

## Pengaruh Media Audio Visual Berbasis *Capcut* terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu

Aida Rahmi Nasution  
Institut Agama Islam Negeri Curup  
Jalan Dr. AK. Gani 1, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong  
Email: [aidarahmi@iaincurup.ac.id](mailto:aidarahmi@iaincurup.ac.id)

Tika Meldina  
Institut Agama Islam Negeri Curup  
Jalan Dr. AK. Gani 1, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong  
Email: [tikameldina@iaincurup.ac.id](mailto:tikameldina@iaincurup.ac.id)

Nurlaila  
Rabby Radhiyya Primary Education School  
Jalan Juanda, Air Putih Lama, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong  
Email: [nurlaila@gmail.com](mailto:nurlaila@gmail.com)

Atin Supriatin  
Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya  
Jalan G. Obos, Menteng, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangkaraya  
Email: [atin.supriatin@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:atin.supriatin@iain-palangkaraya.ac.id)

---

Received: 13/03/2024

Accepted: 03/06/2024

Revised: 20/04/2024

Publication: 30/06/2024

---

### Abstrak

Minat memberi pengaruh signifikan dalam menentukan keberhasilan belajar dan juga berpotensi untuk menumbuhkan emosi positif yang mensitimulus terciptanya kondisi nyaman bagi siswa ketika menjalankan proses pembelajaran. Riset ini berfokus untuk mengilustrasikan: (1) Perbedaan minat belajar siswa menggunakan media audio isual berbasis *Capcut* dengan pembelajaran konvensional; (2) Pengaruh media audio isual berbasis *Capcut* terhadap minat belajar siswa kelas. Pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif berbasis *true experimental design*. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, dengan teknik analisis meliputi uji validitas, reliabilitas,



normalitas, homogenitas dan uji t (*independent sample tes* dan *paired sample tes*). Temuan penelitian menunjukkan; (1) Terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dengan *mean* 105,87 dan kelas kontrol dengan *mean* 92,93 dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan sig.  $0,006 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima (kelas kontrol dan eksperimen memiliki perbedaan minat belajar). (2) Hasil *uji t paired sample t-tes* dimana *mean* 79,73 sebelum *treatment* dan sebesar 105,87 setelah *treatment* dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan sig.  $0,0000 < 0,0005$ , maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan media terhadap peningkatan minat belajar siswa setelah *treatment* pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui bahwa aplikasi media visual berbasis *Capcut* dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Minat Belajar; Sekolah Dasar

#### A. Pendahuluan

Salah satu aspek yang sangat berpengaruh dalam implementasi media pembelajaran yakni minat belajar siswa. Minat merupakan wujud rasa suka, ketertarikan akan suatu aktivitas tanpa adanya paksaan apapun. Minat juga berhubungan dengan dorongan dan penerimaan sesuatu hubungan antar diri dengan sesuatu di luar dirinya. Kuatnya dorongan tersebut menyebabkan semakin kuatnya minat yang terdapat pada diri siswa termasuk ketepatan pemilihan media pembelajaran yang diaplikasikan (Sugini & Basit, 2020).

Siswa sekolah dasar khususnya kelas IV yang memiliki karakteristik kritis, logis namun konkrit secara operasional membutuhkan pembelajaran yang variatif, keaktifan, stimulus kontekstual, serta inovasi-inovasi baru yang diciptakan oleh pendidik sebagai stimulus untuk menciptakan minat juga kreativitas belajar siswa agar mampu mengeksplor, mengidentifikasi, serta menyajikan suatu hasil dari penyelidikan secara ilmiah dari pengalaman belajar yang ia dapatkan.

Efektifitas dan peningkatan pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dengan cara pengembangan media visual berbasis teknologi. Media tersebut dapat mengakumulasi tuntutan kemampuan pembelajaran abad 21 dan merdeka belajar secara integratif dalam kurikulum maupun konten pembelajaran. Maka dari itu, peningkatan kualitas pembelajaran dapat memberikan dukungan terhadap seluruh sumber daya manusia baik guru, siswa maupun praktisi pendidikan setempat melalui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang sistematis, bertahap serta berkelanjutan. Terlebih lagi, melalui penggunaan media dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa (Suryaman dan Yani, 2023).

