



**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DI PADU DENGAN APLIKASI
CAPCUT PADA KURIKULUM MERDEKA BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X MADRASAH ALIYAH DARUL ULUM SASA
KOTA TERNATE**

Oleh :

¹ Risna Ahmad ² Taufiq Taher, ³ Najamudin Marsaoly

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi ISDIK Kie Raha Maluku Utara

² Dosen Program Studi Pendidikan Biologi ISDIK Kie Raha Maluku Utara

³ Dosen Program Studi Pendidikan Biologi ISDIK Kie Raha Maluku Utara

¹risnaahmad0324@gmail.com. ²Aufiq@gmail.com. ³nhajamarsaoly@gmail.com

ABSTRAK

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi kelas X di Madrasah Aliyah Darul Ulum Sasa Kota Ternate masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, penggunaan metode konvensional, dan rendahnya aktivitas belajar siswa yang berdampak pada pencapaian hasil belajar yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) yang dipadu dengan aplikasi *CapCut* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik pada peserta didik kelas X.A di Madrasah Aliyah Darul Ulum Sasa Kota Ternate. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-A yang berjumlah 16 orang. Hasil belajar siklus I menunjukkan nilai kognitif dari 32,92 (*pretest*) meningkat menjadi 72,33 (*posttest*), hasil afektif berada dalam kategori "Baik", dan hasil psikomotorik menunjukkan tingkat keberhasilan 77,67%. Pada siklus II terjadi peningkatan signifikan terhadap hasil kognitif mencapai 90,31 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%. Aspek afektif meningkat dari kategori "Baik" menjadi "Sangat Baik", dan psikomotorik mencapai keberhasilan sebesar 87,18%.

Kata-Kata Kunci : PBL, Aplikasi Capcut, Dan Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam bentuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan modifikasi dalam perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang (Pandu *et al.*, 2023). Setelah menyelesaikan program pembelajaran peserta didik terlibat dengan berbagai alat pembelajaran dan lingkungan belajar untuk memperoleh perubahan perilaku tersebut. Dalam upaya membantu peserta didik mencapai tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran, guru dapat mempelajari tentang perkembangan peserta didik melalui proses evaluasi. Adapun kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran akan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi awal di Madrasah Aliyah Darul Ulum Sasa Kota Ternate, peneliti melakukan wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran Biologi bahwa masalah yang dijumpai di sekolah khususnya pada mata pelajaran Biologi, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas X masih tergolong rendah. Aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam belajar tersebut adalah aktivitas tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran seperti tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi karena terdapat beberapa peserta didik yang bosan dan ngantuk pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu peserta didik kurang mampu menyerap pengetahuan yang mereka pelajari karena guru masih menggunakan metode konvensional sehingga berdampak pada aktivitas belajar yang turun dan hasil belajar yang rendah. Adapun upaya yang dapat dilakukan dalam menghadapi masalah tersebut ialah menggunakan model pembelajaran dengan berbantuan media.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yaitu model *Problem based learning* (PBL). *Problem based learning* (PBL) merupakan strategi dengan tujuan untuk membentuk pengetahuan dan juga keterampilan dalam pemecahan masalah dengan cara menyajikan permasalahan tersebut kedalam konteks kehidupan sehari-hari serta memberikan sumber ajar dan penanaman konsep tentang pembelajaran (Sugiarto, 2021).

Penerapan model *Problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan prestasi belajar dan juga aktivitas peserta didik dalam belajar di dalam kelas, karena disetiap sintaks menurut (Novelni & Sukma, 2021) yaitu orientasi pada masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Sehingga pada pembelajaran mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam belajar dan juga menanggapi diskusi yang sedang berlangsung.

Selain menerapkan model pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah, pentingnya penggunaan bahan ajar seperti media pembelajaran sebagai salah satu penunjang keberhasilan dalam suatu pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh praherdhiono bahwa “multimedia adalah suatu tampilan yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas, dan multimedia lebih menarik indra dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan” (F Chan Dkk, 2019:12).

