

## **MENINGKATKAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN MELALUI VIDEO PEMBELAJARAN *BILINGUAL* DENGAN *CAPCUT***

Ismi Putri Intan<sup>1\*</sup>, Netriwati<sup>2</sup>, Salsabila<sup>3</sup>, Fadly Nendra<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam  
Negeri Raden Intan Lampung

<sup>3</sup> Universitas Negeri Makassar

<sup>4</sup> Universitas Negeri Jakarta

[1ismiputriintan20@gmail.com](mailto:ismiputriintan20@gmail.com), [2netriwati@radenintan.ac.id](mailto:netriwati@radenintan.ac.id), [3salsabila@unm.ac.id](mailto:salsabila@unm.ac.id),

[4fadlynendra13@gmail.com](mailto:fadlynendra13@gmail.com)

*corresponding author\**

### **ABSTRACT**

*This development research aims to develop a bilingual learning video based on CapCut to improve valid and effective decision making to facilitate students and educators in the learning process. This study uses a research and development type of research with the DDDE (Decide, Design, Develop, and Evaluate) model. The data analysis techniques used are small-scale validity tests and N-Gain tests. The test subjects in this study were semester 2 students of the Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Raden Intan State Islamic University, Lampung. The results of the validity test on a small scale show that the instruments used are valid and reliable. The assessment of the effectiveness test using N-Gain on the test obtained a score of 0.439 with the criteria of "moderate". The results of this study indicate that the bilingual learning video based on CapCut has been valid and effective for use in the learning process.*

**Keywords:** *Decision Making, Bilingual Learning Video, CapCut*

### **ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran *bilingual* berbasis CapCut untuk meningkatkan pengambilan keputusan yang valid dan efektif untuk memfasilitasi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* dengan model DDDE (*Decide, Design, Develop, dan Evaluate*). Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas skala kecil dan uji N-Gain. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hasil uji validitas pada skala kecil menampilkan bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Penilaian uji efektivitas menggunakan N-Gain pada tes memperoleh skor sebesar 0,439 dengan kriteria "sedang". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran *bilingual* berbasis CapCut telah valid dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengambilan Keputusan, Video Pembelajaran *Bilingual*, CapCut

### **A. Pendahuluan**

Kemampuan pengambilan keputusan, merupakan salah satu kemampuan dalam pembelajaran matematika yang perlu diperhatikan. Kemampuan pengambilan keputusan yaitu pendekatan metodis untuk pemecahan masalah. Menganalisis suatu masalah dilakukan dengan mempertimbangkan fakta-fakta, menemukan solusi rasional dan menilai hasilnya (Fitri Hayati et al., 2021). Pengambilan keputusan ini merupakan proses memilih solusi alternatif dari berbagai solusi yang harus logis dan fleksibel (Ahmad Mukhtar et al., 2023). Pengambilan keputusan suboptimal didefinisikan sebagai pemilihan opsi yang memiliki nilai harapan terendah. Di sisi lain, pengambilan keputusan berisiko melibatkan pemilihan opsi dengan beragam kemungkinan hasil (Tycho J. Dekkers et al., 2021). Pengambilan keputusan pada manusia terkhususnya mahasiswa masih dinilai kurang. Rendahnya kemampuan pengambilan keputusan bisa disebabkan karena kurangnya pendidikan, pemahaman, pengalaman, motivasi, disiplin, kurangnya keterampilan berpikir kritis

dan analitis, serta akses informasi yang terbatas.

Penggunaan buku sebagai sumber materi dalam perkuliahan sering kali tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan pemahaman mahasiswa, terutama dalam matakuliah pembelajaran matematika. Meskipun dosen telah menyediakan link video di YouTube untuk dipahami, rendahnya partisipasi mahasiswa dalam menonton dan memahami materi tersebut menunjukkan adanya tantangan dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan perlunya pendekatan yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam memahami konsep matematika dan juga kemampuan lain yang diperlukan.

Hasil pra penelitian yang telah diberikan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dilihat dari cara pengerjaan soal, didapat hasil pada tabel berikut:

**Tabel 1 Data Pretest**

Kel as	Nilai						Jumlah Mahasiswa
	A	B	B	C	C	D E	
		+		+			wa

---

A	-	-	4	4	-	5	9	22
B	-	-	6	1	3	2	7	19
Tota	-	1	1	5	3	7	1	41
I			0				7	

---

Berdasarkan pada tabel 1 menunjukkan bahwa hasil *pretest* pada kedua kelas sebanyak 60,4% mahasiswa mendapatkan nilai dibawah 60 dengan huruf mutu C, yang artinya kemampuan pengambilan keputusan pada mahasiswa masih tergolong rendah. Penyebab hal tersebut diantaranya mahasiswa kesulitan dalam menyelesaikan soal dalam bentuk cerita. Dalam pengerjaannya, masih ada mahasiswa yang mengerjakan tanpa ditulis “diketahui, ditanya, kesimpulan”, dan juga tidak dipetakan. Kurangnya pengalaman, pola pikir, informasi yang kurang memadai, media pembelajaran yang kurang berperan dan pengaruh dari lingkungan dapat menjadi penyebab kemampuan tersebut rendah.