Aplikasi media belajar yang tepat, menarik juga sesuai konteks kebutuhan siswa diyakini dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi. Sebagaimana hasil penelitian bahwa media audio visual dapat meningkatkan emosional dan minat serta kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Maka pendidik sebelum menggunakan media perlu melakukan analisis kebutuhan agar media yang digunakan memenuhi kebutuhan, kompleksitas tujuan dan materi yang dikembangkan (Usman, 2002).

Data praobservasi di Sekolah dasar Islam Terpadu Ummatan Wahidah ditemukan beberapa hal berikut: 1) ketika menyampaikan pembelajaran guru cenderung verbalitas dan kurang melibatkan siswa sehingga siswa terlihat bosan, 2) guru menjelaskan konsep-konsep tanpa menggunakan media pembelajaran



sehingga sering terjadi miskonsepsi, hal ini terbukti ketika guru bertanya tentang apa yang disampaikan siswa masih salah dalam menjawab bahkan ada siswa yang tidak paham tentang konsep yang disampaikan, 3) siswa membicarakan hal-hal di luar materi ketika pembelajaran berlangsung, hal ini mengindikasikan bahwa mereka tidak fokus.

Berdasarkan temuan di atas, maka guru perlu melakukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu diperlukan penerapan media pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut karena menurut (Hasan et al., 2021) media pembelajaran memiliki fungsi memperjelas materi yang disampaikan agar tidak terlalu verbal, memperkecil miskonsepsi siswa, menambah fokus belajar karena menarik minat siswa. Media pembelajaran berbasis visual dipilih untuk diterapkan dalam penelitian ini karena dapat membangun kondisi belajar yang interaktif antara guru dan siswa sehingga siswa dapat merasakan emosional yang nyaman ketika belajar dan mengurangi rasa bosan sehingga minat belajar terus berubah dan akan dinikmati dengan kesenangan dan kebahagiaan (Cahyani et al., 2024).

Hal ini sejalan dengan laju perkembangan informasi dan zaman sehingga media audio visual dapat dijadikan salah satu alternatif pilihan media belajar yang dapat digunakan guru karena aplikasinya dapat dimodifikasi menggunakan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, keaktifan dalam memproses pembelajaran dan tentunya lebih menyenangkan. Penggunaan media visual dapat dimodifikasi dengan berbagai fitur-fitur yang lebih menarik sesuai minat dan kebutuhan serta kemampuan siswa sehingga memperoleh hasil yang maksimal (Hidayah & Fahmi, 2020).

Berdasarkan kondisi ini, maka minat memiliki urgensi untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas. Minat adalah fondasi awal yang harus dibentuk guru sebelum pembelajaran dimulai agar kenyamanan emosional tercipta sebelum proses belajar dilakukan sehingga hal ini memicu semangat belajar dan konsentrasi siswa (Anik Sugiani, 2023). Hasil penelitian (Cahyani et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan audio visual dalam pembelajaran berkontribusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan sebaliknya metode konvensional membuat siswa bosan, jenuh, dan kaku ketika memproses pembelajaran. Hal tersebut bertalian dengan penelitian yang dilakukan Hanifah dan Zulminiati (2024) bahwa media *Capcut* mampu meningkatkan konsentrasi belajar, minat, dan pengalaman baru bagi siswa.

Riset mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap permasalahan minat telah dilakukan oleh (Cahyani et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan minat siswa pada Materi Pernafasan. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Anik Sugiani, 2023) menemukan bahwa minat dan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh penggunaan media *Kahoot* berbasis *Game Based Learning*. (Sugini & Basit, 2020) juga menemukan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran berupa animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki kebaruan pada media pembelajaran yang diteliti, yaitu media pembelajaran *Capcut* karena aplikasi ini memiliki banyak fitur dan efek yang hebat dalam pengeditan video, dan yang paling penting mudah digunakan bahkan untuk pemula (Ispratiwi & Mellisa, 2023). Oleh karena itu, riset ini hadir sebagai salah satu alternatif yang dilakukan untuk mengatasi rendahnya minat siswa dalam pembelajaran.



## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *quantitatif research* yang berjenis *True Ekspesimental Design* dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol dimana sampel penelitian ini ditetapkan secara random. Lokasi penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Ummatan Wahidah Rejang Lebong. Jumlah populasi sebanyak 181 siswa dan sampel penelitian ini diambil sebanyak 30 siswa dari kelas IV A dan B. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel independen yaitu Media audio visual berbasis aplikasi *Capcut* dan media konvensional, sedangkan variabel dependennya adalah minat belajar.

Adapun data primer penelitian ini berupa angket sedangkan data sekundernya berupa dokumen-dokumen terkait yang relevan dengan fokus penelitian ini. Tahap dan prosedur penelitian ini digambarkan sebagai berikut ini.



**Gambar 1.** Prosedur Penelitian

Kemudian instrumen penelitian ini berupa angket tes minat belajar dalam bentuk skala likert yang sebelumnya telah ditetapkan indikator kisi-kisinya. Kisi-kisi instrumen minat belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar

Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah
<b>Minat Belajar Siswa</b>	Perasaan Senang	1,2,3,4,5	5
	Keterlibatan Siswa	6,7,8,9,10	5
<b>Siswa</b>	Ketertarikan Belajar	11, 12,13, 14, 15	5
	Perhatian Siswa	16, 17, 18, 19, 20, 21	6
	Kesadaran Tanpa Dorongan	22, 23, 24,25	4
Total			25

Penskoran untuk alternatif skala likert yaitu berbentuk chek list (√) dengan pilihan jawaban setiap kategori butir pernyataan positif & negatif sebagai berikut (Sugiono, 2019).



**Tabel 2.** Interval Skor Angket Minat Belajar

No	Pernyataan	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono (2019)

Selanjutnya teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data penelitian ini mencakup; (1) uji validitas; (2) uji reliabilitas; (3) uji normalitas; (4) uji homogenitas; dan (5) uji hipotesis uji *t Independent Sample T Test* dan Uji *Paired Samples t Test* menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

### C. Hasil dan Diskusi

Sesuai dengan tahapan penelitian sebagaimana dijelaskan sebelumnya, proses penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas dengan materi yang sama. Hanya saja untuk kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan pembelajaran berbasis Audio Visual *Capcut*. Sedangkan untuk kelas eksperimen diberi perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan dengan mengaplikasikan Audio Visual berbasis aplikasi *Capcut* pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

#### 1. Hasil

##### a. Analisis Angket Sebelum dan Sesudah *Treatment*

Sebelum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media Visual berbasis *Capcut*, peneliti terlebih dahulu menyebarkan angket terhadap kedua kelas (kontrol dan eksperimen) untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa sebelum penggunaan media Visual berbasis *Capcut*. Hasil angket kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) kemudian dihitung untuk mengetahui bagaimana minat awal siswa sebelum menggunakan audio Visual *Capcut*. Data hasil angket sebelum *treatment* dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 3.** Hasil Perhitungan Angket Minat Belajar

Statistics Kelas A (Kelas Kontrol) total			Statistics Kelas B (Kelas Eksperimen) total		
N	Valid	15	N	Valid	15
	Missing	0		Missing	0
Mean	89,13		Mean	79,73	
Median	95,00		Median	86,00	
Mode	99		Mode	88	
Std. Deviation	13,125		Std. Deviation	10,971	
Minimum	60		Minimum	57	
Maximum	99		Maximum	92	

Berdasarkan Tabel 3. di atas diketahui minat belajar siswa sebelum menggunakan media berbasis Visual *Capcut* dimana pada kelas kontrol dari 15



siswa menunjukkan nilai *mean* yaitu 89,13 median hasil angket yaitu 95,00 serta modus nya yaitu 99, nilai minimumnya yaitu 60 dan nilai maximumnya yaitu 99. Sedangkan pada kelas eksperimen hasil analisis nilai sebelum *treatment* dapat diketahui bahwa mean hasil angket dari 15 siswa yaitu 79,73, median hasil angket yaitu 86,00 serta modus-Nya yaitu 88, nilai maximum-Nya yaitu 92 dan nilai minimumnya yaitu 57.