Media pembelajaran adalah instrumen yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan merangsang peserta didik agar dapat lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. (Daniyati *et al* 2023) Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu media audio dan visual berupa video pembelajaran. Sehingga media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu meningkatkan pemahaman peserta didik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Aplikasi CapCut juga dapat memiliki relevansi dengan pendidikan, terutama dalam konteks pengembangan keterampilan kreatif, teknologi informasi, dan media. Aplikasi ini sangat memudahkan dalam membuat video dengan berbagai fitur dan efek tambahan yang dapat meningkatkan kreativitas dan daya tarik visualnya yang tersedia. Selain itu, fitur-fitur yang terdapat di capcut mudah dipahami oleh banyak orang, sehingga tidak memerlukan keterampilan yang tinggi dalam penggunaannya (Rahayu, 2022).

Aplikasi CapCut merupakan aplikasi pengedit video yang populer di kalangan editor pemula untuk smartphone android. Dalam penggunaan aplikasi ini juga sederhana sehingga setiap orang terutama guru dapat dengan mudah membuat video pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi capcut

ini bertujuan untuk menciptakan suatu media pembelajaran menarik, aktif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Rahayu (2022), pembelajaran dengan Capcut memberikan kelebihan atau dampak positif bagi peserta didik, yaitu dapat membuat pembelajaran lebih bersifat student centered, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Hal ini didukung oleh pernyataan menurut Anggriani *et al.* (2022), media pembelajaran berbasis video dapat menyederhanakan materi yang kompleks untuk pemahaman dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dibuat dari aplikasi capcut dengan penerapan *problem based learning* (PBL) sangat menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, meningkatkan minat, motivasi, kemampuan dan keterampilan peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Menurut Hendryadi, *et. al.* (2019:218) penelitian kualitatif merupakan proses penelitian naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami. Pada penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dikembangkan atas empat fase yang akan dilakukan yaitu diantaranya : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Darul Ulum Sasa Kota Ternate pada bulan April 2025 sampai selesai.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X.A di Madrasah Aliyah Darul Ulum Sasa Kota Ternate yang berjumlah 18 orang, yang terdiri dari 9 orang peserta didik laki-laki dan 9 orang peserta didik perempuan

Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengikuti langkah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X.A di Madrasah Aliyah Darul Ulum Sasa Kota Ternate melalui model *Problem based learning* (PBL) yang di padu dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* pada mata pelajaran biologi. Adapun prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahap awal peneliti menyediakan perangkat pembelajaran, *pretest*, *posttest*, media pembelajaran berbasis aplikasi capcut dan instrument evaluasi media yang di uji validasi media pembelajaran (produk) terlebih dahulu pada ahli media dan ahli materi yang terkait dengan mata pelajaran biologi.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan 3x tatap muka pada minggu pertama, untuk melakukan strategi pembelajaran peneliti menggunakan *pre test* dengan harapan peserta didik dapat lebih memahami materi.

3. Observasi

Kegiatan pada tahap ini melakukan pengamatan terhadap proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dikelas, dengan membagikan lembar tes untuk mengukur pengetahuan peserta didik dan mengamati aktifitas peserta didik dalam minat dan keterampilan proses pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi

Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti pada akhir tindakan berdasarkan tes siklus I. data tersebut kemudian dikaji dan di diskusikan sebagai bahan pertimbangan perlu tidaknya tindakan di ulangi atau tidak, apabila tes pada siklus I tidak berhasil atau peserta didik belum memahami materi biologi

dan peningkatan belajar belum tercapai, maka peneliti perlu melanjutkan tindakan ke siklus II sampai tujuan penelitian tercapai.

Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrument merupakan alat untuk mengukur informasi atau melakukan pengukuran. Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan yaitu:

1. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan pada saat penelitian yaitu modul ajar, lembar kerja peserta didik, *pretest*, *posttest*, dan media bahan ajar.

