

Nia Sagita¹
 Yusron Wikarya²

PENGARUH MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MENGGAMBAR MODEL DI KELAS VIII SMPN 2 PASAMAN

Abstrak

Tujuan Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMPN 2 Pasaman materi menggambar model materi tentang menggambar model dengan menggunakan media video yang berbasis aplikasi CapCut dalam pembuatan video.. Metode pengambilan Random Sampling digunakan dalam kelas VIII 5 dan VIII 6. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen yang dikenal dengan istilah “kuasi eksperimen”. Data primer, hasil pretest dan posttest sangat penting untuk penelitian ini. Proses evaluasi hasil belajar praktik dan analisis data dilakukan dengan menerapkan uji normalitass dan homogeniitas, sedangkan pengujian hipotesis diselesaikan menggunakan SPSS versi 25.Hasil belajar siswa dengan video berbasis aplikasi capcut menunjukkan bahwa thitung > ttabel, dengan nilai thitung 3.094 ttabel 2.069 pada alpha = 0.05 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media video berbasis aplikasi CapCut memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan penggunaan media konvensional

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Berbasis Aplikasi Capcut, Menggambar Model, Hasil Belajar.

Abstract

The purpose of this study was to determine how the learning outcomes of students in class VIII SMPN 2 Pasaman material about drawing models using video media based on the CapCut application in video making. Random sampling method was used in classes VIII 5 and VIII 6. This research uses a quantitative approach with the type of experiment known as “quasi experiment”. Primary data, pretest and posttest results are very important for this study. The process of evaluating practical learning outcomes and data analysis was carried out by applying normality and homogeneity tests, while hypothesis testing was completed using SPSS version 25.Student learning outcomes with CapCut application-based video showed that t-count> t-table, with a t-count value of 3.094 t-table 2.069 at alpha = 0.05 indicating that student learning outcomes using CapCut application-based video media have a significant effect compared to the use of conventional media.

Keywords: : Learning Media, Capcut Application Based Video, Model Drawing, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pada Pada pembelajaran seni budaya ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni budaya masih banyak yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimal, karena media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi sehingga banyak peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru menerangkan pembelajaran seni budaya dan banyak peserta didik yang ragu-ragu untuk bertanya kepada pendidik saat proses pembelajaran berlangsung. Sebagai contoh, peserta didik cenderung membolak-balikkan isi buku hanya untuk memperhatikan gambar, merusak ilustrasi dari buku paket dengan pensil, dan tidur di atas buku, yang mengakibatkan pemahaman materi yang buruk oleh peserta didik. Hal ini terbukti dari banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKM, yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

^{1,2}Pendidikan Seni Rupa,Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
 email: Loversland3025@gmail.com, Yusronwikarya@fbs.unp.ac.id

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Menggambar Model Kelas VIII SMPN 2 PASAMAN

No	Kelas VIII	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Rata-rata
1	VIII.1	29	75	8	21	71,68
2	VIII.2	29	75	7	22	70,34
3	VIII.3	28	75	10	18	72,75
4	VIII.4	26	75	9	17	70,92
5	VIII.5	25	75	5	20	69,48
6	VIII.6	23	75	8	15	72,21
Total		160		47	113	

Setelah mengetahui beberapa permasalahan ini maka penulis memilih media yang dapat digunakan oleh guru yaitu media video pembelajaran berbasis aplikasi capcut. Baik untuk pemula maupun profesional, Capcut adalah aplikasi edit video yang sangat praktis yang memiliki fitur editing lengkap seperti transisi, filter, efek, template teks, template video, dan kumpulan preset atau coloring. media ini akan menumbuhkan ketertarikan peserta didik, menumbuhkan minat belajar peserta didik. Pemutaran media pembelajaran berbasis video tersebut dapat menggunakan computer/laptop. Dengan kelebihan yang dimiliki aplikasi capcut ini diharapkan peserta didik dapat termotivasi dalam pembelajaran agar hasil belajar peserta didik meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran membandingkan model yang diajarkan dengan media video berbasis aplikasi capcut pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media konvensional. di kelas VIII SMPN 2 PASAMAN. Media yang digital menggambarkan plot atau urutan gambar dan memberikan bayangan, ilustrasi, dan khayalan untuk menggerakkan gambar Video juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan gambar tidak hidup yang dibahas dengan cara yang jelas dan ringkas pada waktu tertentu. (Agnew dan Kellerman dalam Munir, 2012).

