

# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ANALISIS KURIKULUM BERBANTUAN *CAPCUT* VIDEO DESAIN PRODI PBSI FBS UNIMED

Inayah Hanum<sup>1</sup>, Azhar Umar<sup>2</sup>, Rosmaini<sup>3</sup>, Ika Febriana<sup>4</sup>

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Negeri Medan

e-mail: [Inayahhanum860@gmail.com](mailto:Inayahhanum860@gmail.com)

## *Abstrak*

*Penelitian ini membahas pengembangan bahan ajar pembelajaran mata kuliah Analisis Kurikulum dengan menggunakan media pembelajaran berbasis CapCut. Tujuan untuk mengembangkan produk bahan ajar mata kuliah Analisis Kurikulum berbasis CapCut di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Medan. Populasi dalam penelitian ini seluruh mahasiswa semester III tahun ajaran 2022/2023 prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Medan. Sampel penelitian ini, yaitu mahasiswa semester III kelas reguler B tahun ajaran 2022/2023 prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Medan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, angket dan tes khusus. Penelitian ini menggunakan metode Research and Developmen. Hasil penelitian ini, yaitu pengembangan bahan ajar berbasis CapCut terdiri dari tiga fase, yakni fase analisis kebutuhan, fase materi dan desain, serta fase pengembangan dan implementasi.*

*Kata kunci: Bahan Ajar, Analisis Kurikulum, CapCut*

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Menurut (Deriyana & Nurmainira, 2022), pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara memadai dalam kehidupan

masyarakat. *Education is one of the most important needs for humans. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan* memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Menurut (Deriyana & Nurmainira, 2022), pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan

perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara memadai dalam kehidupan masyarakat. *Education is one of the most important needs for humans. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, It is written that education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential to have religious spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble character, and skills needed by themselves, society, nation and state (Rohmah et al., 2022).*

Dalam perkuliahan, pengajar harus mampu menyampaikan materi kepada mahasiswa dengan cara yang menarik. Bahan dapat dikemas dengan cara yang berbeda menggunakan berbagai strategi dalam proses mengajarnya (Putri Ningrat et al., 2018). Misalnya, menggunakan media, model atau bahan ajar tertentu. Menurut Achmad (dalam Kurniawan, 2019), bahan ajar yang baik harus memperhatikan hal berikut seperti (1) penyusunan garis besar isi bahan ajar, (2) penulisan isi bahan ajar. (3) Perancangan tata letak dan penggunaan ilustrasi bahan ajar, (4) penggunaan bahasa bahan ajar, dan (5) pengintegrasian media audio dan video bahan ajar.

Guru maupun dosen tetap perlu menyiapkan pembelajaran yang dapat mencapai kompetensi yang diharapkan dengan model pembelajaran ini (Dewi, 2021). Belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Belajar ialah proses untuk merubah perilaku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru memang merupakan wujud dari interaksi antar guru dan murid. Akan tetapi belajar dengan hanya mendengarkan saja patut diragukan efektifitasnya (Deriyana & Nurmairina, 2022).

Berdasarkan pemikiran tersebut, seorang dosen harus membutuhkan pengembangan bahan ajar pada mata kuliah tertentu. Salah satu mata kuliah yang tersedia untuk pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yaitu Analisis Kurikulum. Untuk itu, dosen dan mahasiswa dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik tentang materi dan

aplikasinya. Namun, selama ini sebagian dosen atau mahasiswa hanya menggunakan bahan ajar yang tidak berubah dari tahun ke tahun dalam proses pembelajarannya, ini berdasar dari pengamatan yang dilakukan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Akan terjadi kebosanan atau ketidakpedulian untuk belajar. Ini berdampak tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimanakah pengembangan bahan ajar mata kuliah Analisis Kurikulum berbasis *CapCut* di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Medan?

Tujuan dari penelitian ini, yaitu mengembangkan produk bahan ajar mata kuliah Analisis Kurikulum berbasis *CapCut* di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Medan.

## **2. KAJIAN TEORI**

### **Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran baik tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas dengan mengacu pada kurikulum guna mencapai tujuan

pembelajaran yang telah ditentukan (Utami, 2022). Bahan ajar merupakan salah satu unsur pembelajaran yang paling penting. Bahan ajar tentunya disusun oleh dosen pendukung. Setiap dosen telah mengikuti pelatihan pengembangan bahan ajar (Kurniawan & Saputri, 2018). Sedangkan menurut (Munawar et al., 2020), bahan ajar merupakan salah satu perangkat penting pada saat guru memberikan materi karena bahan ajar dimaksudkan sebagai sesuatu yang bisa digunakan untuk mendapatkan timbal balik pesan dari pengirim ke penerima pesan.