2. Tes Hasil Belajar Peserta didik

- a. Tes hasil belajar peserta didik berbentuk kognitif dengan menggunakan soal pilihan ganda yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu di awal (*pre test*) dan di akhir (*post test*) dengan jumlah soal 5 nomor. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar Biologi di kelas X.A Madrasah Aliyah Darul Ulum Sasa Kota Ternate.
- b. Hasil belajar afektif dan psikomotor berupa angket yang digunakan dengan 10 pernyataan untuk menilai sikap dan tanggung jawab peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian lapangan dengan terjun langsung ke objek penelitian. Untuk memperoleh data-data di lapangan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara, yaitu merupakan tanya jawab yang dikerjakan sistematis berlandaskan pada tujuan penelitian. Wawancara ini dilakukan dengan salah satu guru yang ada disekolah tersebut khususnya pada mata pelajaran biologi guna untuk memperoleh informasi dan melengkapi data yang diperlukan dalam penelitian.
2. Observasi, yaitu tindakan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti guna untuk mengetahui keadaan yang ada di lokasi penelitian (sekolah).
3. Tes, yaitu suatu pertanyaan atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tes kognitif yang diberikan berupa soal sesuai dengan materi pembelajaran biologi sedangkan tes psikomotorik dan afektif dilaksanakan dengan cara membagikan angket.

Teknik Analisis Data

1. Analisis uji validasi ahli media dan ahli materi

Hasil uji kelayakan video pembelajaran oleh ahli media dihitung dalam tabulasi data dengan cara memasukkan jawaban sesuai dengan skornya, kemudian di kuantifikasi mencari persentase aspek (N) dengan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{K}{NK} \times 100\%$$

Keterangan:

N : Presentase aspek

K : Nilai dari aspek

NK: Nilai yang harus dicapai

Berdasarkan rumus diatas, kriteria yang diperoleh untuk diterapkan dalam media pembelajaran adalah:

Sangat layak	: 0,77 – 100%
Layak	: 0,51 – 76%
Cukup layak	: 0,26 – 0,50%
Tidak layak	: -1,00 – 0,25%

2. Analisis Hasil Belajar Berupa Ranah Kognitif

Analisis data untuk mengetahui kualitas peningkatan hasil belajar peserta didik ditentukan dengan ketuntasan belajar peserta didik secara individu dan secara kelas. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar biologi Madrasah Aliyah Darul Ulum Sasa Kota Ternate, maka hasil belajar peserta didik secara individu dikatakan tercapai jika peserta didik memperoleh skor di atas atau sama dengan 76. Sedangkan persentase ketuntasan belajar kelas tercapai jika jumlah peserta didik yang mencapai skor di atas atau sama dengan Standar Ketuntasan Minimum (SKM) mencapai 85% dari jumlah semua peserta didik dalam satu kelas yang berarti kelas tersebut secara keseluruhan telah memahami materi secara tuntas. Untuk mencari ketuntasan belajar klasikal dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Daya Serap Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang mempunyai skor} \geq 76}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100\%$$

Untuk menghitung hasil belajar berupa ranah kognitif yaitu menghitung rata-rata skor tes akhir pada siklus I yang dibandingkan dengan rata-rata skor tes akhir pada siklus II. Peserta didik dikatakan tuntas belajarnya apabila mempunyai daya serap ≥ 76 , sedangkan ketuntasan belajar klasikal jika peserta didik mencapai $\geq 85\%$ maka kelas tersebut dianggap tuntas.

3. Data Hasil Belajar Berupa Ranah Afektif

Analisis data respon peserta didik diukur dengan lembar angket menggunakan rumus skala likert dalam penilaian penerapan media pembelajaran berbasis CapCut. Adapun dalam penelitian ini peneliti memberikan 10 butir pernyataan kepada peserta didik dengan menggunakan skala penilaian mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Data hasil respon peserta didik kemudian diaplikasikan kedalam bentuk angka dimana SS=4, S=3, TS=2 dan STS=1. Untuk menghitung persentase dari hasil respon peserta didik digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

- P : Persentase
- F : Frekuensi/ jumlah jawaban peserta didik
- N : Jumlah responden

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Afektif

No.	Presentase	Kategori
1.	>75% - 100%	Sangat baik
2.	>50% - 75%	Baik
3.	>25% - 50%	Kurang baik
4.	0% - 25%	Tidak baik

Riduan (2013: 41)