Manfaat dari penggunaan media video dalam proses belajar peserta didik antara lain: Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi, dan pada saat belajar akan lebih mecuri perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasinya dalam belajar. dan memungkinkan mereka untuk mencapai dan menguasai tujuan pembelajaran (Arsyad, 2017). Penggunaan media video berbasis aplikasi Capcut dapat membantu mendesain video kreatif yang dapat dicoba oleh semua orang, dengan template yang tersedia, pengguna dapat dengan cepat mengikuti tren yang sedang populer. Membuat video apapun, baik tugas sekolah atau kreatif, menjadi lebih menarik karena banyak fitur yang tersedia.

Diharapkan dengan menggunakan konten video berdasarkan berbasis Capcut akan meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditentukan oleh nilai tes pada mata pelajaran tertentu dan mengindikasikan seberapa baik siswa mempelajari mata pelajaran tersebut di sekolah. (Susanto,2013). Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah beberapa faktor jasmaniah berhubungan dengan fisik seseorang. Kesehatan dan cacat tubuh adalah beberapa faktor jasmaniah yang mempengaruhi proses belajar. Faktor psikologis termasuk tujuh faktor, yaitu intelijen, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Cara orang tua mendidik anak, dinamika di dalam keluarga, lingkungan di rumah, dan status keuangan keluarga adalah contoh-contoh faktor keluarga yang berdampak pada pembelajaran siswa. Kurikulum, strategi pembelajaran, hubungan siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, sumber belajar, waktu sekolah, standar pelajaran, tugas rumah, dan lingkungan sekolah, semuanya berdampak pada pembelajaran ini. (Slameto, 2016).

METODE

Salah satu jenis penelitian yang sering kali dibutuhkan untuk menggunakan penampilan dan temuan adalah penelitian kuantitatif (Arikunto, 2010:9) oleh karena itu untuk menyelesaikan masalah dengan cara menggambarkan hasil penelitian yang dikumpulkan dan diolah menggunakan statistik agar dapat ditafsirkan dengan baik. Eksperimen semu (Quasi Eksperimen) digunakan dan memiliki rancangan penelitian Pretest-Posttest Control Group Design.

Sugiyonom (2011:114) mengatakan Meskipun kelompok kontrol digunakan dalam eksperimen semu, tidak semua faktor eksternal yang dapat memengaruhi eksperimen dapat dikontrol.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 2 PASAMAN. Total populasi dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Jumlah Siswa Kelas VIII SMPN 2 PASAMAN

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VIII.1	29
2	VIII.2	29
3	VIII.3	28
4	VIII.4	26
5	VIII.5	25
6	VIII.6	23
Total		160 Peserta didik

Peserta didik yang mengikuti mata pelajaran menggambar model adalah kelas VIII 1 sampai kelas VIII 6. Kelas VIII 5 berperan sebagai kelompok kontrol di penelitian ini sedangkan kelass VIII 6 berperan sebagai kelompok eksperimen. Pendekatan Simple Random Sampling digunakan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini. (undian secara acak). Jumlah siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Jumlah Sampel

No	Sampel	Peserta Didik
1	VIII.5 (Kelas Kontrol)	25
2	VIII.6 (Kelas Eksperimen)	23
	Jumlah	48

Alat pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah tes. Menurut Sujoko (2018:61), “alat pengumpulan data tes itu menggunakan alat berupa butir soal”. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes perbuatan (praktek). Ada dua jenis test dalam penelitian yaitu tes pretest dan posttest .pada saat awal pembelajaran peserta didik diberikan soal sebagai pretest tujuannya untuk mencari tau pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran menggambar model dengan melihat objek yang telah disediakan. Uji normalitas, homogenitas, dan tahap pengujian hipotesis digunakan untuk menganalisis data menggunakan program SPSS versi 25.

