

ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT PADA PRAKTIKUM MATA KULIAH MULTIMEDIA SEJARAH

Bohari

Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial IKIP PGRI
Pontianak

Email: bohari71ajis@gmail.com

Teguh Agustian

Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial IKIP PGRI
Pontianak

Email: teguh26agustian@gmail.com

ABSTRAK

Latar pelaksanaan penelitian ini adalah analisis pemanfaatan aplikasi capcut pada praktikum mata kuliah multimedia sejarah. Pelaksanaan perkuliahan praktikum merupakan suatu cara untuk menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan berkreasi. Salah satunya adalah memanfaatkan aplikasi capcut yang akan sangat mendukung jika disandingkan dengan proses pembelajaran. Aplikasi ini bisa memberikan warna baru dalam sebuah konten untuk media pembelajaran agar menjadi lebih menarik dengan kualitas yang sangat baik. Nantinya peserta didik akan dituntut untuk lebih aktif dan berfokus pada apa yang dipelajarinya secara langsung, karena pembelajaran berbasis praktikum ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif merekonstruksi pemahaman konseptualnya. Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Multimedia pembelajaran memanfaatkan fleksibilitas komputer untuk memecahkan masalah-masalah belajar. Sebagaimana kebanyakan sistem mengajar, komputer dapat digunakan sebagai alat mengajar utama untuk memberi penguatan belajar awal, merangsang dan memotivasi belajar, atau untuk berbagai jenis kemungkinan lainnya.

Kata Kunci: *Aplikasi Capcut, Multimedia, Praktikum*

A. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia di masa sekarang, bahkan tanpa adanya teknologi yang mendukung dan membantu manusia lebih dari apa yang ingin mereka capai tentu tidak akan bisa memuaskan hasrat manusia untuk mendapatkan sesuatu yang lebih. Semenjak era 4.0 mulai mendukung kebiasaan kehidupan manusia untuk semakin bergantung dengan yang namanya kebutuhan kepada teknologi. Hampi-hampir semua yang dibutuhkan pada masa sekarang ini sudah berjalan beriringan dengan teknologi itu sendiri, bahkan teknologi itu sendiri adalah nyawa kedua bagi penunjang kehidupan.

Penggunaan teknologi dalam cakupan yang *massive* saat ini terutama pada kebutuhan manusia untuk mendapatkan hiburan dan *trend* yang mendunia, yaitu membuat dunia sendiri dalam menggunakan suatu aplikasi yang terhubung kedalam suatu perangkat, sehingga memudahkan untuk membuat keadaan yang biasa menjadi tak biasa, namun hanya sebatas kepuasan akan konten dan grafis. Di masa sekarang penggunaan aplikasi *editing* dan *creator* tidak seperti dahulunya, digunakan untuk pihak tertentu, namun pada masa sekarang bisa digunakan oleh kalangan luas. Seperti bisa digunakan di dalam perangkat yang mudah dibawa kemana-mana, seperti *smartphone*.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama dalam mahasiswa dalam mengenyam bangku perkuliah di kampus. Praktikum merupakan suatu kegiatan untuk mengasah keterampilan *afektif* dan *psikomotorik* mahasiswa. Praktikum merupakan aktivitas yang memiliki tujuan untuk mentransfer ilmu di luar dari pada perkuliahan seperti biasanya di dalam kelas, tujuannya agar mahasiswa lebih dapat menguasai konsep dan penerapan. dengan praktikum, akan banyak pengalaman baru yang didapat oleh mahasiswa, diantaranya 1) aktivitas praktikum dapat membimbing kompetensi, 2) memberi peluang kepada mahasiswa agar dapat mempraktikkan dan memfokuskan pengetahuan dan kemampuan yang dimilikinya secara *real* dalam pelaksanaan paraktikum, 3) menjelaskan sesuatu secara ikhtisar, dan 4) mengapresiasi ilmu dan keterampilan inkuiri (Zainuddin dalam Susanti, 2013).

Multimedia dapat didefinisikan sebagai gabungan dari sarana dan prasarana yang tujuannya adalah untuk mendapatkan gabungan dari beberapa alat. Multimedia di masa sekarang memiliki definisi yang lebih luas dan batasan penggunaannya tergantung dari perangkat yang dapat mengakses aplikasi tersebut sebagai kebutuhan dari penggunanya. Dengan memanfaatkan aplikasi sebagai pihak ketiga dalam mendukung multimedia, menjadikan penggunaan suatu aplikasi tersebut dapat terarah sesuai kebutuhan dari pengguna dalam proses pembelajaran.

