

IMPLEMENTASI VIDEO EDITING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATAPELAJARAN KEJURUAN DI KELAS XI SMK TV WATAMPONE

Karmila¹, Ahmad Nurul Ikhsan B², A. Suharman³,

¹Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bone

¹iphonekarmila@gmail.com, ²ahmadnurulihسان@gmail.com,

³andisuharman67@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the importance of using learning media that can improve students' involvement and practical skills in vocational learning. This study aimed to examine the implementation of video editing as a learning medium in vocational subjects for Grade XI students at SMK TV Watampone and to identify the teacher's efforts in guiding students during the learning process. This study employed a qualitative approach and was conducted at SMK TV Watampone, Bone Regency, South Sulawesi. The study was based on the Learning by Doing and David Kolb's Experiential Learning theories, which emphasize learning through direct experience and practice. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving five students and one vocational subject teacher. The results showed that the use of video editing as a learning medium improved students' involvement, creativity, practical skills, and understanding of vocational materials. The use of the CapCut application helped students learn directly through video production and editing activities. The teacher acted as a facilitator by providing guidance in using the application, developing video concepts, and solving technical problems. Therefore, the implementation of video editing provided a more engaging learning experience and supported the improvement of students' practical skills and active participation in vocational learning.

Keywords: *Video Editing, Learning Media, Vocational Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan keterampilan praktik siswa dalam pembelajaran kejuruan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi video editing sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kejuruan di kelas XI SMK TV Watampone serta upaya guru dalam membimbing siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan dilaksanakan di SMK TV Watampone, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Teori yang digunakan adalah *Learning by Doing* dan *Experiential Learning* dari David Kolb yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung dan praktik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek penelitian sebanyak lima siswa dan satu guru mata pelajaran kejuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video editing sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, keterampilan

praktik, dan pemahaman siswa terhadap materi kejuruan. Penggunaan aplikasi CapCut membantu siswa belajar secara langsung melalui kegiatan membuat dan mengedit video. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dalam penggunaan aplikasi, penyusunan konsep video, dan penyelesaian kendala teknis. Dengan demikian, implementasi video editing dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendukung peningkatan keterampilan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran kejuruan.

Kata Kunci: Video Editing, Media Pembelajaran, Pembelajaran Kejuruan.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi kebutuhan dunia kerja. Oleh karena itu, pembelajaran kejuruan membutuhkan media yang mampu menyajikan materi secara konkret, membantu siswa memahami prosedur kerja, serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan praktik. Salah satu media yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah video editing yang dapat mengintegrasikan unsur visual, audio, kreativitas, dan keterampilan teknis dalam proses pembelajaran.

Media video memiliki kemampuan dalam menyajikan informasi secara visual dan auditori sehingga dapat membantu siswa memahami materi dan prosedur yang sulit dijelaskan hanya melalui metode verbal. Dalam perkembangannya, video tidak hanya digunakan sebagai media untuk menonton materi, tetapi juga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembuatan dan pengeditan video. Penggunaan aplikasi editing seperti CapCut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan materi, mengembangkan kreativitas, serta menghasilkan produk yang berkaitan dengan kompetensi kejuruan. Kondisi tersebut sejalan dengan konsep *Learning by Doing* yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan praktik. Selain itu, teori *Experiential Learning* dari David Kolb menjelaskan bahwa

pengalaman langsung dapat menjadi bagian penting dalam proses pembentukan pengetahuan dan keterampilan.

Meskipun memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran kejuruan, penerapan video editing dalam pembelajaran belum selalu berjalan secara optimal. Penggunaan media video masih sering terbatas sebagai pelengkap pembelajaran dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan tujuan, materi, serta karakteristik peserta didik. Berdasarkan pengamatan awal di SMK TV Watampone, pembelajaran pada mata pelajaran kejuruan masih menghadapi beberapa kendala. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkah teknis editing, menghubungkan materi dengan praktik, serta menerapkan keterampilan editing secara mandiri. Di sisi lain, ketika video editing diterapkan dalam pembelajaran, siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme karena memperoleh kesempatan untuk belajar melalui praktik secara langsung. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi video editing sebagai media pembelajaran

dengan penerapannya dalam proses pembelajaran kejuruan.

Permasalahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan siswa, tetapi juga dengan bagaimana guru mengelola dan membimbing proses pembelajaran. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam memberikan arahan penggunaan aplikasi, membantu siswa menyusun konsep video, menjelaskan langkah-langkah editing, serta memberikan solusi terhadap kendala teknis yang dihadapi siswa. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan video editing sebagai media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh aplikasi yang digunakan, tetapi juga oleh strategi guru dalam mengintegrasikan media tersebut dengan kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat membantu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran. Namun, sebagian penelitian lebih banyak menilai media video berdasarkan hasil belajar atau efektivitas produk yang dihasilkan,

sedangkan kajian mengenai proses implementasi video editing dalam pembelajaran kejuruan masih terbatas. Penelitian yang menggambarkan secara mendalam keterlibatan siswa, peran guru, kesulitan yang dialami selama proses editing, serta pengalaman belajar siswa dalam konteks kelas juga masih perlu dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji implementasi video editing sebagai media pembelajaran dengan melihat proses pembelajaran secara langsung, bukan hanya berdasarkan hasil akhir yang diperoleh siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada implementasi video editing sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kejuruan di kelas XI SMK TV Watampone serta upaya guru dalam membimbing siswa yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan pembelajaran menggunakan video editing, keterlibatan siswa dalam kegiatan editing, serta bentuk bimbingan yang diberikan guru dalam mengatasi berbagai hambatan

pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan kejuruan. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada keterampilan praktik siswa. Bagi siswa, penerapan video editing diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna serta mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi video editing sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kejuruan di kelas XI SMK TV Watampone. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun 2026 di SMK TV Watampone, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, dengan informan terdiri atas satu guru mata pelajaran kejuruan multimedia dan empat siswa

kelas XI. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran, aktivitas siswa, bimbingan guru, serta hasil karya video editing. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh temuan yang kredibel..

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran dilakukan melalui beberapa kegiatan, yaitu persiapan materi dan perangkat pembelajaran, pemberian penjelasan dan contoh video, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik langsung, serta evaluasi hasil editing. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan materi, contoh video, dan langkah-langkah penggunaan CapCut serta memastikan siswa memiliki aplikasi yang diperlukan. Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan

apersepsi dan menjelaskan tujuan pembelajaran, kemudian memperlihatkan contoh video sebagai gambaran hasil yang akan dibuat siswa. Selanjutnya, guru mendemonstrasikan penggunaan CapCut mulai dari memasukkan video, memotong video, mengatur durasi, menambahkan teks, transisi, audio, hingga menyimpan hasil video. Siswa kemudian melakukan praktik menggunakan perangkat masing-masing.

**Table 1 Implementasi Video Editing
sebagai Media Pembelajaran**

Aspek	Hasil Penelitian
Persiapan	Guru menyiapkan materi, contoh video, langkah penggunaan CapCut, dan perangkat pembelajaran.
Penyampaian materi	Guru memberikan apersepsi, tujuan pembelajaran, penjelasan materi, dan contoh video
Demonstrasi	Guru memperagakan penggunaan CapCut secara langsung menggunakan proyektor.
Praktik siswa	Siswa melakukan proses editing secara langsung menggunakan perangkat masing-masing.
Keterlibatan siswa	Siswa aktif mencoba fitur, berdiskusi, bertanya, dan saling membantu