4. Data Hasil Belajar Berupa Ranah Psikomotor

Data dari hasil respon peserta didik dijumlahkan kemudian diaplikasikan kedalam kategori pencapaian untuk mengetahui persentase keberhasilan ranah psikomotorik dengan cara observasi peserta didik pada saat kegiatan presentasi dan diskusi kelas yaitu dengan menggunakan persamaan.

$$\text{Persentase Keberhasilan} = \frac{\sum \text{skor klasikal yang diperoleh}}{\sum \text{skor klasikal max}} \times 100\%$$

$$\text{Skor klasikal Max} = \sum \text{peserta didik} \times \sum \text{deskriptor} \times \text{skor max}$$

Berikut ini adalah tabel penentuan keberhasilan tindakan terhadap hasil observasi ranah psikomotorik untuk siklus I dan siklus II. Penentuan kriteria keberhasilan tindakan menggunakan 5 skala dengan 5 kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.2 Penentuan Keberhasilan Tindakan Terhadap Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

No.	Skala	Kriteria
1.	Nilai 80-100	Sangat baik
2.	Nilai 66-79	Baik
3.	Nilai 56-65	Cukup
4.	Nilai 40-55	Kurang
5.	Nilai 0-39	Sangat kurang

(Sumber: Adaptasi Arikunto, 2001)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi media pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian kualitas media pembelajaran yang telah dilakukan penilaian oleh dua ahli yaitu media dan materi maka selanjutnya diperoleh kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil tabulasi kelayakan media

No.	Validator	Skor aktual (k)	Skor Maksimum (NK)	Persentase (N)	Keterangan
1.	Ahli media	62	70	88,57	Sangat layak
2.	Ahli materi	33	35	94,29	Sangat layak

Hasil Belajar Siklus I

1. Hasil belajar kognitif

Soal tes pada ranah kognitif berupa soal essay sebanyak 5 soal. Dari tes kognitif tersebut diperoleh data hasil belajar peserta didik melalui *pretest* dan *posttest*. Kemudian data hasil belajar dihitung untuk melihat pencapaian pembelajaran. Sehingga data hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil *pretest* peserta didik

No.	Kategori tuntas	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas ≥ 76	0	0%
2.	Tidak tuntas < 76	12	100%
	Jumlah	12	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa peserta didik yang mengikuti *pretest* mencapai kategori sangat rendah atau tidak tuntas dengan nilai rata-rata peserta didik sebesar 32,92.

Tabel 4.5 Hasil *posttest* peserta didik

No.	Kategori tuntas	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas ≥ 76	7	46,67%
2.	Tidak tuntas < 76	8	53,33%
	Jumlah	15	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui bahwa peserta didik yang mengikuti *posttest* tidak mencapai ketuntasan secara klasikal, dan data yang diperoleh pada tahap *posttest* ada 8 peserta didik yang belum tuntas sementara yang tuntas hanya ada 7 peserta didik, dengan nilai rata-rata

peserta didik adalah 72,33. Dari nilai tersebut ketuntasan hasil belajar kognitif dikategorikan belum berhasil pada siklus I.

2. Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar peserta didik dalam aspek afektif diukur menggunakan lembar kuesioner yang dirancang khusus untuk mengetahui sikap, minat, dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *capcut* selama II kali pertemuan. Kuesioner ini menggunakan Skala Likert 1-4, di mana 1 menunjukkan "sangat tidak setuju" dan 4 menunjukkan "sangat setuju" yang terdiri dari 10 item pertanyaan.

Tabel 4.6 Hasil Afektif Peserta Didik

No.	Aspek	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Frekuensi	12	15
2.	Jumlah total	120	150
3.	Rata-rata	3,167	3,56
4.	Persentase	60%	59,33%
5.	Kategori	Baik	Baik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pertemuan I jumlah total secara keseluruhan 120, rata-rata 3,167, dan persentase "setuju" sebanyak 60%, dengan kategori baik. Sedangkan pada pertemuan kedua jumlah total 150, nilai rata-rata 3,56, persentase mencapai "sangat setuju" dengan nilai 53,33% maka kategori pada pertemuan II yang ditetapkan masih berada pada kategori baik.

3. Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar peserta didik dalam aspek psikomotorik diukur menggunakan lembar kuesioner yang dirancang untuk menyebarkan keterampilan praktis peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Kuesioner ini menggunakan Skala Likert 1-4, di mana 1 menunjukkan "sangat tidak setuju" dan 4 menunjukkan "sangat setuju" yang terdiri dari 10 item pertanyaan. Kuesioner psikomotorik mengukur keterampilan praktis peserta didik dalam melakukan aktivitas seperti ketepatan, kecepatan, dan kolaborasi dalam kelompok. Data hasil belajar psikomotorik dapat dilihat pada berikut ini:

$$\text{Persentase keberhasilan} = \frac{466}{600} \times 100\% = 77,67\%$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar psikomotorik peserta didik pada siklus I adalah 31,067 dengan Persentase keberhasilan yang dicapai sebesar 77,67%. Dari nilai tersebut ketuntasan hasil belajar psikomotor dikategorikan baik pada siklus I.

Hasil Belajar Siklus II

1. Hasil Belajar Kognitif

Soal tes pada ranah kognitif berupa soal essay sebanyak 5 soal. Dari tes kognitif tersebut diperoleh data hasil belajar peserta didik. Kemudian data hasil belajar dihitung untuk melihat tercapainya pembelajaran. Sehingga data hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil *pretest* peserta didik

No.	Kategori tuntas	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas ≥ 76	7	43,75%
2.	Tidak tuntas < 76	9	56,25%
	Jumlah	16	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, namun peserta didik yang mengikuti *pretest* masih belum mencapai ketuntasan secara klasikal karena $< 85\%$. Data yang diperoleh pada *pretest* sebanyak 9 peserta didik yang belum tuntas dan sementara yang tuntas hanya ada 7 peserta didik, dengan nilai rata-rata secara klasikal adalah

sebanyak 74,06.

Tabel 4.8 Hasil posttest peserta didik

No.	Kategori tuntas	Frekuensi	Percentase (%)
1.	Tuntas ≥ 76	14	87,5%
2.	Tidak tuntas < 76	2	12,5%
	Jumlah	16	100%

Berdasarkan pada tabel diatas setelah melakukan analisis data hasil posttest peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 14 peserta didik dengan persentase 87,5% dan peserta didik yang belum mencapai kategori tuntas yaitu 2 peserta didik dengan persentase 12,5. Dari hasil kognitif menunjukkan kelas tersebut dikategorikan mencapai Standar Ketuntasan Minimum (SKM).

2. Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar peserta didik dalam aspek afektif menggunakan lembar kuesioner yang mengukur ketertarikan terhadap media pembelajaran. Kuesioner ini menggunakan Skala Likert 1-4, di mana 1 menunjukkan "sangat tidak setuju" dan 4 menunjukkan "sangat setuju" yang terdiri dari 10 item pertanyaan. Hasil afektif peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Data Afektif Peserta Didik

No.	Aspek	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Frekuensi	16	16
2.	Jumlah total	160	160
3.	Rata-rata	3,68	3,85
4.	Persentase	72,5%	86,875%
4.	Kategori	Baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama jumlah total sebanyak 160, rata-rata 3,68, dan persentase mengalami peningkatan "sangat setuju" sebanyak 72,5% dengan kategori baik. Sedangkan pada pertemuan kedua jumlah total 160, kemudian pada rata-rata sebanyak 3,85, dan persentase sebanyak 86,875% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II mengalami kenaikan hasil belajar afektif pada media pembelajaran berbasis capcut dibandingkan dengan siklus I.

3. Hasil Belajar Psikomotorik

Psikomotorik diukur menggunakan lembar kuesioner dengan skala likert 1-4 dengan 10 item pertanyaan yang dirancang untuk mengukur keterampilan peserta didik dalam melakukan aktivitas seperti ketepatan, kecepatan, dan kolaborasi dalam kelompok.

$$\text{Persentase keberhasilan} = \frac{558}{640} \times 100\% = 87,18\%$$

Berdasarkan hasil tersebut diatas menunjukkan bahwa pada siklus II mengalami kenaikan hasil belajar psikomotorik peserta didik dibandingkan dengan siklus I, dan nilai rata-rata yang dicapai sebanyak 34,87%, sedangkan persentase keberhasilan sebesar 87,18%, dengan kategori sangat baik.