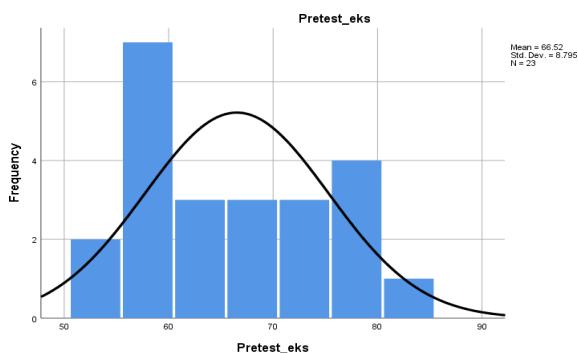
HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai tes peserta didik, hasil tes pengetahuan awal (pretest) kelas eksperimen dan kontrol, dan hasil tes awal materi yang menggambarkan model kelas eksperimen dan kontrol dapat diketahui, nilai pretest sebelum diberi perlakuan kepada peserta didik masih dengan nilai rata-rata yang rendah serta banyaknya nilai peserta didik yang tidak tuntas dengan KKM yang ditentukan yaitu 75. Rekapitulasi tabel berikut ini menampilkan data pada hasil belajar (pretest) untuk kelas eksperimen dan juga kelas kontrol dalam penelitian ini:

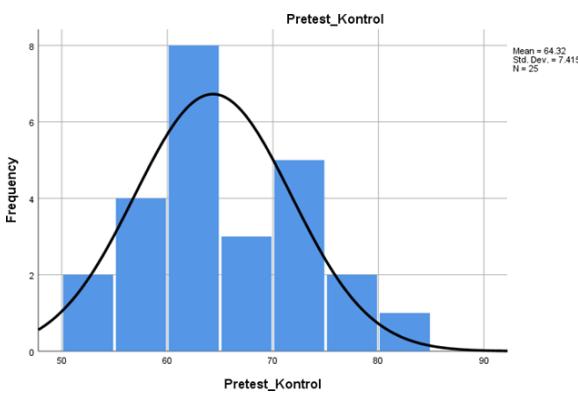
Tabel 4. Rekapitulasi Data pada Hasil Belajar di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Pretest)

Keterangan	Kelas Eksperimen	Keterangan	Kelas Kotrol
Jumlah Peserta Didik	23	Jumlah Peserta Didik	25
Tuntas	6	Tuntas	3
Tidak Tuntas	17	Tidak Tuntas	22
Rata-Rata	66,52	Rata-Rata	64,32

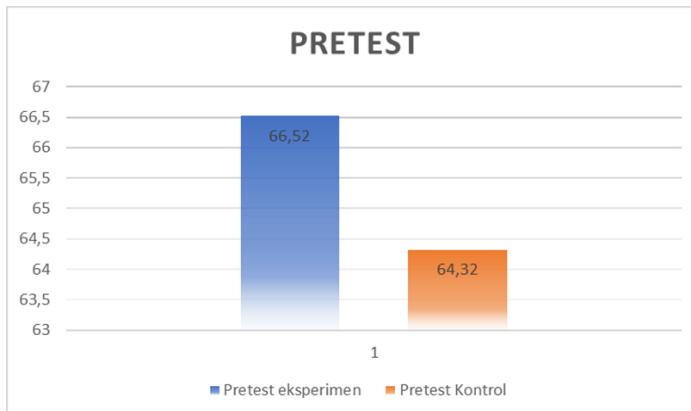
Hasil tes pretest di kelas eksperimen rata-rata 66,52, dengan 6 peserta yang tuntas dan 17 peserta yang tidak tuntas. Hasil tes pretest kontrol rata-rata 64,32, dengan 3 peserta yang tuntas dan 22 peserta yang tidak tuntas.



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Eksperimen



Gambar 2. Histogram pada Distribusi Frekuensi Hasil Pretestdi Kelas Kontrol



Gambar 3. Histogram pada Perbandingan Nilai Pretest Kelas Kotrol dan Kelasdi Eksperimen

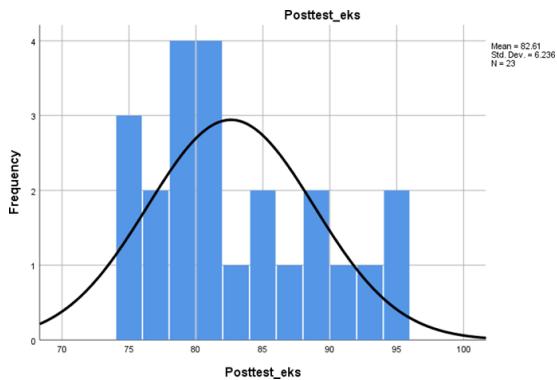
Setelah kelas eksperimen dan kontrol diberi perlakuan, hasil belajar posttest didapat. Dalam proses pembelajarannya, kelas eksperimen menggunakan media video berbasis aplikasi capcut, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Tabel berikut menunjukkan rekapitulasi data hasil belajar kelas di eksperimen dan kelas dikontrol (pretest):