Aspek	Hasil Penelitian
Hasil pembelajaran	Siswa memperoleh pengalaman praktik, meningkatkan keterampilan digital, kreativitas, dan pemahaman materi.
Kendala	Terdapat perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan perangkat, kapasitas memori, jaringan internet, dan waktu pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 1, implementasi video editing tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana bagi siswa untuk memperoleh pengalaman praktik secara langsung. Siswa terlihat aktif mencoba langkah-langkah yang diperagakan guru, berdiskusi, serta saling membantu ketika mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur tertentu. Siswa juga menyatakan bahwa penggunaan CapCut membuat pembelajaran lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan membantu mereka memahami materi karena dapat langsung mempraktikkan proses editing. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik pendidikan kejuruan yang

menekankan penguasaan keterampilan melalui praktik langsung. Simarmata (2024), menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga melatih keterampilan terapan melalui praktik sehingga siswa memperoleh pengalaman nyata yang berkaitan dengan dunia kerja. Meditama (2021), juga menjelaskan bahwa pendidikan vokasi berperan sebagai jembatan antara dunia pendidikan dan dunia industri melalui pengembangan kompetensi dan kemampuan menghasilkan produk nyata.

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran juga mendukung keterpaduan antara teori dan praktik. Indarta et al., (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media dan model pembelajaran inovatif, termasuk multimedia, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran vokasional karena mampu mengintegrasikan teori dan praktik secara lebih efektif. Syah (2025), juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif pada siswa SMK dapat meningkatkan motivasi belajar dan kompetensi digital. Hasil penelitian di SMK TV Watampone memperlihatkan

kondisi yang sejalan karena siswa tidak hanya menerima penjelasan tentang video editing, tetapi langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi untuk menghasilkan video. Dengan demikian, penggunaan CapCut memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran kejuruan.

Kegiatan praktik tersebut juga sesuai dengan prinsip *Learning by Doing* dan *Experiential Learning* yang menjadi dasar penelitian. Siswa belajar melalui pengalaman konkret ketika menggunakan aplikasi, mencoba fitur editing, melakukan kesalahan, memperbaiki hasil, dan menyelesaikan video sesuai tugas. Proses tersebut menunjukkan bahwa pemahaman tidak hanya diperoleh melalui penjelasan guru, tetapi dibangun melalui pengalaman langsung. Temuan ini sejalan dengan Aminuddin (2020), yang menunjukkan bahwa kegiatan videografi dan editing melalui pendekatan praktik langsung dapat meningkatkan kemampuan teknis dalam produksi video. Dengan demikian, praktik editing menjadi bagian penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan

teknis sekaligus memahami materi secara lebih konkret.

Implementasi video editing juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas. Berdasarkan hasil penelitian, siswa menjadi lebih aktif dalam membuat karya, lebih percaya diri menampilkan hasil video, dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan isi video agar lebih menarik dan inovatif. Penggunaan gambar, teks, suara, transisi, dan efek visual memberikan ruang bagi siswa untuk menentukan cara menyampaikan pesan melalui karya audiovisual. Hal tersebut sejalan dengan teori *interaksionisme simbolik* Ranubaya et al., (2023) menjelaskan bahwa individu membangun makna melalui interaksi sosial, pengalaman, dan penggunaan simbol. Dalam kegiatan video editing, siswa menggunakan berbagai simbol audiovisual seperti gambar, warna, teks, musik, dan transisi untuk menyampaikan pesan dan membangun makna dalam video.

Dari perspektif humanistik, proses tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan

potensi dan kreativitasnya. Syarifuddin (2022), menjelaskan bahwa teori humanistik mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, menumbuhkan motivasi intrinsik, dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi secara holistik. Video editing memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, menentukan unsur visual, dan mengekspresikan gagasan melalui karya audiovisual. Oleh karena itu, aktivitas editing tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga mendukung kreativitas, motivasi, dan rasa percaya diri siswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa guru mempunyai peran penting dalam membimbing siswa yang mengalami kesulitan selama pembelajaran video editing. Guru memberikan penjelasan secara bertahap, melakukan demonstrasi langsung, memberikan pendampingan secara individu, membuka kesempatan bertanya dan berdiskusi, memberikan latihan praktik, memberikan motivasi, menampilkan contoh video, serta melakukan evaluasi terhadap hasil pekerjaan siswa. Guru juga

memberikan semangat agar siswa tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam proses editing. Setelah siswa menyelesaikan tugas, guru memeriksa hasil video dan memberikan masukan mengenai bagian yang perlu diperbaiki