Media pembelajaran merupakan suatu metode yang digunakan pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik dalam suasana yang terorganisir secara metodologis untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran (M. Sahib Saleh et al., 2023). Berdasarkan pengertian tersebut

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh komponen seperti manusia, lingkungan, dan sarana penyampaian ilmu kepada penerimanya yang berkontribusi langsung dalam proses pembelajaran. Media ini memiliki banyak jenisnya, seperti media visual, media audio, media audiovisual, media cetak dan lain sebagainya.

(Shoffan Shoffa et al., 2023) mendefinisikan media audiovisual sebagai suatu media yang menggabungkan gambar dan suara. Media audiovisual sering kali digunakan oleh pendidik untuk membuat konten pembelajaran yang nantinya diunggah ke media sosial dan dapat di akses oleh banyak orang. Tidak hanya menggunakan bahasa Indonesia, tetapi beberapa pendidik sudah menggunakan dua bahasa atau *bilingual* dalam menyampaikan materi.

Dalam sosiolinguistik, *bilingualisme* didefinisikan sebagai penggunaan bergantian antara dua bahasa atau lebih oleh seorang pengguna bahasa dalam interaksi dengan orang lain. Pembelajaran *bilingual*, dimana pengajaran dilakukan dengan dua bahasa, memiliki potensi untuk meningkatkan

kemampuan berbahasa peserta didik, memperluas wawasan, dan memperdalam pemahaman konsep. Pada penelitian ini bahasa yang digunakan adalah Bahasa Inggris, karena bahasa ini merupakan bahasa internasional yang digunakan di banyak bidang akademis, penelitian, dan komunikasi global yang berfungsi sebagai bahasa pemersatu.

Di era yang serba teknologi ini, dapat memudahkan kita untuk mempelajari Bahasa Inggris, salah satu caranya melalui video pembelajaran (Qori'ah et al., 2015). Dalam konteks ini, penerapan video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi CapCut menjadi relevan. CapCut merupakan salah satu aplikasi editing video yang dapat digunakan untuk membuat, mengedit, dan membagikan video dengan berbagai fitur yang beragam. Dengan menggunakan aplikasi ini, sebuah video pembelajaran dapat dikembangkan dengan lebih menarik dan tentunya juga dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran *bilingual* dengan CapCut dan mengetahui keefektivannya. Dengan

demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan pada pembelajaran matematika serta dapat menjadi sarana bagi penonton untuk belajar Bahasa Inggris.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran *bilingual* dengan CapCut untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan. Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model DDDE. (Fayrus Abadi Slamet, 2023) mengatakan model DDDE adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk, kurikulum, atau inovasi pendidikan. Menurut teori Ivers dan Baron, model DDDE terdiri dari empat tahap, yaitu *Decide* (mengambil keputusan), *Design* (membuat desain), *Develop* (mengembangkan produk), dan *Evaluate* (evaluasi). Penelitian yang dilakukan membahas mengenai keefektifan video pembelajaran *bilingual* dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan.

Pengumpulan data yang dilakukan yaitu kuantitatif yang didapat dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis yang digunakan yaitu uji coba instrumen yang dilakukan kepada 10 mahasiswa untuk mengetahui kevalidan soal, diantaranya uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji N-Gain untuk melihat keefektifan video pembelajaran tersebut. Rumus yang dipergunakan untuk uji N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

(Arie Anang Setyo et al., 2020) tinggi rendahnya nilai-nilai gain ternormalisasi dapat diklasifikasikan sesuai kategori pada tabel berikut:

**Tabel 2 Pengkategorian Nilai N-Gain**

Interval Nilai Gain (g)	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g \geq 0,70$	Tinggi

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Tahap Keputusan (*Decide*)**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada selama

proses pembelajaran Matematika SMA Program Studi Pendidikan Matematika. Proses analisis ini memungkinkan proses wawancara untuk menggali informasi. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mengambil keputusan masih dianggap rendah dan juga kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan maka dilakukan penelitian pengembangan yang diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada, serta diharapkan dapat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuannya dalam berbahasa Inggris, dan mengambil keputusan.

