

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR YANG KOGNETIF DI KALANGAN MAHASISWA

¹Ula

¹ Manajemen Bisnis Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Pontianak
Email: [1syarifatulula385@gmail.com](mailto:¹syarifatulula385@gmail.com)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana pengembangan aplikasi CapCut dan cara meningkatkan keterampilan membuat video pembelajaran serta, mengetahui kendala yang dihadapi oleh mahasiswa ketika membuat sebuah video pembelajaran. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini menekankan metode analisis pustaka. Dengan metode analisis tersebut dimana peneliti menginginkan hasil yang lebih fleksibel tentang pengembangan, pembelajaran, serta mengakses melalui aplikasi CapCut dan menghasilkan pembelajaran yang kognitif. Maka penggunaan CapCut sangat mendukung pada pembelajaran bagi kalangan mahasiswa, oleh karena itu media CapCut menunjukkan bahwa aplikasi ini membawa hasil yang kognitif. Hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berupa CapCut ini sangat membawa dampak yang baik di berbagai kalangan mahasiswa, serta memudahkan pengguna dalam membentuk media pembelajaran seperti mengakses video, tidak hanya dalam bentuk video juga bisa mengakses seperti foto.

Kata kunci : *Cap Cut, Media pembelajaran melalui aplikasi CapCut, hasil belajar.*

Abstract

The purpose of this research is to find out how to develop capcut applications and how to improve skills in making learning videos as well as, knowing the obstacles faced by students when making a learning video. With a qualitative approach, this study emphasizes the method of literature analysis. With this analytical method where researchers want more flexible results regarding development, learning, and access through the CapCut application and produce cognitive learning. So the use of CapCut is very supportive of learning for students, therefore CapCut media shows that this application brings cognitive results. The results of research on the development of learning media in the form of CapCut have had a very good impact on various circles of students, as well as making it easier for users to form learning media such as accessing videos, not only in the form of videos they can also access such as photos.

Keywords : *Cap Cut, Learning media through the CapCut application, learning outcomes.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah pembelajaran yang menjadi turun-menurun dan dari zaman ke zaman. Pembelajaran ini wajib dilakukan guna untuk menciptakan tingkat pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam hal apapun atau dalam melakukan sesuatu. Hal ini untuk menciptakan manusia yang mampu melakukan masa depan, dan menimbulkan daya pikir yang cemerlang, dan daya cipta secara kognitif. Pendidikan bisa juga diartikan sebagai proses dalam mempengaruhi peserta didik supaya bisa mengatasi diri sendiri dengan lingkungannya, oleh karena itu akan menimbulkan perubahan dengan tersendiri serta memungkinkannya untuk memfungsikan agar dapat memadai di kehidupan masyarakat sekitar.

Pendidikan tidak hanya dikakukan secara formal saja melainkan bisa juga melakukannya dimanapun seperti dirumah, dijalan, ditempat kerja, dan yang paling efisien yaitu di sekolah maupun di kamous yang mengaitkan beberapa pembelajaran. Maka, hal ini merupakan suatu kunci kemajuan, perkembangan serta berkualitas, sebab dalam Pendidikan tersebut manusia dapat lebih mudah dapat mewujudkan semua potensi dasar kemudian meningkatkan derajat baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Dalam peningkatan memang harus diperhatikan karena sangat penting untuk membentuk sumber daya manusia agar tercapainya tujuan-tujuan yang diinginkan. Dengan demikian peserta didik berhak mendapatkan pembelajaran yang kognetif dan terealisasi dari para pengajar, agar timbulnya kepribadian sesuai karakter bangsa yang sesungguhnya.

Maka dari itu dengan berkembangnya zaman yang semakin modern ini, Pendidikan yang berbasis pembelajaran juga ikut berkembang dimana ketika zamannya semua serba instan, dengan itu timbulnya aplikasi-aplikasi semakin canggih dan semakin memudahkan peserta didik dalam pembelajarannya. Salah satunya ialah aplikasi CapCut yang dipilih dari sebagian aplikasi pembelajaran, serta berfungsi untuk berbagai pengeditan video pembelajaran. Dengan ini akan sangat membantu bagi kalangan remaja sebagai peserta didik yang milenial. Karakter ini memang harus dilestarikan guna untuk menambah wawasan yang berada dalam lingkungan masyarakat terutama dikalangan mahasiswa.