Selanjutnya peneliti melakukan implementasi pembelajaran berbasis audio visual *Capcut* pada kelas kontrol dan eksperimen dan selanjutnya melakukan penyebaran angket setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

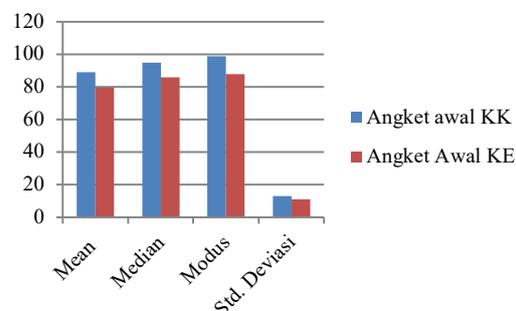
**Tabel 4. Hasil Perhitungan Angket Minat Belajar**

Statistics Kelas A (Kelas Kontrol)			Statistics Kelas B (Kelas Eksperimen)		
total			total		
N	Valid	15	N	Valid	15
	Missing	0		Missing	0
Mean		92,93	Mean		105,87
Median		99,00	Median		108,00
Mode		100	Mode		89
Std. Deviation		13,188	Std. Deviation		10,419
Minimum		59	Minimum		89
Maximum		102	Maximum		120

A

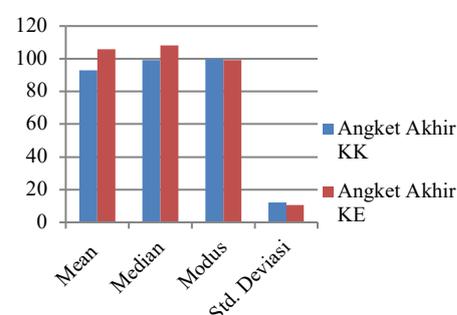
B

Berdasarkan Tabel 4. Tersebut, diperoleh data berupa nilai setelah *treatment* yang dilakukan terhadap kelas kontrol (A) dapat diketahui bahwa mean hasil angket dari 15 siswa yaitu 92,93 median hasil angket yaitu 99,00 serta modus nya yaitu 100 sedangkan nilai minimumnya yaitu 59 dan nilai maximum-Nya yaitu 102. Sedangkan pada kelas eksperimen (B) setelah *treatment* dapat diketahui bahwa mean hasil angket dari 15 siswa yaitu 105,57 median hasil angket yaitu 108,00 serta modus nya yaitu 89, nilai minimumnya yaitu 89 dan nilai maximum-Nya yaitu 120. Adapun grafik perbandingan angket pada kelas kontrol dan eksperimen yang dilakukan disajikan sebagai berikut.



**Gambar 2.**

Statistik Deskriptif Angket Awal



**Gambar 3.**

Statistis Deskriptif Angket Akhir

Berdasarkan data gambar 2 dan gambar 3 tersebut, maka diketahui bahwa



rata-rata nilai awal pada kelas eksperimen secara statistik deskriptif lebih kecil dari pada nilai rata-rata dikelas kontrol yang berarti minat belajar kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan minat kelas kontrol, sehingga dari hasil tersebut peneliti menggunakan kelas eksperimen sebagai kelas yang akan diberi *treatment* dan hasil setelah dilakukan di kelas eksperimen maka terjadi peningkatan pada kelas eksperimen.

b. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas Data dilakukan untuk mengetahui apakah hasil angket terdistribusi secara normal atau tidak (Ghozali, 2009), pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *shapiro-wilk* versi SPSS 26 dimana data angket dikatakan normal jika  $p > 0,05$  dan jika tidak normal  $p < 0,05$ . Hasil uji normalitas data secara detail disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Uji Normalitas Angket Awal dan Angket Akhir

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Angket Awal kelas kontrol	0,245	normal
Angket Awal kelas Eksperimen	0,261	normal
Angket Akhir kelas kontrol	0,118	normal
Angket Akhir kelas Eksperimen	0,876	normal

c. Uji Homogenitas Data

Selanjutnya setelah uji normalitas maka dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui sampel dari populasi penelitian ini apakah bersifat homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas angket awal dan akhir terhadap minat belajar siswa menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dan hasilnya disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 6.** Hasil Uji Homogenitas Data Angket Awal Minat Belajar

Test of Homogeneity of variance					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
<b>Hasil Minat</b>	Based on Mean	,212	1	28	,649
	Based on Median	,012	1	28	,914
	Based on Median and with adjusted df	,012	1	26,998	,914
	Based on trimmed mean	,114	1	28	,738

Pada Tabel 6 di atas dapat diperoleh data bahwa angket awal kelas kontrol dan kelas eksperimen dikatakan homogen jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05 ( $\text{sig.} > 0,05$ ). berdasarkan tabel di atas maka angket awal kelas kontrol dan eksperimen signifikansi-Nya adalah 0,649 sehingga dapat dinyatakan homogen. Sedangkan untuk angket akhir kelas kontrol dan eksperimen juga dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 sebagaimana disajikan pada tabel berikut.



**Tabel 7.** Hasil Uji Homogenitas Data Angket Akhir Minat Belajar

Test of Homogeneity of variance		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
hasil minat	Based on Mean	,188	1	28	,668
	Based on Median	,017	1	28	,896
	Based on Median and with adjusted df	,017	1	21,077	,896
	Based on trimmed mean	,035	1	28	,854

Berdasarkan Tabel 7 di atas baik dikelas kontrol maupun eksperimen uji angketakhir memiliki signifikansi lebih dari 0,05 (sig.>0,05) dapat dikatakan homogen. Berdasarkan tabel tersebut angket akhir kelas kontrol dan eksperimen diperoleh signifikansi sebesar 0,668 sehingga dikatakan homogen.

d. Uji Hipotesis Data

Uji hipotesis pertama dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa yang diajarkan menggunakan audio visual berbasis *Capcut* dengan siswa yang diajarkan dengan media konvensional. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t / uji *independent t test* dengan aplikasi SPSS seri 26. Penetapan pengambilan keputusan untuk uji t disini jika  $T_{hitung} < T_{tabel}$  dengan sig. < 0,05 maka terdapat perbedaan signifikan analisis angket akhir kelas kontrol dan eksperimen, namun jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dengan sig.>0,05 maka dinyatakan tidak terdapat perbedaan hasil angket awal kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji t angket akhir minat belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen berdasarkan penghitungan *independent sampel t test* disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 8.** Uji t *Independent* Angket Akhir Minat Belajar

Group Statistics						
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Mean Error	
angket minat akhir	kelas kontrol	15	92,93	13,188	3,405	
	kelas eksperimen	15	105,87	10,419	2,690	

**Independent Samples Test**

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
							Lower	Upper	



angket minat akhir	Equival vari ance s assu med	,18 8	,66 8	- 2,9 80	28	,00 6	- 12, 933	4,34 0	-21,823	-4,044
	Equival vari ance s not assu med			- 2,9 80	26 ,5 77	,00 6	- 12, 933	4,34 0	-21,844	-4,023

Berdasarkan Tabel 8 uji t diketahui bahwa hasil dari kelas kontrol dan eksperimen setelah dilakukan *treatment* ternyata berbeda. Berdasarkan hasil mean kelas kontrol sebesar 92,93 dan kelas eksperimen nilai mean 105,87 artinya minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sedangkan berdasarkan uji *independent sampel test* terdapat perbedaan angket akhir minat belajar kelas kontrol dengan angket akhir kelas eksperimen dimana hasil uji data *independent sampel test* diatas dari signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $\text{sig}, 0,006 < 0,05$ ), oleh karena itu  $H_a$  diterima karena terdapat perbedaan signifikan antara hasil angket akhir kelas kontrol dan eksperimen. Artinya terdapat perbedaan minat belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual *Capcut*.

Selanjutnya uji hipotesis kedua dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh media audio visual berbasis aplikasi *Capcut* terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen dari hasil jawaban angket sebelum *treatment* dan setelah *treatment*. Uji hipotesis kedua dilakukan peneliti menggunakan pengujian *paired samples t test* dengan aplikasi SPSS versi 26 sebagaimana datanya disajikan berikut.

**Tabel 9.** Uji *Paired Samples t Test* Minat Belajar Kelas Eksperimen

Paired Samples Statistics		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Angket awal	79,73	15	10,971	2,833
	Angket akhir	105,87	15	10,419	2,690



## Paired Samples Test

		Paired Differences		t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation				
Pair 1	Angket awal - Angket akhir	-26,133	8,501	2,195	-11,906	14	,000
				95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper	
					-30,841	-21,426	

Tabel 9 di atas menunjukkan bahwa uji *Paired Samples t Test* angket awal dan akhir pada kelas eksperimen terjadi peningkatan dimana hasil nilai mean (rata-rata) sebelum dilakukan treatment pada minat belajar siswa yaitu sebesar 79,73 dan setelah treatment dilakukan pada minat belajar siswa mengalami peningkatan yaitu 105,87 dengan begitu hasil angket awal dan akhir mengalami peningkatan. Selain itu dari tabel di atas dapat dilihat data hasil uji angket awal dan akhir dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  serta  $sig. 0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat dikatakan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan signifikan dari hasil angket awal dan angket akhir pada kelas eksperimen.

## 2. Diskusi

- a. Perbedaan minat belajar siswa yang diajarkan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi *Capcut* dengan minat belajar siswa yang diajar secara konvensional

Media Audio visual berbasis aplikasi *Capcut* merupakan media yang diterapkan dalam proses penelitian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi *Capcut* memperoleh minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control yang diajar secara konvensional. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Rahmi & Alfurqan, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat mendorong minat peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada kelas kontrol yang diajar secara konvensional diperoleh minat belajar yang lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. (Kruschke, 2008) menyatakan "*traditional models, by contrast, typically treat the learner as a passive recipient of information, and such models offer no predictions for how a real learner would actively probe its environment*". Dalam model pembelajaran konvensional (tradisional), siswa menjadi penerima informasi yang pasif dari guru dan tidak bisa dipastikan siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Jika guru hanya melakukan proses pembelajaran secara monoton tentunya akan berdampak terhadap ketertarikan dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran diperlukan karena menjadi alat yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Semakin baik suatu media pembelajaran maka akan semakin baik pula hasil dari penggunaan media tersebut.



Media yang baik tidak hanya sebatas segi penampilan media melainkan juga dari segi kualitas, manfaat dan kesesuaian dengan konteks pembelajaran (Tobamba et al., 2019). Pada penelitian ini terbukti bahwa minat belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Capcut* lebih tinggi dibanding dengan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Anggrayni, Agustin, dan Darniyanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Capcut* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b. Pengaruh Media Audio Visual Berbasis *Capcut* Terhadap Minat Belajar Siswa  
Berdasarkan penerapan media audio visual berbasis aplikasi *Capcut* terhadap minat peserta didik di SDIT Ummatan Wahida yang dilakukan maka dilihat pada t hasil uji t hasil uji paired samples t test pada angket awal dan angket akhir dikelas eksperimen terjadi peningkatan, sehingga terdapat pengaruh signifikan sebelum dilakukan treatment dan setelah dilakukan treatment dimana hasil perbandingannya nilai mean (rata-rata) sebelum treatment pada minat belajar peserta didik yaitu 89,13 dan setelah treatment pada minat belajar peserta didik yaitu 105,87 dan dilihat juga dari hasil analisis data angket awal dan angket akhir  $t_{hitung} > t_{tabel}$  serta  $sig. 0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat dikatakan  $H_a$  diterima, karena adanya perbedaan signifikan dari hasil angket awal dan angket akhir pada kelas eksperimen dengan adanya sebuah peningkatan.