Tabel 5. Rekapitulasi Informasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Posttest)

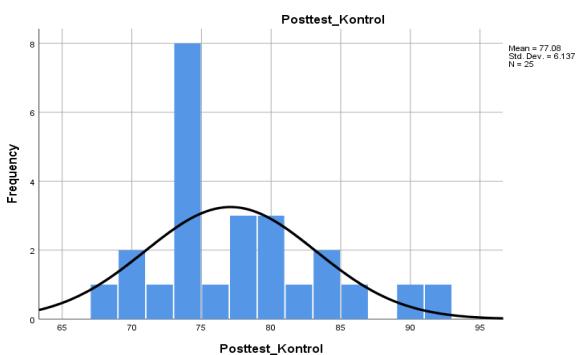
Keterangan	Kelas Eksperimen	Keterangan	Kelas Kontrol
Jumlah Peserta Didik	23	Jumlah Peserta Didik	25
Tuntas	23	Tuntas	13
Tidak Tuntas	0	Tidak Tuntas	12
Rata-Rata	82,61	Rata-Rata	77,08

Hasill Bellajar (posttest) nilai rata-rata posttest kelass eksperiimen 82,61 dengan jumlah nilai yang tuntas sebanyak 23 peserta didikl dan jumlah 0 peserta didikl yang tidak. Pada kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 dengan nilai rata-rata posttest yaitu 77,08

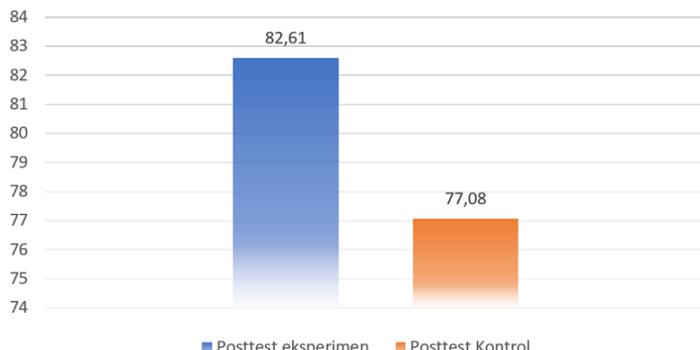
dengan jumlah nilai yang tuntas sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 52 dan nilai yang tidak tuntas sebanyak 12 peserta didik.



Gambar 4. Histogram pada Distribusi Frekuensi Hasil Posttest di Kelas Eksperimen



Gambar 5. Histogram pada Distribusi Frekuensi Hasil Posttest di Kelas Kontrol
POSSTEST



Gambar 6. Histogram Perbandingan Nilai Posttest Kelas Kotrol dan Kelas Eksperimen

Penulis menganalisis data tes penelitian untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Sebelum menggunakan uji hipotesis untuk menganalisis data, kedua kelas sampel menjalani uji normalitas dan homogenitas. Menemukan distribusi data hasil belajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tujuan dari uji normalitas ini. Tabel uji normalitas untuk kelas eksperimen dan kontrol berikut ini menunjukkan bahwa data yang memiliki distribusi normal adalah yang baik untuk digunakan dalam penelitian.

Tabel 7. Hasill Uji Normalitas Data Tes Pengetahuan Awal Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.20934595
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.139
	Negative	-.095
Test Statistic		.139
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

Tabel 7 analisis uji normalitas pretest kelas eksperimenn dan kelas kontroll di atas menunjukkan bahwai data berdistribusii normal dengan nilai signifikan Asymp. Sig (2-tailed) sebesari 0,200, artinyao nilai signifikan lebikh besarp dari 0,05.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.92972036
Most Extreme Differences	Absolute	.203
	Positive	.203
	Negative	-.094
Test Statistic		.203
Asymp. Sig. (2-tailed)		.015 ^c

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel 8 analisis uji normalitas tes hasil belajar (posstest) terbukti dari kkelas eksperimen dan kelas kontroll di atas bahwa nilai signifikan dari Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,015 dapat diartikan bahwa nilai signifikan $> 0,015$, maka data berdistribusi normal. Selain itu, tujuan dari uji homogenitas adalahh untuk menunjukkan apakah perbedaan antara hasil belajar kelasi eksperimeni dan kelas kontroli (posttest) homogeno atau tidak homogenk.