Pentingnya kehadiran media suatu alternatif untuk pembelajaran menjadi salah satu acuan agar munculnya keaktifan, rangsangan, dan keterampilan yang baru bagi kalangan mahasiswa. Dengan itu akan mengetahui bagaimana bentuk yang nyata terhadap aplikasi pembelajaran. Kapasitas dalam pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut semakin hari maka semakin menambah daya minat mahasiswa, karena banyak berbagai macam model, karakter, latar dan lain sebagainya dengan menyesuaikan video yang akan di edit nantinya. Keinginan rasa ingin tahu terus mengarahkan kepada peserta. Dengan fasilitas dan kelengkapan terhadap aplikasi tersebut maka sangat membantu dalam pengelolaan video, dan menjadikan aplikasi ini banyak dipakai oleh para penceramah yang kemudian di share melalui youtube, facebook, Instagram, dan sebagainya, berisikan seperti menggunakan penceramahan. Proses tersebut paling banyak digunakan dalam pembelajaran melalui media CapCut.

Selain itu untuk meningkatkan pembelajaran diatas rata-rata perlu adanya kesadaran dari diri sendiri ataupun dari orang yang bersangkutan, karena terjadinya pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan para pelajar maupun mahasiswa tersebut tidak mempunyai rasa tanggung jawab. Hal itu timbul karena kurang fasilitasnya model pembelajaran yang sekiranya membuat para pelajar semangat, dan leboh mengotimalkan lagi media pembelajaran yang digunakan pada saat belajar. Dengan itu untuk menciptakan proses belajar yang mengubah menjadi lebih kreatif, beraktivitas, berpotensi, maka peneliti akan lebih menonjolkan system media aplikasi yang menarik, tepat guna, mengarapkan mahasiswa akan lebih aktif, serta cara belajarnya lebih menyenangkan, sehingga konsep dalam hal mengajar menggunakan media akan lebih meningkat. Jadi, CapCut hadir untuk memudahkan pelajar seperti mahasiswa agar mencoba menerapkan pembelajaran secara daring menggunakan media pembelajaran yang berbasis ceramah. Dengan itu semangat pelajar akan semakin tinggi untuk membuat tugas video secara ceramah sekreatif mungkin serta membantu mengeluarkan ide-ide yang cemerlang. Maka adanya aplikasi ini tidak membuat pelajar dalam sehari-harinya monoton hanya mendengarkan dan mencatat saja, bisa juga dengan menciptakan kreatifitas yang memang tidak diketahui sebelumnya.



Gambar 1 Logo Capcut

Dari penjelasan permasalahan di atas, dengan itu peneliti mempunyai kemauan yang berkaitan dengan peneliti tersebut, maka terciptalah sebuah judul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Yang Kognitif Di Kalangan Mahasiswa.” Maka, dengan adanya penelitian ini penulis menyajikan beberapa permasalahan seperti, bagaimana cara menggunakan media aplikasi CapCut dengan baik dan benar, kemudian apakah dengan adanya pembelajaran pembuatan video CapCut layak dikembangkan untuk seterusnya. Berdasarkan hal tersebut bagaimana nantinya kita bisa mengetahui bahwa media yang dimaksud layak dilanjutkan, agar mengetahui respon bagi peserta tentang penilaian apakah ini bisa diterima dengan baik atau tidak. Sehingga sebagai penyenggara harus ikut berpartisipasi dalam keadaan bagaimanapun guna untuk meningkatkan kualitas terbaik bagi masyarakat sekitar(Andela, 2023).

CapCut bahkan menjadi salah satu aplikasi paling populer di PlayStore, karena banyaknya pengguna yang sudah mendownload aplikasi ini untuk menggunakan aplikasi ini untuk mempermudah dalam membuat video-video konten, dan lain sebagainya. Tercatat sudah jutaan pengguna android mendownload aplikasi tersebut yang memercayakan adanya aplikasi ini sebagai dalam editing video. Tidak bisa dipungkiri lagi semua orang diluar sana kini mencoba membuat sebuah konten yang terlihat interaktif, unik, dan menjadi viral lewat aplikasi CapCut tersebut. Aplikasi CapCut ini sangat cocok dalam membuat media pembelajaran berupa video, karena aplikasi ini mudah untuk diterapkan oleh berbagai pengajar untuk memaksimalkan pembelajaran bagi siswanya.

B. METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini hanya untuk mengetahui bagaimana pembelajaran terkait penggunaan aplikasi CapCut yang kognitif dikalangan mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian Studi Litelatur. Dalam hal ini metode Studi Litelatur ialah seranagkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, jurnal, artikel, membaca dan mencatat serta mengelola dengan bahan lainnya. Kegiatan ini mempunyai bentuk yang mendasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan bagi pengguna aplikasi tersebut, setelah itu bersambung dalam kegiatan mengumpulkan data agar menghasilkan kekreatifitas yang bernilai tinggi dalam menerapkan tata cara yang ada. Proses pengembangan bahan ajar mengacu pada proses penelitian dan pengembangan, termasuk langkah-langkah yang harus dilakukan penulis untuk mencapai tujuan yang akan diteliti.

Oleh karena itu penelitian yang digunakan peneliti adalah secara kualitatif menggunakan data sekunder yaitu orang kedua dari data primer yang mana orang pertama sebagai peneliti secara langsung berhadapan dengan lokasinya. Dengan menggunakan studi pustaka yang didapat dari berbagai informasi seperti jurnal, artikel, berita yang berkaitan

dengan tema pembelajaran melalui media aplikasi CapCut. Metode kualitatif ini biasanya digunakan untuk meneliti berbagai macam jenis seperti ilmu teknologi, sosial, dan lain sebagainya yang tidak bisa di survei secara langsung. Kemudian dari pada itu akan mempermudah peneliti untuk mengakses hasil yang telah dilaksanakan sehingga beberapa hasil tersebut berjalan dengan sempurna.

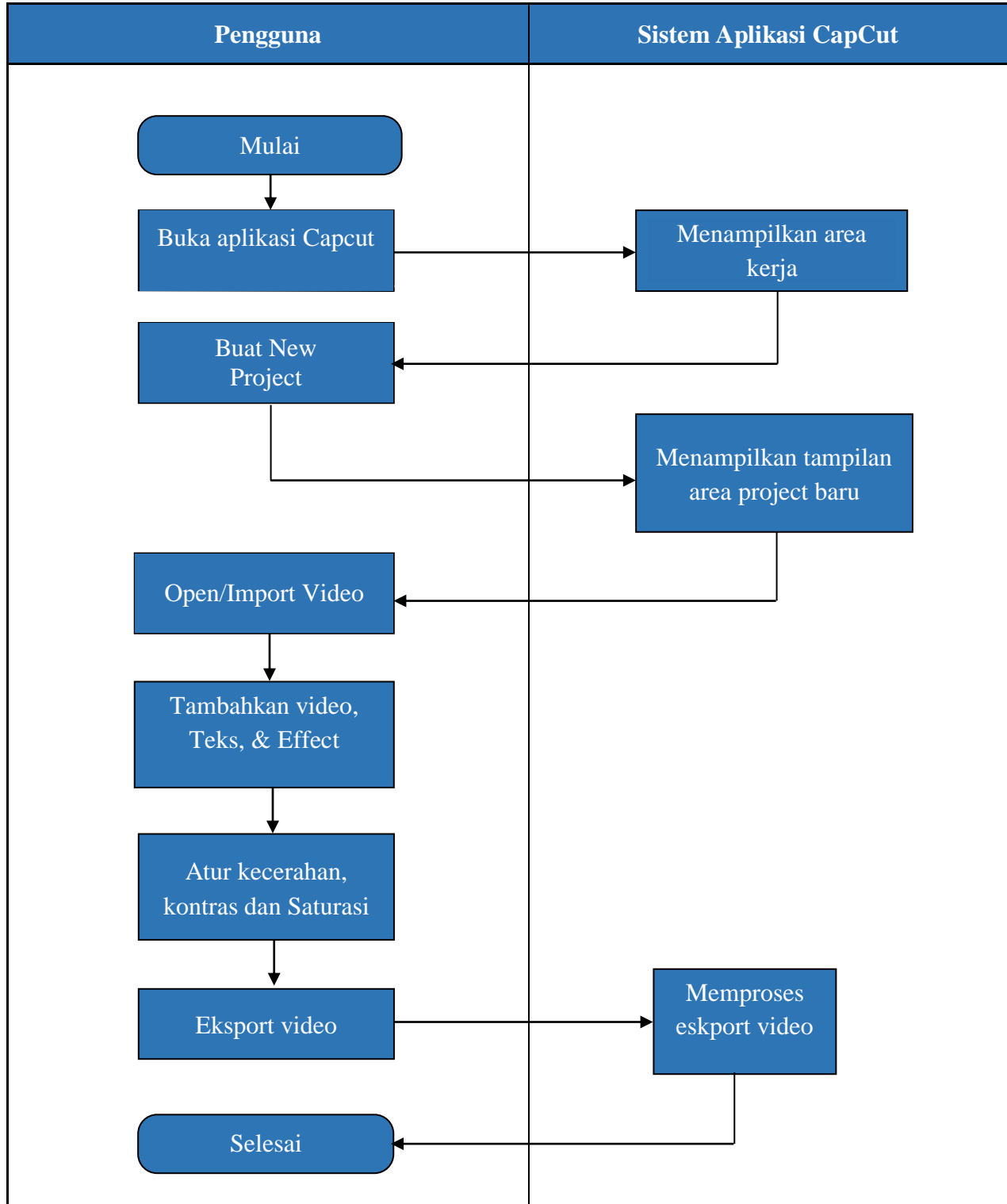
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Informasi Terkait Pengguna CapCut