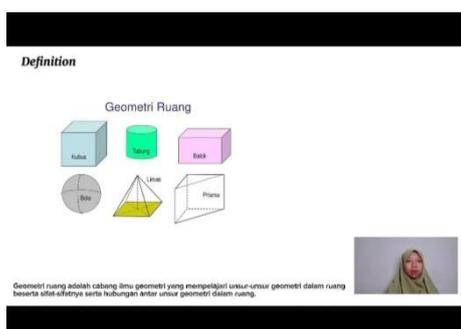
### **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada tahap *design*, peneliti merancang video pembelajaran *bilingual* (Inggris – Indonesia) yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Background video ini menggunakan warna dasar putih. Penulisan pada video ini menggunakan beberapa jenis font, diantaranya *Caslon*, *Italic*, dan *Infinity*. Penyusunan ini terdiri dari video pendek sebagai pembuka, perkenalan diri, materi (pengertian, rumus, sifat-sifat, contoh soal dan

penyelesaiannya, serta soal-soal latihan), kalimat dan video pendek sebagai penutup. Video ini berjumlah tujuh, dengan setiap video merupakan satu bahasan materi yang terdiri dari: barisan dan deret, limit fungsi, turunan fungsi, integral tak tentu fungsi aljabar, geometri bidang datar, geometri ruang serta statistika yang diambil dari beberapa sumber referensi terpercaya. Video ini juga diiringi dengan instrumen musik agar tidak bosan dan lebih menarik.



Gambar 1. Tampilan Awal Video



Gambar 2. Tampilan isi video

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini, dilakukan uji coba skala kecil kepada 10 mahasiswa untuk mengetahui

kevalidan soal. Hasil uji coba tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3 Hasil Uji Coba Soal Skala Kecil**

No	Valid	Relia	TK	DB	Ket.
1			M	C	L
2			M	B	L
3			S	B	L
4	Valid	Relia	S	B	L
5			S	B	L
6			ST	B	L
7			ST	B	L
8			S	C	L

Berdasarkan hasil uji tersebut, didapat hasil bahwa kedelapan soal yang buat tersebut valid, reliabilitas, dengan tingkat kesukaran 2 soal mudah, 4 soal sedang, dan 2 soal sulit, serta didapat daya beda 2 soal cukup dan 6 soal baik.

Soal yang sudah melalui tahap uji coba skala kecil selanjutnya akan digunakan sebagai soal penelitian, hasil dari jawaban mahasiswa digunakan untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran *bilingual*, yaitu untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan pada mahasiswa.

Uji efektivitas diukur melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan, yaitu penggunaan video pembelajaran *bilingual* sebagai media

pembelajaran. Setelah mahasiswa mengikuti pembelajaran dengan video pembelajaran *bilingual*, mereka diberikan *post-test* untuk mengukur nilai dibandingkan dengan *pre-test*.

Efektivitas dianalisis menggunakan uji N-Gain, hasil dari perhitungan selisih antara *pretest* dan *posttest* serta perbandingan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen ditampilkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen**

$\bar{x}$	Pretest	Posttest	N-Gain Score
	52,36	65,94	0,439

**Tabel 4 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen**

$\bar{x}$	Pretest	Posttest	N-Gain Score
	50,72	60,50	0,131

Berdasarkan tabel hasil N-gain kelas eksperimen diatas, diperoleh hasil skor N-gain 0,439 yang termasuk dalam interpretasi “sedang”. Sedangkan hasil N-gain pada kelas kontrol mendapatkan skor 0,131 yang termasuk dalam interpretasi “rendah”.

#### **4. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)**

Tahap terakhir dari model penelitian pengembangan DDDE yaitu tahap evaluasi. Penulis mengevaluasi analisis data hasil penelitian yang didapat

menggunakan uji validitas dan uji efektivitas. Tahap evaluasi dilakukan disetiap tahapan dimana tahap ini akan berhenti setelah hasil akhir dari Video Pembelajaran *Bilingual* Berbasis CapCut dikatakan valid dan efektif sehingga bisa digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Hasil dari tahap evaluasi ini adalah video yang kembangkan sangat layak dan menarik berdasarkan hasil analisis validasi ahli materi dengan skor 3,36 dan ahli media dengan skor 3,55, analisis respon mahasiswa dengan skor 3,15 (uji skala kecil) dan skor 3,00 (uji skala besar), serta hasil N-Gain dengan skor 0,439 termasuk dalam interpretasi sedang.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan video pembelajaran *bilingual* dengan CapCut untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan sudah sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model DDDE. Adapun tahapan yang dimaksud yaitu (1) Tahap *Decide* yang terdiri dari analisis kebutuhan dan penentuan tujuan; (2) Tahap *Design* yang terdiri dari perancangan video pembelajaran *bilingual* dengan CapCut; (3) Tahap

