

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi capcut guna meningkatkan minat belajar siswa kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan, pada mata pelajaran Dasar-dasar DPIB. Latar belakang penelitian ini di dasari rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran menjadi salah satu tantangan utama pada dunia pendidikan khususnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran dsar-dasar DPIB. Pembelajaran konvensional yang masih dominan menggunakan metodeh ceramah dan bahan teks cenderung kurang menarik bagi siswa sehingga berdampak pada rendahnya partisipan . Metode yang digunakan adalah metode Researt and Developmet yaitu metode 4d yang terdiri dari : Pendefenisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran, namun pada penelitian, penelitian ini hanya sampai tingkat kelayakan atau 3d,yaitu pendefenisian, perancangan, dan pengembangan karna adanya keterbatasan waktu penelitian.

Hasil dari pengembangan ini adalah video pembelajaranyang di kemas secara menarik dengan teks, narasi dan visual di lapangan yang relevan dengan materi. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan materi video pembelajaran ini layak digunakan untuk sebagai media pembelajaran kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penngunaan aplikasi capcut sebagai media pengembangan video pembelajaran dapat menjadi alternatif inovatif yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa pada materi survei pemetaa Hasil validasi dari ahli media menunjukkan peningkatan kelayakan dari 32% (Kurang Layak) menjadi 95% (Sangat Layak) setelah dilakukan revisi. Validasi dari ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 91% dengan kategori “Sangat Layak. Validasi dari praktisi pendidikan (guru) menunjukkan kelayakan sebesar 93% dan juga berada pada kategori “Sangat Layak.

Kata kunci : Pengembangan Media, Video Pembelajaran, Aplikasi Capcut, Survey Pemetaan, DPIB, SMK Negeri 5 Medan

ABSTRACT

This study aims to develop learning media using the Capcut application to increase the learning interest of class X DPIB students at SMK Negeri 5 Medan, in the subject of DPIB Basics. The background of this study is based on the low interest of students in learning caused by the use of learning media that is less varied and less interesting for students. Learning is one of the main challenges in the world of education, especially the use of learning media in DPIB basics subjects. Conventional learning that still predominantly uses lecture methods and text materials tends to be less interesting for students, resulting in low participation. The method used is the Research and Development method, namely the 4D method consisting of: Definition, design, development and dissemination, however, in this study, this research only reached the feasibility level or 3D, namely definition, design, and development due to limited research time.

The result of this development is an attractively packaged learning video with text, narration, and visuals in the field that are relevant to the material. Based on the results of validation tests by media experts and learning video materials, it is suitable for use as a learning medium. The conclusion of this study is that the use of the Capcut application as a learning video development medium can be an innovative alternative that can increase student interest in the mapping survey material. The validation results from media experts show an increase in feasibility from 32% (Less Feasible) to 95% (Very Feasible) after revisions. Validation from material experts shows a feasibility of 91% with the category "Very Feasible." Validation from education practitioners (teachers) shows a feasibility of 93% and is also in the category "Very Feasible."

Keywords: Media Development, Learning Videos, Capcut Application, Mapping Survey, DPIB, SMK Negeri 5 Medan