Tabel 9. Uji Homogenitas Tes Pengetahuan Awal Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	1.702	1	46	.199
	Based on Median	1.305	1	46	.259
	Based on Median and with adjusted df	1.305	1	45.284	.259
	Based on trimmed mean	1.725	1	46	.196

Sebagai hasil dari pengujian homogenitas yang ditunjukkan pada tabel 9, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil tes pengetahuanl awal (pretest) untuk kelass eksperimeno dan kelas kontroll adalah homogen, dengan nilai signifikan 0,199 yang lebih besar dari 0.05.

Tabel 10. Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	.167	1	46	.685
	Based on Median	.038	1	46	.847
	Based on Median and with adjusted df	.038	1	45.950	.847
	Based on trimmed mean	.159	1	46	.692

Hasile tes belajar (posttest) untuko kelas eksperimeen dan kelasi kontrola adalaho 0,685, sesuai dengan hasil uji homogenitas pada tabel 10. (nilai signifikan $> 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil tes belajar (posttest) kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Pada langkah terakhir pengujian hipotesis dalam penelitian ini, uji-t, yang dikenal sebagai uji t independen sample t test, digunakan dengan signifikan ($\alpha = 0,05$). Hasil data yang diperoleh dengan menggunakan SPSS ditunjukkan di sini.

Tabel 11. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis
Group Statistics

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
eks	23	82.61	6.236	1.300
kontrol	25	77.08	6.137	1.227

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
hasil belajar	Equal variances assumed	.167	.685	3.094	46	.003	5.529	1.787	1.932 - 9.125
	Equal variances not assumed			3.092	45.534	.003	5.529	1.788	1.929 - 9.129

Dengan standar deviasi 6,236 untuk kelas eksperimen dan 6,137 untuk kelas kontrol, uji-t hipotesis menemukan t-hitung = 3,094 dan t-tabel = 2,069, yang menunjukkane bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel, sehingga H1 diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sangat berbeda antara pembelajaran dengan media video berbasis aplikasi capcut dan pembelajaran dengan media okonvensional. Output di atas menunjukkan bahwa varian data homogen atau sama dengan nilai Tes Kesamaan Variasi Sig. Levene sebesar 0,685 lebih besar dari 0,05. Berdasarkan tabel output "Uji Independen Sampel Test", pada bagian "Equal Variances assumed", ditemukan nnilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 lebih besar daari 0,05, dengan demikian, dapat dikatakan bahwa H1 diterimae sedangkan Ho' iditolak. oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa bervariasi secara signifiikan. antarai pembelajaran yang diberikan melalui media videop berbasis aplikasim capcut dan pembelajaran yang diberikan melalui penggunaan media konvensional.

Berdasarkan paparan data hasil penelitian pengaruh media video berbasis aplikasi capcut terhadap hasil belajar menggambar model siswa kelas VIII SMPN 2 Pasaman, diketahui hasil

belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata eksperimen yang berjumlah 23 peserta didik adalah 82,61 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yang berjumlah 25 peserta didik adalah 77,08. Batas KKM telah dicapai oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai post-test yang tuntas untuk 23 siswa di kelas eksperimen, dengan nilai rata-rata 82,61, lebih tinggi dari 75,00, dan untuk 13 siswa di kelas kontrol, dengan nilai rata-rata 77,08, lebih tinggi dari 75,00.

Dalam kelas eksperimen seni rupa materi menggambar model, media video berbasis aplikasi capcut digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Media video berbasis aplikasi capcut dikenal dengan pembelajaran yang menggunakan rangkaian gambar yang menyajikan informasi berisi pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Ismiyantop dalam Suryani (2018:2) Pembelajaran adalah hasil dari interaksi antara pendidik dan pesertat didik. Kegiatan belajar tidak sama dengan kegiatan mengajar. Pembelajaran seni rupa dapat membantu Anda mengekspresikan dan menghargai semangat kreatif. Ini dapat membantu Anda menjadi lebih disiplin, lebih toleran, lebih bersosialisasi, dan lebih demokrasi, yang dapat meningkatkan kepekaan terhadap lingkungan. (Pahlawan, 2017).