*Develop* terdiri dari tahap uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda serta uji efektivitas; (4) Tahap *Evaluate* yaitu tahap mengevaluasi analisis data hasil penelitian. Produk yang dihasilkan melalui tahapan-tahapan pada penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran *bilingual* dengan CapCut. Uji validitas dinilai dari instrumen yang disebar kepada 10 mahasiswa dengan hasil valid, reliabel, tingkat kesukaran yang sesuai pedoman serta daya pembeda baik dan cukup. Uji efektivitas dinilai dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji N-gain dengan hasil 0,439 termasuk kategori “sedang”. Sehingga video pembelajaran *bilingual* dengan CapCut yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan cukup efektif digunakan saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa rekomendasi bagi peneliti selanjutnya, yaitu: video pembelajaran *bilingual* berbasis CapCut terbatas pada materi, sehingga direkomendasikan untuk membuat video pembelajaran *bilingual* berbasis CapCut dengan materi yang berbeda; video

pembelajaran *bilingual* berbasis CapCut yang dikembangkan masih memiliki kekurangan baik dalam segi tampilan maupun isi, sehingga penulis berharap agar pengembangan selanjutnya dapat lebih baik lagi; dan video pembelajaran *bilingual* ini diakses menggunakan jaringan internet sehingga dibutuhkan kuota internet dan juga jaringan yang stabil., sehingga direkomendasikan untuk mempunyai jaringan internet yang memadai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afi Parnawi (2019). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Anwar, Kafsul. (2011). *Perencanaan Sistem Pembelajaran KTSP*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Askara.
- Asyri, D., & Asyri, D. (2024). The Role of Multimedia on Virtual Teachers in the Digital Era to Carve the Educational Future of Indonesia's Golden Generation. *Journal Of Digital Learning And Distance Education*, 622–634.
- Dekkers, Tycho J., Joost A., Agelink Van Rentergem, Hilde m> Huizenga, Hamutal Raber, Rachel Shoham, Arne Popma, and

- Yehuda Pollak. (2018). Decision-Making Deficits in ADHD Are Not Related to Risk Seeking But to Suboptimal Decision-Making: Meta-Analytical and Novel Experimental Evidence. *Journal of Attention Disorders* , 487.
- Hamalik, Oemar. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Hardianto (2018). Analysis of Principals' Decision-Making: A Literature Study. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 320-326.
- Hasan, M. Iqbal. (2004). *Pokok-pokok Materi Pengambilan Keputusan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hayati, Fitri, Riri Zulvira, & Nurhizrah Gistituati. (2021). Lembaga Pendidikan: Kebijakan dan Pengambilan Keputusan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 467.
- Indriyani, K., Pratama, S. W. A., Grandivo, R. A. M., Sari, N. N., & Alim, M. N. (2025). Efektivitas Media Ajar PPT Interaktif dalam Pembelajaran Bilingual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 622-634.
- Ivers, Karen S, Ann E Barron. (2007). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing and Assessing Third Edition, Library Review*. Libraries Unlimited.
- Maghfirotillah, Qori'ah, Latifatul Fajriyah, & Alfian Hariri. (2015). Perspektif Mahasiswa Berlatar Jurusan Keislaman Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 258.
- Muktamar, Ahmad, Tri Fenny Ramadani, Ahmad, & Ardi. (2022). Pengambilan Keputusan Dalam Kepemimpinan. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1142.
- Purnami, N. M. A., & Utami, P. B. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SD Bali Bilingual School. *Jurnal Media Informatika*, 628-641.
- Rizka, C., & Marsofiyati (2024). Pengaruh Penggunaan CapCut Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 31–40.
- Saleh & Syahrudin, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Setyo, Arie Anang, Muhammad Fathurahman, & Zakiyah Anwar. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Barcode.
- Shoffa, Shoffan, dkk. (2023). *Buku Media Pembelajaran*. Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka.
- Shoimin, Aris (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siagian, S. (2002). *Teori dan Praktek Pengambilan Keputusan*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Slamet, Fayruz Abadi. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Malang: Institut Agama Islam  
Sunan Kalijogo Malang.

- Utami, A. C., Khoiri, N., Saefan, J., & Ristanto, S. (2023). Analisis Keterampilan Pengambilan Keputusan pada Pemecahan Masalah Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Mranggen. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 175-184.
- Verplanken, B., & Holland, R.W. (2002). Motivated Decision Making: Effects of Activation and Self-Centrality of Values on Choices and Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 434-447.