Capcut adalah *software* atau perangkat lunak yang penggunaannya dapat diakses dan dapat dijalankan menggunakan perangkat keras seperti *smartphone* dan *emulator* pada *PC* atau laptop. *Software* ini menjadi salah satu yang banyak diminati di *playstore* untuk user android dan *istore* untuk pengguna *iphone*, *capcut* memiliki keunggulan yang menarik dalam proses penyuntingan video, *capcut* merupakan *software* penyuntingan video yang dapat ditemukan di *smartphone android* dan *iphone*, yang merupakan hak klaim dari *Bytedance*. *Capcut* dapat menyunting video yang akan digunakan dalam pembuatan konten yang memiliki efek visual tersendiri

B. METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang menyajikan temuan dalam bentuk deskriptif kalimat yang rinci, lengkap, dan mendalam yang menggambarkan situasi sebenarnya guna mendukung penyajian data. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki arti lebih bermakna daripada sekedar penyajian angka atau frekuensi (Sutopo, 2006:40). Penelitian ini termasuk penelitian dasar yang menekan pada objek dan fakta-fakta yang tampak yaitu penerapan media film pada mata kuliah pengantar ilmu sejarah sebagai penguatan pemahaman tentang teknik penelitian sejarah untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah IKIP PGRI Pontianak.

Adapun strategi yang digunakan adalah studi kasus tunggal, karena penelitian ini dilaksanakan pada tempat yang satu level. Jenis penelitian ini lebih khusus disebut studi kasus tunggal terpancang atau *embedded case study* (Sutopo, 2006:180), karena fokus penelitian telah ditentukan sebelum peneliti terjun menggali informasi data di lapangan. Sumber informasi untuk penelitian ini adalah sebagai sumber informasi penting yang didapat dari wawancara dengan para informan yang telah ditentukan yang meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan analisis pemanfaatan aplikasi *Capcut* pada mata kuliah Multimedia Sejarah. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa data RKPS, daftar nama mahasiswa, serta foto-foto kegiatan praktikum multimedia mahasiswa pendidikan sejarah.

Fokus penelitian atau batasan penelitian merupakan ruang lingkup yang akan dikaji dalam penelitian. Dari identifikasi masalah dapatlah difokuskan pada rumusan asalah yang ada, yaitu 1) bagaimanakah cara dan langkah-langkah menggunakan aplikasi *capcut* pada praktikum mata kuliah multimedia sejarah dan 2) bagaimanakah pemanfaatan aplikasi *capcut* pada praktikum mata kuliah multimedia sejarah. Prosedur pemilahan informasi dalam penelitian ini adalah memakai beberapa teknik untuk mendapatkan informasi akurat, diantaranya adalah menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi tes yang berbeda dicirikan sebagai benar-benar untuk melihat informasi dari sumber yang berbeda dengan cara yang berbeda, dan pada waktu yang berbeda. Dengan cara ini ada triangulasi sumber, triangulasi metode bermacam-macam informasi, dan waktu (Sugiyono 273:2008). Sedangkan dalam teknis analisis data analisis informasi dari informasi yang digunakan adalah teknik logis yang jelas, yang menggambarkan informasi yang dikumpulkan sebagai kata-kata, gambar, dan bukan angka. Informasi yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, arsip, dan lain-lain, kemudian digambarkan sehingga dapat memberikan kejelasan pada dunia nyata atau kenyataan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dikalangan orang awam, *software* sering kali dikaitkan dengan perangkat lunak yang berada di dalam suatu komputer atau *smartphone*, yang dimana dalam penggunaannya membutuhkan pihak ke tiga dalam menjalankannya. Di dalam aplikasi terdapat informasi yang nantinya dapat diakses *user* (penguna) sesuai dengan kebutuhan dan kegunaannya. Namun jika dilihat dari jangkauan luasnya, aplikasi bisa saja dikatakan sebagai wadah informasi yang tersusun secara sistematis, yang tujuannya adalah memudahkan *user* untuk melakukan sesuatu (Suhimarita, 2019:25).

Media pembelajaran akan menjadi media yang digunakan dalam mewujudkan, yang meliputi pendidik mendukung pengajaran dan metode penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran. Keanehan yang sedang berlangsung ini mengharap para pengajar untuk lebih inovatif dalam melakukan proses pendidikan dan pembelajaran. Pemanfaatan inovasi, misalnya *ponsel* dan *PC* dalam sistem pembelajaran tentu akan menarik perhatian yang wajar bagi para siswa agar sistem pembelajaran dan hasil belajarnya akan ideal. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis internet yang telah banyak dikembangkan untuk membantu pencapaian tujuan sistem pembelajaran (Eka, 2019:99).