Berdasarkan data ini dengan penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *Capcut* ini dapat mengakomodasi pembelajaran bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah dalam menerima pembelajaran, lebih efisien waktu, kondisi yang menyenangkan bagi peserta didik dan mereka tidak jenuh sehingga aktifitas dalam pembelajaran menjadi lebih aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar arsyad dalam bukunya bahwa manfaat media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, menyenangkan, lebih tertarik dengan adanya media yang disajikan, interaksi aktif dikelas, memahami materi sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Arsyad, 2019).

#### D. Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa menggunakan audio visual berbasis *Capcut* pada kelas kontrol dan eksperimen, yaitu dengan *mean* sebesar 105,87 dikelas eksperimen dan *mean* sebesar 92,93 dikelas kontrol dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan hasil  $sig. 0,006 < 0,05$  sehingga  $H_a$  diterima, artinya kedua kelas kontrol dan eksperimen memiliki minat belajar yang berbeda. Sedangkan dari hasil uji t paired sample *t-test* *mean* sebesar 79,73 sebelum treatment dan *mean* sebesar 105,87 setelah treatment serta dilihat dari hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $sig. 0,000 < 0,005$  menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media audio visual *Capcut* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen. Riset ini menambahkan bukti bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan fakta tersebut, diharapkan riset selanjutnya meneliti tentang media-media pembelajaran dengan basis teknologi lain sehingga menambah wawasan keilmuan.



#### E. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini diantaranya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Curup dan keluarga Sekolah Dasar Islam Terpadu Ummatan Wahidah Rejang Lebong bersedia menjadi kolaborator penelitian.

#### F. Pernyataan Kontribusi Penulis

Penulis NL berperan mengumpulkan data dan mengolah data. TM sebagai coordinator penelitian memberikan *timeline* secara akurat. AI merupakan memberikan arahan sehingga artikel tersusun dengan sistematis. AS sebagai penelaah naskah sehingga naskah diajukan sebagai karya ilmiah.

#### G. Referensi

- Anggrayni, Melisa, Elsa Rianti Agustin, dan Yulia Darniyanti. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Muatan Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi *Capcut* di Kelas III SDN 49/VI Sungai Hitam 1 Kabupaten Merangin. *Jurnal Bastra*, 8(4), 599-608. [bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/209](http://bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/209)
- Akuba, M., & Uno, W. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 945-951. <http://jim.unsyiah.ac.id/sejarah/mm>
- Arsyad, Azhar. (2019) Media Pembelajaran. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Anik Sugiani, K. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smk Di Buleleng. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 457-474. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>
- Basyirudin asnawir, Usman. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers
- Cahyani, I. D., Afifah, U. U. N., & Utami, N. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernafasan Kelas V SD. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 815-822. <https://mail.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/861/593>
- Ghozali, Imam. 2009. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS Edisi Keempat, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hanifah, U., & Zulminiati, Z. (2024). Pengaruh Vidio Pembelajaran Capcut Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak ABA NUSTIM. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17679-17686. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.14891>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Hidayah, L. F., & Fahmi, M. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ips. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 4(02), 17-35. <https://doi.org/10.30599/utility.v4i02.1153>



- Ispratiwi Tiwi, D., & Mellisa. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jipb/article/view/19161>
- Kruschke, J. K. (2008). Bayesian approaches to associative learning: From passive to active learning. *Learning and Behavior*, 36(3), 210–226. <https://doi.org/10.3758/LB.36.3.210>
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2671>
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Semiawan, Conny. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sugini, E. H. N., & Basit, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Alimuddin Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 28–31. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14616>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2575>
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>