Pembelajaran melalui media video berbasis aplikasi capcut dapat membuat peserta didik bersemangat untuk meningkatkan kemampuan mereka sehingga mereka dapat mencoba keterampilan yang ditunjukkan dalam video tersebut. Ini juga dapat mengurangi kejemuhan selama proses pembelajaran, memotivasi peserta didik untuk belajar, dan meningkatkan daya ingat mereka tentang materi yang mereka pelajari. Manfaat menggunakan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut di antaranya adalah pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipatif; waktu pembelajaran dapat dikurangi kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja dan sikap belajar dapat ditingkatkan. (Pratama dalam Annajati, 2023).

Sanaky dalam Huda (2024:26) mengatakan ketika dipasangkan dengan strategi instruksional seperti ceramah dan percakapan tentang topik yang dibahas, konten video dapat menginspirasi siswa untuk belajar, mengurangi kebosanan belajar, dan meningkatkan daya ingat atau retensi konten.. Sehingga pada kelas kontrol yang hanya menggunakan media konvensional, menjadi kurang maksimalnya proses pembelajaran dan membuat peserta didik tidak bersemangat

Setelah menghitung bahwa $t\text{-hitung} = 3.094$ dan $t\text{-tabel} = 2.069$ dengan tingkat ialpha = 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa $t\text{-hitung}$ lebih besar daripada $t\text{-tabel}$, dan langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. dan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen mengungguli peserta didik di kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional dalam hal hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis Tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggambar model di SMPN 2 Pasaman dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media video berbasis aplikasi capcut.. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoriah (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis Capcut terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas V di SDN 06 Merigi”. Berdasarkan temuan penelitian, hasil belajar sains siswa kelas Vxdi SDN 04 Merigi dipengaruhi secara signifikan oleh media berbasis capcut.

Penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Darlivie (2021), menemukan bahwa penggunaan materi video tutorial membantu siswa menjadi lebih imajinatif dan memahami pelajaran menggambar grafis. Menurut temuan penelitian, pembelajaran ilustrasi siswa SMA Negeri 1 Batang Kapas Pesisir Selatan dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan media video tutorial.

SIMPULAN

Dengan mempertimbangkan masalah, tujuan, dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa nilai $t\text{-hitung}$ adalah 3,094 dan nilai $t\text{-tabel}$ adalah 2,069. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima sebagai hasil dari $t\text{-hitung}$ yang melebihi $t\text{-tabel}$. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dengan menggunakan model di SMPN 2 Pasaman sangat berbeda dengan penggunaan media video berbasis aplikasi capcut. Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar menggambar model di kelas VIII SMPN 2 Pasaman sangat berbeda dengan penggunaan media video berbasis capcut.

DAFTAR PUSTAKA

- Annajati, S., & Wikarya, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Seni Rupa Tiga Dimensi Kelas X SMA Negeri 8 Mukomuko. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1181-1188.
- Arikuto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Pratik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darlivie, U., & Wikarya, Y. (2021). Pengaruh Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Batang Kapas Pesisir Selatan. Serupa *The Journal of Art Education*, 10(3), 169-175.
- Huda, N., & Wikarya, Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial di Aplikasi TikTok terhadap Hasil Belajar Materi Menggambar Komik Kelas VIII SMPN 1 Bathin Solapan. *Journal on Education*, 6(4), 18288-18296.
- Khoriah, S., Arbaini W, W., & Supardan, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis Capcut Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 06 Merigi (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Munir. 2012. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: ALFABETA Bandung.
- Pahlawan, D. P., Wikarya, Y., & Wisdiarman, M. P. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Hasilbelajar Seni Rupa di SMP Negeri 26 Padang. Serupa *The Journal of Art Education*, 6(1).
- Slameto. 2016. Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta. Rineka Cipta
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujoko, Amir. 2018. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*. Surabaya: Sang Surya Media.
- Suryani, P. D., Zubaidah, M. P., & Wikarya, Y. (2018). Pengaruh penggunaan media sparkol videoscribe terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 4 Padang. Serupa *The Journal of Art Education*, 7(1).
- Susanto, Ahamad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.