PEMBAHASAN

Validasi Media Pembelajaran

Uji Validasi merupakan tahapan yang dilalui untuk mengetahui kelayakan dari suatu produk yang telah dikembangkan. Tujuan dari proses validasi ini adalah agar peneliti mendapatkan saran atau masukan dari para ahli terkait pengembangan produk tersebut (Permata et al., 2023). Para ahli tersebut yaitu ahli materi dan ahli media, yang dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Biologi di ISDIK Kie Raha Maluku Utara yang memberikan penilaian terhadap produk yang telah dibuat guna mengetahui kekurangan dan kelebihan dari segi materi dan desain pada media pembelajaran berbasis *capcut*.

Berdasarkan hasil validasi yang telah diuraikan pada penilaian ahli materi, dengan menggunakan 7 aspek penilaian dapat diperoleh jumlah skor 33 dengan tingkat rata-rata 4,71 dan persentase sebanyak 94,29%, hasil ini menunjukkan bahwa produk media pada materi yang dibuat sangat layak dan tidak terdapat revisi sehingga sangat layak untuk digunakan. Sedangkan hasil validasi pada media pembelajaran terhadap respon ahli media menggunakan 14 aspek penilaian, jumlah skor 62 dengan nilai rata-rata 4,42 dan persentase media sebesar 88,57% hal ini menunjukkan bahwa kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan melakukan sedikit revisi sesuai dengan saran dan juga masukan dari ahli media.

Hasil validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *CapCut* dinyatakan sangat layak oleh kedua ahli, baik dari segi media maupun materi. Kelayakan media pembelajaran ini juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka Belajar, yang mendorong penggunaan metode dan media yang inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan media yang menarik, peserta didik dapat lebih fokus dan termotivasi dalam belajar. Hal ini sejalan dengan (Nina Sulvia Ayuna Sari et al., 2021) dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, penyampaian pendidikan atau pembelajaran menjadi lebih jelas dan terarah, serta dapat tercapai secara efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Belajar Siklus I

Hasil analisis kognitif peserta didik menunjukkan adanya dua tahap evaluasi, yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran berbasis *capcut*. Berdasarkan Tabel 4.4 kemampuan awal peserta didik tentang pembelajaran Biologi dengan materi “keanekaragaman hayati” menunjukkan hasil *pretest* bahwa tidak ada peserta didik yang mencapai kategori tuntas (≥ 85), dan semua peserta didik (100%) berada pada kategori tidak tuntas (< 85). Nilai rata-rata klasikal peserta didik pada pretest adalah 32,92. Angka ini mencerminkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi yang diuji masih sangat rendah sebelum penerapan media pembelajaran.

Sedangkan *posttest* setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran berbasis *capcut*, hasil *posttest* yang ditunjukkan dalam Tabel 4.5 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dari 15 peserta didik, 7 di antaranya mencapai kategori tuntas dengan persentase 46,67%, sementara 8 peserta didik masih berada pada kategori tidak tuntas dalam persentase sebanyak 53,33%. Nilai rata-rata klasikal peserta didik pada posttest adalah 72,33. Meskipun terdapat peningkatan, hasil ini masih menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I belum mencapai keberhasilan yang diharapkan.

Ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal belum tercapai disebabkan karena peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *capcut*. Meskipun hasil tindakan siklus I belum memenuhi ketuntasan belajar klasikal tapi dengan pelaksanaan pembelajaran model *problem based learning* (PBL) yang dipadu dengan media pembelajaran aplikasi *capcut* dapat meningkatkan skor rata-rata dan persentase kelas.