Table 2 Upaya Guru dalam Membimbing Siswa pada Pembelajaran Video Editing

Bentuk Bimbingan	Hasil Pelaksanaan
Penjelasan bertahap	Guru menjelaskan materi dan langkah editing secara sistematis.
Demonstrasi	Guru memperagakan penggunaan fitur CapCut secara langsung
Pendampingan individu	Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan secara langsung.
Tanya jawab dan diskusi	Siswa diberikan kesempatan menyampaikan kendala selama praktik.
Latihan praktik	Siswa diberikan kesempatan mencoba dan mengulang proses editing.
Motivasi	Guru memberikan dorongan agar

Bentuk Bimbingan	Hasil Pelaksanaan
	siswa tidak mudah menyerah.
Contoh video	Guru memberikan contoh hasil editing sebagai gambaran bagi siswa.
Evaluasi dan umpan balik	Guru memeriksa hasil video dan memberikan masukan untuk perbaikan.

Upaya guru tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberikan dukungan sesuai dengan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur CapCut, guru memberikan penjelasan secara bertahap, melakukan demonstrasi, mendampingi siswa secara langsung, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba kembali hingga mampu menyelesaikan tugas editing. Pola bimbingan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, pengalaman langsung, dan bantuan dari pihak

yang lebih kompeten. Hukom (2025), menjelaskan bahwa penerapan konstruktivisme dalam multimedia pembelajaran memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuan melalui eksplorasi, manipulasi media, refleksi, dan perbaikan terhadap kesalahan. Hal tersebut juga tampak dalam penelitian ini, karena siswa tidak hanya menerima instruksi guru, tetapi terlibat langsung dalam mencoba fitur editing, menemukan kesalahan, kemudian memperbaiki hasil berdasarkan arahan yang diberikan.

Bentuk bimbingan tersebut dapat dipahami sebagai penerapan *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan sementara kepada siswa agar mampu menyelesaikan tugas yang pada awalnya belum dapat dilakukan secara mandiri. menunjukkan bahwa penerapan *scaffolding* yang berlandaskan teori sosiokultural membantu siswa memahami materi melalui interaksi sosial dan pembelajaran yang diarahkan oleh guru. Sejalan dengan hal tersebut, Hidayat et al. (2025), menjelaskan bahwa *scaffolding* memberikan dukungan yang membantu peserta didik memahami permasalahan dan menemukan solusi secara bertahap

menuju kemandirian belajar. Dalam konteks penelitian ini, *scaffolding* terlihat ketika guru memberikan bantuan pada saat siswa mengalami kesulitan, tetapi bantuan tersebut tidak menggantikan aktivitas siswa. Siswa tetap melakukan proses editing sendiri, sedangkan guru memberikan arahan, contoh, koreksi, dan umpan balik sesuai dengan kesulitan yang dihadapi. Dengan demikian, bimbingan guru berfungsi sebagai jembatan yang membantu siswa berpindah dari tahap membutuhkan bantuan menuju tahap mampu melakukan proses editing secara lebih mandiri.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan pembelajaran video editing tidak hanya ditentukan oleh penggunaan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran, tetapi juga oleh kualitas interaksi pedagogis antara guru dan siswa. Guru perlu menyesuaikan bentuk bantuan dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa karena kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi tidak sama. Siswa yang telah memahami fitur dasar dapat diberikan kesempatan untuk bereksplorasi secara mandiri,

sedangkan siswa yang masih mengalami kesulitan memperoleh pendampingan yang lebih intensif. Pola tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara bertahap dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran video editing tidak hanya membantu menyelesaikan kendala teknis, tetapi juga mendukung terbentuknya pemahaman, kemandirian, dan keterampilan editing siswa melalui pengalaman praktik yang berulang dan terarah.

Pembelajaran video editing juga memiliki keterkaitan dengan model *Project Based Learning* (PjBL). Siswa melakukan kegiatan yang menghasilkan produk berupa video melalui proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sifa, Utama, and Suandi (2024) menunjukkan bahwa PjBL berbantuan media audiovisual dan video editing dapat mendorong kreativitas, kolaborasi, pemahaman konsep, serta keterampilan melalui praktik langsung. Walaupun penelitian ini tidak secara khusus menerapkan PjBL sebagai model pembelajaran, aktivitas siswa

dalam menghasilkan karya video memiliki karakteristik pembelajaran berbasis proyek karena siswa terlibat dalam proses pengerjaan dan penyelesaian suatu produk.