### **Aplikasi CapCut**

Pada umumnya *CapCut* memang sering digunakan untuk mengedit suatu movie, tetapi dapat pula menggunakan perangkat lunak ini untuk membuat suatu animasi digital untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran secara online (Deriyani & Nurmainira, 2022).

Aplikasi *CapCut* merupakan aplikasi editing video dalam smartphone Android yang saat ini populer di kalangan editor pemula. Selain itu Aplikasi *CapCut* juga menampilkan fitur-fitur yang mudah dimengerti dan dipahami oleh banyak orang. Untuk menggunakan aplikasi ini tidak membutuhkan skill, dengan aplikasi ini sudah bisa melakukan editing video (Insania, S., dalam Rahayu, 2019).

## **Analisis Kurikulum**

Analisis adalah proses identifikasi sesuatu yang bertujuan untuk memecahkan masalah atau menemukan kekurangan dari keadaan yang sebenarnya sehingga dapat ditemukannya solusi yang diharapkan. Kurikulum adalah seperangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang direncanakan untuk siswa dan dibuat oleh lembaga pendidikan atau sekolah sebagai penanggung jawab dan pembimbing. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa analisis kurikulum adalah proses identifikasi mata pelajaran dan program pendidikan yang terdapat di dalam kurikulum untuk dilakukannya evaluasi terhadap kurikulum tersebut untuk pengembangan lebih lanjut serta menemukan kekurangan dan permasalahan yang ada sehingga menghasilkan solusi/pengembangan yang diharapkan (Nurhasanah et al., 2021).

## **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Medan pada bulan Januari-November. Penelitian ini dirancang dengan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji

keefektifan produk tersebut. Penelitian yang dimaksud di sini yaitu, melakukan uji terhadap media pembelajaran berbasis *CapCut* yang dilakukan dalam proses pembelajaran Analisis Kurikulum di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed.

Populasi dalam penelitian ini seluruh mahasiswa semester III tahun ajaran 2022/2023 prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Medan. Sampel penelitian ini, yaitu mahasiswa semester III kelas reguler B tahun ajaran 2022/2023 prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Medan.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Komunikasi yang berubah dengan cepat pada abad ke-21 mempengaruhi cara kita belajar dan menggunakan teknologi. Sementara perangkat teknologi dan akses mudah ke mereka sangat mengubah cara mahasiswa berkomunikasi, salah satunya yaitu adanya *WiFi* di area Fakultas Bahasa dan Seni dan dapat diakses dengan mudah. Sedangkan bahan bacaan yang digunakan oleh mahasiswa adalah bahan ajar cetak. Kekurangan tersebut perlu dikembangkan karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ketika mempelajari Semantik. Berikut ini adalah perbandingan bahan lama dan baru dikembangkan.

Bahan Ajar Lama	Bahan Ajar yang Dikembangkan
Hanya terdapat penjelasan	Terdapat penjelasan saran, ajakan, arahan dan pertimbangan untuk berpikir kritis
Tidak terdapat pemecahan masalah terkait	Terdapat pemecahan masalah untuk soal latihan
Hanya berbentuk cetak dalam buku	Bahan ajar dikembangkan dengan berbantuan aplikasi <i>CapCut</i>

Melihat fasilitas yang disediakan oleh Unimed di Fakultas Bahasa dan Seni dapat dimanfaatkan dalam pengimplementasian bahan ajar yang menarik dan interaktif, yaitu bahan ajar berbasis aplikasi *CapCut* yang telah dikembangkan di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi *CapCut* dapat dilihat pada gambar berikut.

**Gambar 1. Laman Bahan Ajar Berbasis CapCut pada Mata Kuliah Analisis Kurikulum di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



## **Kelayakan Bahan Ajar Berbasis CapCut dalam Pemanfaatannya dalam Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Hasil validasi ahli materi dan ahli media pada setiap aspek ditentukan oleh skor rata-rata dari kriteria masing-masing aspek tersebut. Hasil penelitian tersebut dianalisis untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis . Persentase rata-rata dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, penilaian dosen serta hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan terbatas yang dinilai berdasarkan aspek dan indikator penilaian. Hasil dari aspek penilaian yang diperoleh akan diuraikan sebagai berikut.

### **a. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi terhadap produk dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi tentang kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan bahasa. Validasi ini dilakukan oleh Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd., yang merupakan Dosen di Universitas Negeri Medan. Penilaian dilakukan untuk mendapat informasi mutu media pembelajaran yang dikembangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada

mata kuliah Analisis Kurikulum. Berdasarkan hasil penilaian aspek kelayakan isi materi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap pengajaran Semantik dinyatakan “Sangat Baik” dengan total persentase rata-rata 87%.