Hasil belajar afektif peserta didik diukur melalui kuesioner yang dirancang untuk menanamkan sikap, minat, dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Capcut* selama dua kali pertemuan. Kuesioner ini menggunakan skala Likert 1-4, di mana 1 menunjukkan "sangat tidak setuju" dan 4 menunjukkan "sangat setuju", dengan total 10 item pertanyaan. Hasil belajar

afektif peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik memiliki sikap, minat dan ketertarikan yang positif terhadap media pembelajaran berbasis *Capcut*.

Berdasarkan Tabel 4.6 yang telah diuraikan hasil afektif pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 18 peserta didik, frekuensi yang memberikan respon adalah 12 peserta didik, kemudian nilai rata-rata sebanyak 3,167, dengan jumlah total skor mencapai 120. Persentase respon hasil belajar afektif "setuju" pada pertemuan I adalah 60%, yang dikategorikan sebagai "Baik". Pada pertemuan II, hasil afektif menunjukkan bahwa frekuensi respon meningkat menjadi 15 peserta didik, dengan jumlah total skor mencapai 150, rata-rata 3,56. Persentase respon "sangat setuju" pada pertemuan II adalah 53,33%, yang juga dikategorikan menjadi "Baik". Meskipun terdapat penurunan persentase dari pertemuan I ke pertemuan II, hasil ini tetap menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* tersebut berhasil menarik minat dan motivasi peserta didik. Hal tersebut didukung oleh (Ferry dkk, 2019) bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yaitu untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat meningkatkan hasil peserta didik.

Hasil belajar psikomotorik dari 15 peserta didik yang dinilai, terdapat 3 peserta didik yang memperoleh kategori "Sangat Baik", 6 peserta didik dalam kategori "Baik", 5 peserta didik dalam kategori "Cukup", dan 1 peserta didik dalam kategori "Kurang". Dengan nilai rata-rata hasil belajar psikomotorik peserta didik pada siklus I adalah 31,067 dengan persentase keberhasilan yang dicapai sebesar 77,67%. Dari nilai tersebut, ketuntasan hasil belajar psikomotorik dapat dikategorikan baik pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan Tabel 4.7 yang diperoleh bahwa hasil *pretest* menunjukkan bahwa dari 16 peserta didik, 7 di antaranya mencapai kategori tuntas dengan persentase 43,75%, sementara 9 peserta didik 56,25% masih berada pada kategori tidak tuntas. Nilai rata-rata klasikal peserta didik pada *pretest* adalah 74,06. Meskipun terdapat peningkatan dibandingkan dengan siklus I, di mana tidak ada peserta didik yang tuntas, hasil ini masih menunjukkan bahwa peserta didik masih belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Setelah dilakukan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran berbasis *Capcut*, hasil *posttest* menunjukkan kemajuan yang signifikan. Berdasarkan Tabel 4.8 yang telah diuraikan terdapat 14 peserta didik yang mencapai kategori tuntas dengan persentase sebanyak 87,5%, sementara hanya 2 peserta didik yang masih berada pada kategori tidak tuntas dengan nilai persentase 12,5%. Nilai rata-rata klasikal peserta didik pada *posttest* adalah 90,31.

Peningkatan yang signifikan dari *pretest* ke *posttest* ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Capcut* telah berhasil meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik sehingga peningkatan dari siklus I ke siklus II dapat diartikan bahwa peserta didik mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diberikan. Hasil ini menunjukkan bahwa kelas tersebut telah mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) di sekolah Madrasah Aliya Darul Ulum Sasa Kota Ternate sebanyak 85%. Hasil ini diperkuat oleh studi Fitriani *et al.* (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *capcut* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas peserta didik karena mendorong peserta didik untuk memahami pengetahuan yang mereka pelajari di kelas dengan situasi dunia nyata.