Dalam pelaksanaannya, masih ditemukan beberapa kendala, yaitu perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi, keterbatasan perangkat, kapasitas memori telepon genggam, koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan waktu, serta kurangnya pengalaman sebagian siswa dalam melakukan editing. Fasilitas sekolah seperti laboratorium komputer, proyektor, komputer atau laptop, jaringan internet, dan perangkat audiovisual telah mendukung pembelajaran, tetapi jumlah perangkat dan spesifikasinya masih menjadi kendala tertentu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis video tidak hanya ditentukan oleh aplikasi yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan sarana, kompetensi guru, kemampuan siswa, dan pengelolaan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, guru mengatasi kendala tersebut melalui pendampingan secara langsung dan

pengelompokan siswa agar mereka dapat saling membantu.

Temuan penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian terdahulu. Indarta et al. (2022) menekankan pentingnya media pembelajaran inovatif untuk mengintegrasikan teori dan praktik dalam pendidikan vokasi, sedangkan Syah (2025), menunjukkan manfaat multimedia terhadap motivasi dan kompetensi digital siswa. (Aminuddin 2020) menunjukkan manfaat praktik editing terhadap kemampuan teknis, sementara Sifa et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan audiovisual dan video editing dapat mendukung kreativitas, kolaborasi, serta keterampilan siswa. Penelitian ini memiliki perbedaan karena berfokus pada proses implementasi video editing dalam konteks pembelajaran kejuruan secara langsung, termasuk keterlibatan siswa, peran guru, hambatan teknis, dan bentuk bimbingan yang diberikan selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi video editing

menggunakan aplikasi CapCut pada mata pelajaran kejuruan kelas XI SMK TV Watampone berjalan dengan cukup baik. Media tersebut membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan berbasis praktik serta membantu siswa meningkatkan pemahaman materi, keterampilan digital, kreativitas, motivasi, dan partisipasi dalam pembelajaran. Keberhasilan implementasi didukung oleh kesiapan guru, antusiasme siswa, dukungan sekolah, serta sarana dan prasarana yang tersedia, sedangkan kendalanya berkaitan dengan kemampuan siswa yang beragam, keterbatasan perangkat, waktu, dan jaringan. Dengan demikian, video editing dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang relevan dalam pembelajaran kejuruan karena mampu menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman praktik serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan teknis dan kreativitas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi video editing sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kejuruan di kelas XI

SMK TV Watampone, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan berbasis praktik. Implementasi dilakukan melalui persiapan materi dan perangkat pembelajaran, pemberian penjelasan dan contoh video, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik langsung, serta evaluasi hasil editing. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman praktik sehingga mendukung pemahaman materi, keterampilan teknis, kreativitas, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat, perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, jaringan internet, dan waktu pembelajaran, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru selama proses pembelajaran.

Guru memiliki peran penting dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan melalui penjelasan secara bertahap, demonstrasi, bimbingan secara individual maupun kelompok,

pemberian motivasi, serta evaluasi dan umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa. Bimbingan tersebut membantu siswa memahami penggunaan aplikasi dan menyelesaikan tugas praktik sesuai dengan kemampuan masing-masing. Berdasarkan temuan tersebut, sekolah disarankan meningkatkan dukungan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi, sedangkan guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam penggunaan media video editing dan memberikan pendampingan sesuai kebutuhan siswa. Siswa diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian mengenai video editing pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan cakupan subjek dan konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, Fattachul. 2020. "PELATIHAN VIDEOGRAFI DAN EDITING VIDEO SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI BKKBN PROVINSI JAMBI." *FORTECH (Journal of Information Technology)* 4(2):46–52.
- Hidayat, Recky, Sukiman Sukiman, