena nilai koefisien reliabilitas (r_{11}) lebih besar dari 0,6, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

Analisis Data

Analisis tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui kualitas instrumen dan butir soal serta mengevaluasi mutu pembelajaran yang telah dilaksanakan. Instrumen penelitian berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan guna mengukur hasil belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Pagar Alam melalui pembelajaran matematika berbasis aplikasi CapCut. Tes yang digunakan disusun sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

Peneliti menganalisis data berdasarkan hasil yang didapatkan ketika pelaksanaan penelitian. Berikut hasil analisis data uji normalitas menggunakan SPSS versi 25 dengan uji Shapiro Wilk, karena data kurang dari 50.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
Hasil Belajar	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest_Control	.092	31	.200*	.964	31	.364
	Pretest_Eksperimen	.075	31	.200*	.961	31	.316
a. Lilliefors Significance Correction							

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,364 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi untuk data *pretest* kelas eksperimen adalah 0,316 yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga data *pretest* pada kelompok eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Setelah mengetahui bahwa *pretest* kelas kontrol dan *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal,

selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas. Berikut hasil uji homogenitas menggunakan SPSS versi 25.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	4.302	1	60	.042
	Based on Median	4.074	1	60	.048
	Based on Median and with adjusted df	4.074	1	55.278	.048
	Based on trimmed mean	4.357	1	60	.041

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikansi *based on mean* sebesar 0,042, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians antara kelompok tidak homogen atau terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok yang diuji. Kondisi tersebut dapat dipicu oleh ketidaksamaan karakteristik awal peserta didik pada masing-masing kelompok, termasuk perbedaan kemampuan akademik, pemahaman konsep awal, serta pengalaman pembelajaran sebelumnya. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan uji hipotesis, uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Mann Whitney* guna mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua sampel independen atau tidak berpasangan. Berikut hasilnya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	129.000
Wilcoxon W	625.000
Z	-4.957
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: kelompok

Berdasarkan hasil output pada bagian 'Test Statistics' dari uji *Mann-Whitney*, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pada uji Mann-Whitney, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran materi pecahan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh (Putri, 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi CapCut secara signifikan meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik menggunakan Mann-Whitney, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media CapCut dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Media CapCut yang digunakan dalam penelitian ini mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual. Video animasi yang menampilkan karakter, penjelasan konsep, dan contoh soal memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi abstrak seperti pecahan.

Selain itu, penguatan materi melalui LKPD setelah pemutaran video juga turut berkontribusi dalam memperdalam pemahaman siswa. LKPD yang dirancang sesuai dengan alur pembelajaran berbasis video memungkinkan siswa tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi juga mengolahnya melalui latihan soal yang bervariasi. Kegiatan diskusi kelompok selama pengerjaan LKPD juga mendorong kolaborasi dan pertukaran ide antar siswa, yang pada akhirnya mendukung keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari et al. (2023) bahwa Melalui kegiatan diskusi kelompok dalam pengerjaan LKPD, siswa memperoleh kesempatan untuk bekerja sama dan saling berbagi pemahaman, yang pada akhirnya memperkuat keterlibatan aktif mereka dalam membangun pengetahuan secara mandiri

Pengamatan selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih antusias, aktif bertanya, dan fokus selama kegiatan berlangsung. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian (Atik et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan CapCut dalam media visual mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan. Secara keseluruhan, integrasi antara media CapCut dalam pembelajaran matematika terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep pecahan. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga menjembatani kesulitan siswa dalam memahami materi abstrak melalui visualisasi yang konkret. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mulai memanfaatkan teknologi sederhana seperti CapCut dalam pengembangan media pembelajaran, guna menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual, kreatif, dan bermakna. Keterbatasan penelitian ini terletak pada waktu implementasi pembelajaran yang relatif singkat, serta perbedaan kemampuan awal siswa antar kelompok.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan antara hasil post-test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikansi $<0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan dapat disimpulkan bahwa media CapCut efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta membantu pemahaman siswa secara visual dan kontekstual. Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, serta mendorong guru untuk berinovasi dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan belajar siswa.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan dan memperluas cakupan penelitian, antara lain: Pengembangan Media capcut pada Materi Matematika Lainnya, Integrasi Media capcut dengan Pendekatan atau Model Pembelajaran, Pelatihan Guru untuk Pengembangan Media Mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.
- Atik, M., Ekowati, S., Poernomo, M. H., Silvano, G., & Saputra, U. W. (2024). *Utilization of CapCut and Canva as Learning Media to Enhance Visual Learning Effectiveness in Environmental Education at SMP Kanisius Sumber*. 1(December), 249–255.
- Deriyani, L. F., & Nurmairina. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN Al-Washliyah PENDAHULUAN Pendidikan ialah bagian integral dalam pembangunan . Proses pendidikan tidak dapat berkualiti. *Jurnal-Lp2M.Umnaw.Ac.Id*, 07, 1–10.
- Febiani, S., Firma, & Lestari, R. (2022). Pembelajaran Matematika Dengan Problem Based Learning Berbasis Teknologi Untuk Menstimulus Kemampuan Berpikir Kritis. *Prosiding*

- Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 56–60.
<https://doi.org/10.25134/prosidingseminaspgsd.v2i1.28>
- Fitri, N., & Anas, N. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis capcut untuk meningkatkan kemampuan pemecahan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 649–660.
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Lestari, R., Prahmana, R. C. I., Chong, M. S. F., & Shahrill, M. (2023). Developing Realistic Mathematics Education-Based Worksheets for Improving Students' Critical Thinking Skills. *Infinity Journal*, 12(1), 69–84. <https://doi.org/10.22460/infinity.v12i1.p69-84>
- Lestari, R., Rohani, T., Bastari, S., Muhammadiyah, S., Alam, P., Alam, P., Negeri, S. D., & Ulu, G. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Menstimulus Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa PENDAHULUAN Perkembangan teknologi di bidang pendidikan saat ini juga mengalami kemajuan yang pesat , sejalan dengan bidang-bidang lainnya . Perkembangan*. 7(1), 209–222.
- Maharani, R., Wijaya, A., & Muqoddaroh, F. (2024). *Pengembangan Video Animasi Melalui CapCut Berbasis Model Pembelajaran Metakognisi Kolaboratif pada Konten Fenomena Pertumbuhan untuk Meningkatkan Literasi Matematika*. 7(November), 159–174.
- Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “ Nares ” Berbasis Google Sites Pada Materi Indonesia Kaya Raya Kelas V Sekolah Dasar*.
- Putri, N. A. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi CapCut dan Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa*. 1(1), 27–33.
- Rahmania, D. M., Mustafa, A. H., Fitriani, H., Handayati, S., & Aeni, A. N. (2023). *Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar*. 06(01), 3680–3688.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Suparmi, N. W., Ngurah, D., Laksana, L., & Laudasarni, Y. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN CAPCUT: STUDI PADA MATA KULIAH BUMI DAN ANTARIKSA DI*. 12, 714–726.