Berdasarkan Tabel 4.9 hasil afektif pada pertemuan I menunjukkan bahwa dari 16 peserta didik, jumlah total skor yang diperoleh adalah 160, nilai rata-rata yang diperoleh sebanyak 3,68, dengan persentase respon "sangat setuju" mencapai 72,5%. Kategori hasil ini adalah "Baik". Sedangkan Pada pertemuan II, hasil afektif menunjukkan bahwa jumlah skor tetap 160, dan nilai rata-rata 3,85, namun persentase respon "sangat setuju" meningkat menjadi 86,875%, dengan kategori "Sangat Baik". Pencapaian hasil afektif pada siklus II ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis *Capcut*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggrayni, Agustin, dan Darniyanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Capcut* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis data psikomotorik pada kategori pencapaian yang diperoleh "Sangat Baik" 8 peserta didik, "Baik" 6 peserta didik, dan "Cukup" terdiri dari 2 peserta didik. Total skor yang

diperoleh adalah 558 dari skor maksimal 640. Dengan demikian, persentase keberhasilan yang dicapai adalah 87,18% dengan rata-rata skor yang dicapai oleh peserta didik yaitu 34,87%, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan peserta didik telah mencapai hasil yang baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan dalam keterampilan yang baik pada individu maupun kelompok dibandingkan dengan siklus I.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil belajar nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siklus I dan siklus II maka dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadu dengan aplikasi *capcut* dinyatakan berhasil. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang mengatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadu dengan aplikasi *capcut* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ialah (Pratiwi & Hidayat, 2023) yang mengatakan bahwa menggunakan media pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) bisa memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun dibuktikan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Isra Auliayah, 2024) bahwa hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *Capcut* dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* dengan model *Problem Based Learning* (PBL), maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadu dengan media pembelajaran berbasis *CapCut* pada siklus I menunjukkan peningkatan hasil belajar, meskipun belum mencapai ketuntasan klasikal. Rata-rata nilai kognitif dari 32,92 (*pretest*) meningkat menjadi 72,33 (*posttest*), hasil afektif berada dalam kategori "Baik", dan hasil psikomotorik menunjukkan tingkat keberhasilan 77,67%. Pada siklus II terjadi peningkatan signifikan terhadap hasil kognitif mencapai 90,31 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%. Aspek afektif meningkat dari kategori "Baik" menjadi "Sangat Baik", dan psikomotorik mencapai keberhasilan sebesar 87,18%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, S. P., Jufri, A. W., Syukur, A., Setiadi, D. (2022). Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi pada Materi Sistem Ekskresi untuk Peserta didik Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 123–129.
- Auliayah, I., Idawati, I., & Syamsuriyanti, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Capcut Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Murid Kelas Iv Sdn 248 Laikang Kecamatan Kajaang Kabupaten Bulukumba. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10 (2), 477 - 484. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2929>
- Chan, F., Budiono, H., & Setiono, P. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif dan Instrumen Penilaian Berbasis Keterampilan Proses Dasar di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 9–17.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Ferry, D., Jepriadi, & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *Pedagogi Hayati*, 3(2), 1–11. <https://doi.org/10.31629/ph.v3i2.1641>
- Fitriani, et. al.. 2021. Kualitas LKPD Elektronik Konsep Ekosistem Jenjang SMA Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Al-Tarbiyah*. 31 (2): 131-138.
- Henryadi, Tricahyadinata, I., Zannati, R.(2019). Metode Penelitian: Pedoman Penelitian Bisnis dan Akademik. Jakarta: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Publikasi Imperium (LPMP Imperium).
- Nina Sulvia Ayuna Sari, Hamengkubuwono, & Pratama, M. I. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4).

- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3869–3888. <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4342/2836>.
- Pandu, R., Purnamasari, I., & Nuvitalia, D. (2023). Pengaruh Pertanyaan Pemantik Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pena Edukasia*, 1(2), 127–134.
- Permata, R., Rohana, R., & Surmilasari, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran EFlashcard pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 419-430.
- Pratiwi, Y., & Hidayat. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mis Al-Ikhlas Sidodadi R. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 08
- Rahayu, I. D. (2022). Mrs Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(2), 44– 50.
- Sugiarto. (2021). Mendongkrak Hasil Belajar Matematika Menggunakan PBL Berbantuan GCA. Karanganyar: Penerbit Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung:Alfabeta.
- Taufiq Taher & Najamudin Marsaoly (2024) Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 55 Halmahera Selatan. Vol 4 No 3 (2024): *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*. <https://jurnal.isdikkieraha.ac.id/index.php/jbes/article/view/765>.