Pemanfaatan inovasi data dan surat menyurat yang merupakan kemajuan inovasi, termasuk media *PC*. *PC* adalah perangkat dan pemanfaatan inovasi berbasis data dan korespondensi yang digunakan untuk mengolah informasi menjadi data yang berharga dengan menangani, memasukkan, dan mengawasi data. Informasi adalah barang yang belum ditangani dan akan ditangani yang masih mentah. Sedangkan data akan menjadi informasi yang telah ditangani dan kecenderungannya menjadi informasi berharga lainnya (Munir, 2017:2).

Pemanfaatan media komputer dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di masa kini merupakan hal yang tepat, pasalnya teknologi yang dapat berkembang pesat memberikan manfaat terutama dalam penggunaan teknologi komputer di dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh pengajar dapat berfungsi dengan baik apabila guru dapat mengetahui nilai, cara kerja, cara memanfaatkannya, dan manfaat yang dapat diperoleh dari media tersebut. Pemanfaatan media interaktif akan sangat membantu dalam bekerja dengan sistem pembelajaran. Mengingat hal tersebut, sudah sewajarnya media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan yang ideal dalam sistem pembelajaran (Anitah dalam Ma'ruf, 2021:3).

Media pembelajaran akan menjadi media yang digunakan dalam mewujudkan, yang meliputi pendidik mendukung pengajaran dan metode penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran. Keanehan yang sedang berlangsung ini mengharap para pengajar untuk lebih *inovatif* dalam melakukan proses pendidikan dan pembelajaran. Pemanfaatan inovasi, misalnya *ponsel* dan *PC* dalam sistem pembelajaran tentu akan menarik perhatian yang wajar bagi para siswa agar sistem pembelajaran dan hasil belajarnya akan ideal. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis internet yang telah banyak dikembangkan untuk membantu pencapaian tujuan sistem pembelajaran (Eka, 2019:99).

Pemanfaatan inovasi data dan surat menyurat yang merupakan kemajuan inovasi,

termasuk media *PC*. *PC* adalah perangkat dan pemanfaatan inovasi berbasis data dan korespondensi yang digunakan untuk mengolah informasi menjadi data yang berharga dengan menangani, memasukkan, dan mengawasi data. Informasi adalah barang yang belum ditangani dan akan ditangani yang masih mentah. Sedangkan data akan menjadi informasi yang telah ditangani dan kecenderungannya menjadi informasi berharga lainnya (Munir, 2017:2).

Dalam penggunaannya, *software capcut* dapat diperkenalkan melalui *ponsel*, dan digunakan oleh klien *android* dan klien *iphone*. *software capcut* sendiri dapat mempermudah pengguna untuk membuat video editor, sehingga materi selanjutnya menjadi sangat menarik dengan efek yang ada di aplikasi tersebut. *software* ini melatih klien untuk inovatif yang ditunjukkan dengan kebutuhan pemanfaatannya. *software capcut* menikmati manfaat bagi kliennya, termasuk:

1. Tampilan fitur di *software* ini dapat dilihat secara efektif oleh klien. Biasanya *software* yang berbeda memiliki presentasi elemen yang menantang untuk dijangkau klien.
2. *Highlight* yang terdapat pada *software capcut* dapat diakses secara gratis dan dapat digunakan oleh semua klien.
3. *Software capcut* juga mudah digunakan, apalagi, untuk pemula.
4. *Software capcut* dapat menambahkan potongan, membuat potongan, mengubah posisi potongan, dapat menambahkan musik, dapat menambahkan stiker yang menarik dan lucu sesuai keinginan klien.
5. Pengubahan video yang dapat dilakukan pada rangkaian acara yang berbeda, membuatnya lebih mudah untuk menempatkan setiap rekaman.

Umumnya dalam pelaksanaan praktikum yang akan dilakukan, terdapat beberapa tahapan-tahapan yang harus ditempuh peserta didik, menurut Tesch dan Duit dalam Afreni (2014:52) mengumpulkan tahapan praktikum menjadi tahapan fundamental, tahapan pelaksanaan, dan tahapan pasca praktikum.