Adapun saran perbaikan dari validator isi adalah:

1. Tambahkan contoh kasus di dalam media pembelajaran, karena contoh kasus belum dipaparkan pada setiap sub materi.
2. Tambahkan judul setiap sub materi yang akan dipaparkan pada media pembelajaran di halaman awal media dalam bentuk poin-poin.
3. Perhatikan kembali pemaparan setiap sub materi dalam media, karena setiap sub materi berbeda-beda poin-poin yang dipaparkan di dalamnya.

Hasil validasi di atas terhadap kelayakan isi menunjukkan bahwa kelayakan isi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan termasuk kriteria sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari skor penilaian kelayakan penyajian menurut ahli materi

dinilai “Sangat Baik” dengan total presentasi rata-rata sebesar 87,71%.

Adapun saran perbaikan dari validator ahli untuk penyajian media pembelajaran adalah:

1. Sisipkan halaman yang menunjukkan jeda antara pembahasan setiap sub materi.
2. Sajikan halaman pengantar dengan lebih menarik agar pembaca tertarik menggunakan media pembelajaran ini.
3. Sistematika setiap penyajian harus lebih konsisten, hindari perbedaan penyajian pada setiap sub materi yang dibahas.

Penilaian aspek bahasa menurut ahli materi dinilai “Sangat Baik” dengan total persentasi rata-rata sebesar 87,7%.

#### b. Data Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain media pembelajaran memvalidasi produk berbasis *CapCut* pada aspek media pembelajaran. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh Dermawan, M.Kom., yang merupakan dosen di Universitas Negeri Medan. Penilaian pada aspek media tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas tampilan media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan.

Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dikembangkan berada pada kriteria “sangat baik” dengan total persentase rata-rata sebesar 87%.

Validasi desain bahan ajar dilakukan sebanyak dua kali, validasi pertama masih memerlukan perbaikan. Adapun saran perbaikan yang diberikan validator ahli desain pembelajaran ialah lengkapi program dalam media pembelajaran berbasis *CapCut*, sediakan tombol-tombol khusus dalam media pembelajaran yang mengacu pada materi pembelajaran dan tunjukkan keunikan media pembelajaran ini dibandingkan media lain. Setelah dilakukan perbaikan ahli desain menilai bahwa bahan ajar berbasis *CapCut* dalam pemanfaatannya pada mata kuliah Analisis Kurikulum untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dikembangkan telah memiliki kelayakan dengan persentase skor rata-rata 87%.

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan bahan ajar berbasis *CapCut* terdiri dari tiga fase, yakni fase analisis kebutuhan, fase materi dan desain, serta fase pengembangan dan implementasi. Pada fase desain dilakukan validasi ahli. Hasil validasi ahli materi

untuk aspek isi dengan kualifikasi sangat baik (87,71%), hasil validasi ahli materi untuk aspek penyajian berada pada kualifikasi sangat baik (87,7%), hasil validasi ahli materi aspek kebahasaan berada pada kategori sangat baik kualifikasi (87,7%) dan hasil validasi ahli desain dalam kualifikasi sangat baik (87%).

## SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terkait Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Mata Kuliah Pragmatik Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mata kuliah Analisis Kurikulum dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *CapCut* termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari data sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *CapCut*.
- 2) Media pembelajaran berbasis *CapCut* dapat diterapkan oleh dosen dalam pembelajaran khususnya pada mata kuliah Analisis Kurikulum.

Sebaiknya dosen menambah model pembelajaran yang variatif dan

menarik perhatian mahasiswa agar proses belajar mengajar di kelas tidak monoton sehingga mahasiswa tidak merasa bosan dan dapat memahami pelajaran dengan lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Deriyan, L. F., & Nurmainirina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, Vol. VII, 1–10.
- Dewi, P. S. (2021). E-Learning: PjBL Pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum dan Silabus. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1332–1340.
- Kurniawan, P. Y., & Saputri, N. Y. (2018). Development of Interactive Teaching Material of Semantic Course Based on Local Wisdom of Brebes. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(3), 229–235.
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310–320.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Nur, M. D. (2021). Analisis Kurikulum 2013. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 484–493.
- Putri Ningrat, S., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa

Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257.

Rahayu, I. D. (2019). Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo. *Jurnal Petisi*, 03(02), 44–50.

Rohmah, D. A. A., Kusumaningrum, S. R., & Indra Dewi, R. S. (2022). Development Of Learning Media Assisted By Capcut Theme 2 Subtema 1 Learning 6 In Class II Elementary School. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 164.

Utami, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi Kelas Iii Sd. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 3(2), 61.