Media aplikasi CapCut mempunyai arti yaitu tempat edit vidio yang mana menjamin penggunanya untuk membuat suatu informasi dengan mudah, cepat, dan tepat. Aplikasi ini bisa dibilang aplikasi yang unggul serta populer di kalangan para pengguna media sosial, karena aplikasi ini sangat meminimalisir bagi pengguna untuk memanfaatkannya terutama untuk media sosial lainnya, seperti TikTok, Instagram, WhatsApp dan masih banyak lagi. Namun tidak hanya itu saja, aplikasi ini juga bisa dijadikan media pembelajaran dengan memanfaatkan pembuatan vidio menggunakan capcut. Adanya media tersebut memudahkan penggunanya untuk mengedit vidio dan bisa dengan mudah ketika ingin menambahkan teks, musik, dan efek terhadap vidio yang ingin diunggah. Tidak hanya itu, dalam aplikasi ini juga menyediakan berbagai macam fitur seperti pola yang berfungsi untuk mempercantik vidio seperti filter dan transisi dan masih banyak lagi. Dengan adanya pola-pola dan berbagai kriteria yang terdapat dalam aplikasi capcut, pengguna akan sangat mudah membuat vidio yang menarik serta tidak kaku yang memberi kesan tidak bosan dalam melihatnya. Dengan itu, para pengguna bisa menyesuaikan terkait kebutuhan apa saja yang cocok dan sesuai serta bisa menampilkan beberapa pola sesuai yang diinginkan.

Aplikasi ini pertama kali berasal dari negara cina, yang mana diciptakan oleh seorang ahli teknologi yang bernama ByteDance Ltd. Dia menciptakan aplikasi ini bertujuan agar para editor lebih mudah dalam masalah pengeditan vidio dan tidak perlu memakan waktu yang lama serta yang terpenting dapat menghasilkan editan bisa dibilang sempurna. Mulai terciptanya CapCut yaitu pada tahun 2020, dan sampai sekarang telah mencapai selama tiga tahun. Tidak memerlukan waktu yang lama ketika berjalan selama satu tahun dan waktunya sangat singkat, aplikasi ini langsung meluncur populer yang mana telah tercantum pengunduhan sebanyak 140 juta kali. Saat itu semakin hari semakin banyak penggemar CapCut, hanya dengan waktu yang sangat singkat aplikasi ini hampir menyaingi aplikasi-aplikasi lainnya (Deriyan & Nurmairina, 2022).