1. Tahap Primer
Tahap ini berperan penting dalam membimbing siswa tentang latihan yang akan dilakukan. Yang perlu diingat untuk tahap ini adalah menghubungkan latihan yang akan dilakukan dengan latihan sebelumnya, memahami langkah-langkah kerja yang harus diselesaikan siswa, dan memacu siswa.
2. Tahapan Pekerjaan
Tahap ini benar-benar menjadi pusat pelaksanaan latihan fungsional. Pada tahap ini siswa bekerja pada usaha yang layak, misalnya mengumpulkan instrumen, memperkirakan, dan mengamati.
3. Tahap Penutupan
Setelah pelaksanaan tidak berarti bahwa kegiatan praktikum telah selesai. Pada tahap akhir, konsekuensi persepsi disampaikan, dibicarakan, dan tujuan ditarik.
 - a. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang masuk akal pada dasarnya merupakan teknik pembelajaran yang disarankan dalam pembelajaran karena memiliki banyak manfaat jika dibandingkan dengan strategi yang berbeda.
 - b. Mampu menumbuhkan perspektif untuk memimpin penyelidikan eksplorasi sains dan inovasi.
 - c. Mampu mengembangkan cara pandang logis siswa, misalnya lugas, menyenangkan, mendasar, terbuka, dan toleran.
 - d. Memberikan wawasan kepada siswa dalam memajukan interaksi dan keunikan diri.
 - e. Mampu meningkatkan pengalaman siswa dengan hal-hal yang masuk akal dan objektif.
 - f. Mampu menumbuhkan mentalitas penalaran logis siswa.
 - g. Hasil belajar akan tersimpan lebih lama pada siswa dan terjadi interaksi asimilasi (Zahara dalam Eliyarti, 2019:52).

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran

yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Multimedia pembelajaran memanfaatkan fleksibilitas komputer untuk memecahkan masalah-masalah belajar. Media campuran dapat dipilah menjadi 2 macam, yaitu media interaktif penglihatan lurus dan suara serta media interaktif cerdas.

D. SIMPULAN

Software atau biasa lebih dikenal dengan perangkat lunak, merupakan satu kesatuan dari jaringan komputer, umumnya *software* bisa *free* dan bisa juga berbayar dengan sistem *trial* bagi user-nya. Menurut Aulia Rahmah dalam makalahnya menyatakan bahwa *software* adalah sebagai program kerangka kerja yang telah diatur dan selanjutnya diatur sedemikian rupa, direncanakan untuk memberikan perintah kepada *PC* atau peralatan untuk menyelesaikan suatu tanggung jawab, pekerjaan, dan selanjutnya permintaan tertentu, yang menghubungkan klien sebagai perangkat otak dengan *PC* sebagai peralatan. Kapasitas pemrograman sebagai suplemen untuk tiga bagian atau komponen penting dalam kerangka kerja *PC*.

Model seperti *software game*. Penglihatan dan suara intuitif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, ilustrasi, suara, dan kecerdasan (rencana). Media campuran dapat diperkenalkan dalam beberapa strategi, termasuk:

1. Berbasis kertas, misalnya: buku, majalah, brosur.
2. Berbasis cahaya, misalnya: *slideshow*, transparansi.
3. *Sound-based* (berbasis Audio), misalnya: *CD Player*, *tape recorder*, radio.
4. Berbasis gambar bergerak, misalnya: televisi, *VCR (Video Cassette Recorder)*, film.
5. Berbasis digital, misalnya: komputer (Agus, 2016:53).

DAFTAR PUSTAKA

- Afreni Hamidah, Eka Novita Sari, Retni S. Budianingsih. 2014. Persepsi Siswa tentang Kegiatan Praktikum Biologi di Laboratorium SMA Negeri Se-Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika Vol. 8, No. 1 2014*.
- Agus Purwanto. 2016. Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Jurnal Sistem dan Informatika Vol. 11, No. 1, Nopember 2016*.
- Agustina, R & Eka, F. 2019. *Buku Ajar Komunikasi Kesehatan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Agus Suprijono. 2016. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eliyarti & Chichi Rahayu. 2019. Deskripsi Efektivitas Kegiatan Praktikum dalam Perkuliahan Kimia Dasar Mahasiswa Teknik. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika, Vol. 7, No. 2; 2019*.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- _____. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Suhimarita, J., & Susianto, D. 2019. Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA), 2(1), 24–33*.
- Susanti, Rahmi. 2013. Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah pada Praktikum Fotosintesis dan Respirasi untuk Meningkatkan Kemampuan Generik Sains Mahasiswa Biologi FKIP Universitas Riau. *Jurnal Nasional. Palembang: Unpublished*.
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.