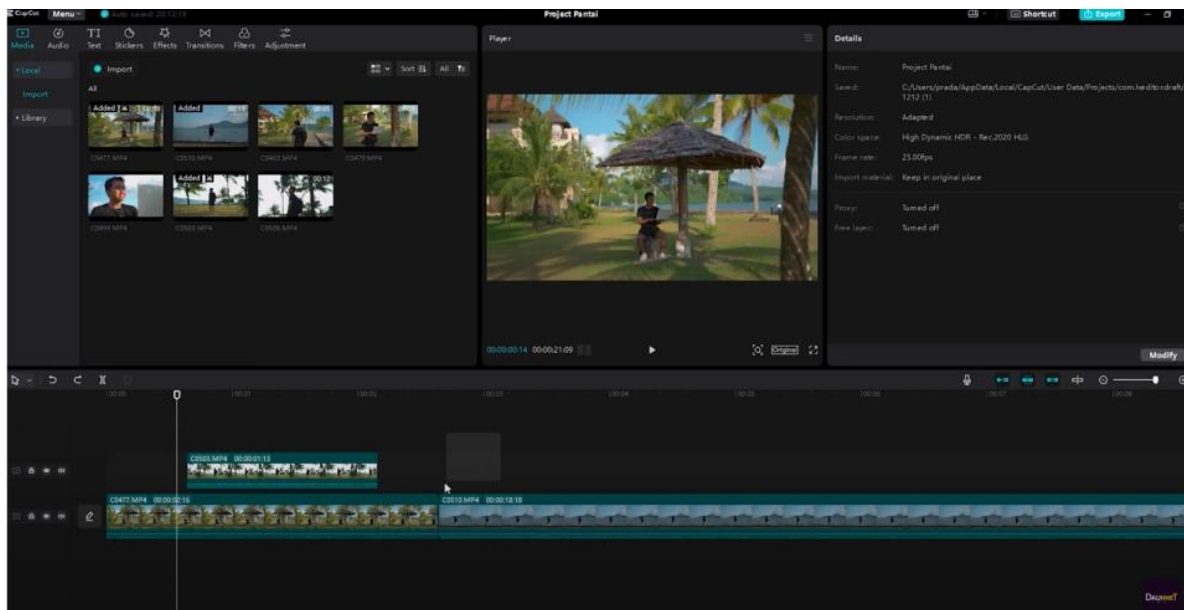
Dengan adanya bantuan aplikasi ini, para pengguna dapat mengedit vidio dan juga membuat berbagai konten menarik untuk di tampilkan di media sosial lainnya. Asal mulanya aplikasi ini diberi nama Viamaker, tetapi setelah berkembangnya dan meningkatnya aplikasi ini di ubah dengan sebutan yang biasa kita kenal yaitu CapCut. Nama tersebut di ganti oleh penciptanya dengan alasan agar lebih mudah disebut karena terbukti setelah aplikasi ini di ganti namanya menjadi CapCut tidak lama kemudian langsung naik daun dan menjadi aplikasi yang populer serta banyak diminati.



Gambar 2 Flowchart Penggunaan Aplikasi CapCut dalam Editing Video

Berdasarkan kemampuan para editing dalam mengedit vidionya, alasan yang paling unggul para editor menggunakan aplikasi CapCut, salah satunya karena program ini mempunyai estetika artistik yang menampilkan berbagai macam fitur khusus dan emoji yang lucu yang menambahkan kesan menarik dalam mengeditnya. Kemudian dalam fitur-fitur ini menampilkan dengan cara internal menjadi vidio animasi memiliki gerak dengan berbagai bentuk karakter dan efek suara selama pemutaran tersebut berlangsung.

Seperangkat program, dokumentasi dan berbagai informasi untuk mengolah vidio dengan CapCut yang banyak digunakan dan sangat dihargai karena kecanggihannya tersebut. Dengan itu, banyak sekali digunakan oleh pengguna YouTuber karena banyak fitur tadi dan mampu memproseskan vidio dengan waktu yang singkat dan mudah dalam pemakaiannya. Perangkat lunak ini sangat luar biasa dalam hal pengeditan, tidak hanya membuat vidio animasi saja bahkan dalam membuat vidio untuk di filmkan juga sangat bisa dilakukan. Didalam aplikasi Play Store banyak sekali program-program pengeditan vidio yang bisa digunakan dalam perangkat Android, meskipun demikian semua aplikasi tersebut dapat di unduh dengan cara yang gratis, tetapi yang banyak diminati hanyalah aplikasi CapCut yang sekarang ini hampir semua pengguna Android mempunyai aplikasi tersebut. Karena dengan banyaknya fitur yang tersedia di program CapCut menjadi alasan para pengguna tidak memilih aplikasi lain selain CapCut, akibatnya menjadi popularitas terdepan dari aplikasi pengeditan vidio lainnya. 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 & Jamilah, 2022).



Gambar 3 Proses editing video menggunakan CapCut PC

Hasil Belajar Mahasiswa dengan Media CapCut

Berbagai respon mahasiswa ketika mendengar atau mengutip materi yang disajikan bisa dipungkiri untuk mengamatinya terhadap apa yang disampaikan pengajar kurang memerhatikan. Dengan keadaan yang dimiliki mahasiswa terkait kemampuan belajarnya juga berdampak pada perubahan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ketika dalam proses

pembelajaran, perubahan yang terjadi dalam aspek ini akan sering teramati dalam jangka waktu yang bisa diblang sangat lama melainkan ketika mengamatinya secara langsung. Tetapi ada berbagai jenis hasil belajar yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan pola pikir mahasiswa itu sendiri, sebagai berikut:

1. Berkemampuan kognitif yaitu, mahasiswa mengetahui konsep, prinsip, serta dalam menangani keterampilan pemecahan masalah yang didapatkan melalui penyajian materi dari halis pembeajaran.
2. Mempunyai strategi kognitif, dalam arti mengembangkan proses internal masing-masing mahasiswa untuk mencerna dan memantau terhadap informasi yang telah disediakan, serta bagaimana kapasitas mahasiswa agar mengembangkan keterampilan berpikirnya.
3. Informasi verbal, yang mana suatu informasi yang berwujud uraian menjelaskannya dengan casa lisan dan tulisan menggunakan data yang mudah dipahami ketika menyajikannya.
4. Keterampilan motorik, biasa disebut dengan suatu kemampuan gerak tubuh yang melibatkan perkembangan memalui penggunaan otot.
5. Menampilkan tingkah laku seorang mahasiswa yang menitukan pola pikirnya bersikap pada perasaan dan keyakinannya melalui faktor intelektual, yang mana sesuai dengan jati diri mereka masing-masing.

Hal ini merupakan suatu kewajiban bagi pengajar untuk berfikir bagaimana agar terciptanya kegiatan yang tidak membuat mahasiswa bosan dengan cara belajarnya, dan menggunakan metode apa supaya mahasiswa tersebut cepat menangkap dan memahami sepenuhnya materi yang dipelajari guna meningkatkan hasil belajar seorang mahasiswa sesuai apa yang ditargetkan sebelumnya. Hasil belajar yang didapatkan mahasiswa sesuai dengan pola pikir dan perilaku mereka bagaimana mengkonsep materi yang telah disampaikan agar terencana dengan sempurna dan sesuai dengan yang direncanakan. Dengan itu perlunya bekerja keras untuk mendapatkan materi-materi yang telah disajikan oleh pengajar dan memerhatikan betul supaya tidak ada yang terlewatkan. Hal ini berbau negatif dan positif dan rentan sangat minim dilakukan oleh beberapa mahasiswa tersebut. Dengan berkembangnya zaman dan teknologi semakin canggih akan sangat berpengaruh adanya pola pikir yang memang sangat menjanjikan hasil tersebut maksimal.

Maka dari pada itu tugas seorang pengajar ialah menciptakan pembelajaran sesuai minat dan bakat mereka dengan memanfaatkan teknologi yang sekarang sangat menjadi prioritas terdepan mahasiswa maupun seluruh kalangan masyarakat. Dan terciptalah aplikasi CapCut untuk meningkatkan hasil belajar yang meningkat serta meminimalisirkan kemalasan mahasiswa dalam belajarnya. Adanya aplikasi CapCut ini akan lebih berkesan dalam belajar karena dengan tidak monotonnya materi yang disampaikan dan juga mahasiswa akan lebih semangat untuk terus belajar agar bisa menguasai apa yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam pembelajaran yang menggunakan media CapCut yaitu membuat sebuah video yang mana nantinya akan dipresentasikan atau dipaparkan sesuai metode yang mereka pilih. Membuat video pembelajaran tersebut banyak disukai bagi para mahasiswa salah satunya karena dengan itu mengurangi rasa kebosanan dalam belajar. Mereka serta menciptakan karya seni yang berbeda-beda sesuai dengan ciri khas yang mereka punya. Daya tarik metode pembelajaran ini semakin hari semakin meningkat untuk dipelajari lebih mendalam, karena sebagian dari media tersebut dijadikan sebuah trend yang viral di berbagai macam aplikasi lainnya (Rahayu, 2022).

Pemanfaatan Aplikasi CapCut dalam Media Pembelajaran

Aplikasi ini banyak sekali manfaatnya terutama bagi pembuatan media pembelajaran juga sangat fleksibel. Dalam penggunaannya bisa mengedit vidio pendek ataupun vidio panjang sesuai kebutuhan masing-masing pengguna. Selain itu tadi, aplikasi ini juga bisa digunakan untuk membuat sebuah vidio dalam berbagai macam format, seperti berbentuk vertikal, horizontal, dan square. Oleh sebab itu, pengguna dapat membuat vidio sesuai kebutuhannya menyesuaikan platfom media sosial untuk dibagikannya. Mungkin hal ini tidak perlu adanya tutorial bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut karena telah mencapai rata-rata seluruh mahasiswa sudah memahami bagaimana cara penggunaannya. Dengan banyaknya fiuture yang terdapat dalam aplikasi tersebut, pengguna bisa dengan mudah mengedit suatu vidio pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Dengan demikian, aplikasi ini merupakan suatu pilihan yang tepat bagi pengajar ketika ingin membuat sebuah vidio pembelajaran yang menarik dan mudah di akses oleh mahasiswa lainnya, serta memiliki pola yang dapat membagu bagi penggunaannya untuk mengelola vidio yang akan di buat sesuai karakter masing-masing. Maka dari itu pengguna bisa membagi atau mengelompokkan dengan masing-masing vidio menyesuaikan kriterianya kemudian akan lebih cepat dalam gerak mengedit menyesuaikan apa yang dibutuhkannya. Aplikasi ini juga memiliki pola kolaborasi yang bisa menjadikan pengguna bekerja sama dengan pengguna lainnya dalam membuat media pembelajaran dan memudahkannya dalam mendapatkan hasil kurun waktu yang singkat. Dengan adanya semua kelebihan yang tertera dalam aplikasi CapCut, tidak menutup kemungkinan jika aplikasi ini menjadi aplikasi yang populer diminati banyak mahasiswa dan bermanfaat juga bagi pengajar jika ingin membuat media pembelajaran yang menarik tidak membosankan serta nyaman di cerna pada zaman sekarang ini(Agustiana et al., 2022).

Kekurangan dan Kelebihan Bagi Pengguna CapCut dalam Media Pembelajaran

Adapun kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan CapCut yang mana hal itu juga berpengaruh bagi pengembangan mahasiswa dalam memakai aplikasi itu sendiri. Jika dibandingkan dengan apliksi lainnya CapCut mempunya beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Memiliki fitur stabilizer terbaik

Stabilizer merupakan sebuah fitur yang mana manpu mengurangi efek getaran pada vidio yang tercantum didalamnya. Tetapi biasanya fitur ini tercantum dalam aplikasi edit vidio yang berbayar. Berbeda dengan CapCut, dimana fitur stabilizer yang terdaapat didalamnya tanpa harus membayar menjadi premium. Bahkan aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebaik aplikasi editing personal komputer.

2. Banyak efek dan filter

Aplikasi CapCut memiliki banyak efek dan filter dimana dapat memudahkan para penggunaannya dalam melakukan edit vidio. Efek tersebut dapat menjadikan vidio yang telah di edit menjadi lebih menarik. Dan begitu pula dengan filter yang bisa mempercantik suasana dalam sebuah vidio.

3. Bebas dari watermak

Di dalam media lain watermak selalu tersisipkan pada hasil vidio yang telah di edit. Dengan kehadiran watermak tersebut sangat mengganggu ketika melakukan pemutaran vidio. Tetapi bisa kita ketahui didalam CapCut pengguna tidak perlu khawatir karena aplikasi ini dibebaskan dari adanya watermak.

4. Dapat beroperasi secara offline maupun online

Jadi dalam pengeditan video menggunakan aplikasi CapCut ini kita tidak perlu takut dengan yang namanya internet tidak cukup atau koutanya tersisa sedikit, karena aplikasi ini sangat memudahkan para pengguna dengan menciptakan pengeditan video bisa secara offline dan juga online. Tetapi jika digunakan dengan cara online maka aplikasi ini akan timbul template-template yang akan menimbulkan dalam proses edit video menjadi rumit.

Selain beberapa kelebihan yang telah tercantum di atas, ada juga kekurangan yang membuat para pengguna menjadi kendala jika hal itu terjadi. Beberapa kekurangan aplikasi CapCut ini diantaranya adalah:

1. Membutuhkan penyimpanan yang cukup besar
Sebagai aplikasi yang bisa dibilang lengkap memiliki fitur, baik itu berupa fitur, animasi, template, dan lain sebagainya. Sehingga membuat CapCut yang memiliki ukuran size sebesar 59 MB namun setelah melakukan proses pemasangan berubah menjadi kurang lebih 200 MB. Maka dari itu memerlukan ruang penyimpanan yang lumayan besar dan cukup.
2. Tidak semua jenis ponsel dapat menggunakan CapCut
Aplikasi ini memiliki beberapa persyaratan spesifikasi bagi yang menggunakan. Yang mana hanya dengan OS Android versi 5.0 atau bisa lebih tinggi yang dapat menggunakan aplikasi tersebut. Meskipun demikian, aplikasi CapCut ini bisa mengedit sebuah video yang baik dan tertata.
3. Boros penggunaan kuota internet
4. Memang aplikasi ini bisa digunakan secara offline namun tidak banyak pula seperti fitur, filter dan template yang tersedia jika itu dibuat secara offline. Oleh karena itu pengguna membutuhkan internet untuk mengakses lebih luas lagi semua jenis fitur-fitur yang ada. Namun aplikasi ini tidak mengurangi para peminat untuk menggunakannya dan sebagai aplikasi yang populer serta dapat menunjang pembuatan video pembelajaran.

Salah satu bentuk media yang dimanfaatkan menggunakan teknologi dengan baik dalam proses menyajikan materi adalah video pembelajaran. Pengguna tersebut dalam menerapkan video pembelajaran adalah guna untuk memecahkan masalah seperti hambatan-hambatan jarak, dengan ini akan lebih memudahkan para mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajarnya. Tanpa harus mengurasi penyajian yang akan diajarkan dengan menggunakan CapCut semua bisa teratasi. Ini juga bertujuan agar para mahasiswa tidak bosan dalam proses belajarnya dan bisa lebih aktif mengikuti semua rangkaian dalam belajarnya. 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).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan sistem pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut yang berbasis video dari hasil tersebut bahwasannya mahasiswa memang membutuhkan sistem pembelajaran seperti itu. Setelah ditelaah beberapa kali aplikasi ini juga banyak manfaatnya seperti membuat para mahasiswa lebih semangat dalam belajarnya dan bisa mengikuti pembelajaran yang maksimal dengan berbasis video pembelajaran. Dan juga mengurangi kecenderungan bagi pengajar dalam

menyajikan materi yang akan di sampaikan. Dengan demikian aplikasi ini merupakan pilihan yang tepat untuk mengembangkan mahasiswa yang selayaknya kurang semangat dalam hal belajar.

Aplikasi ini juga terdapat berbagai kelebihan dan kekurangan karena tidak menutup kemungkinan sebuah benda itu sempurna pasti ada kelebihan dan kekurangan yang tertera. Kemudian dari pada itu, meskipun terdapat demikian para pengguna tidak peduli akan adanya kelebihan dan kekurangan tersebut. Melainkan aplikasi ini tetap menjadi media pembelajaran yang populer dikalangan mahasiswa. Dan ini juga meminimalisir bagi peserta didik sepeti yang memiliki jarak jauh bisa tetap maksimal dalam mengikuti pembelajaran tersebut salah satunya dengan menampilkan video yang akan dipelajari itu.

E. REFERENSI

- Agustiana, Y., Handayani, R., & Meilasari, V. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK VIDEO PEMBELAJARAN PADA POKOK BAHASAN TRANSFORMASI SISWA*. 7.
- Andela, D. Yun. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA*.
- Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD*. 07.
- Julianto, J. *ANALISIS INVESTASI DALAM MEMPREDIKSI PERGERAKAN HARGA BITCOIN DENGAN MENGGUNAKAN RECURRENT NEURAL NETWORK PADA PLATFORM INDODAK*. *Jurnal Imiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 8(2), 136-147
- Julianto, J. (2023). Pemanfaatan Sistem Aplikasi Audacity Dalam Pembuatan Seni Teater Drama Pada SMA Negeri 1 Tumbang Titi. *Jurnal Esensi Infokom: Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 7(1), 71-74.
- Julianto, J. (2023). ANALISIS SISTEM PADA NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN) DAN PERKEMBANGANNYA DALAM DUNIA BISNIS. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 3(1), 50-75.
- Julianto. (2023). Analisis Digital Fashion Dalam Perspektif Teknologi, Sistem Informasi, Dan Bisnis. *Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (ATASI)*, 2(1), 71 - 78.
- Julianto, J., & Tezar, M. (2022). Pemanfaatan Sistem Informasi Pada Aplikasi Ometv Sebagai Sarana Dalam Membantu Pembelajaran, Penguasaan, Dan Pengembangan Bahasa Asing. *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)*, 10(3), 1-8.
- Rahayu, I. D. (2022). *PENERAPAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS*. 03.
- Safitri, D., & Jamilah, F. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGANALISIS TEKS PROSEDUR MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT*
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). *PENGGUNA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA*. 7.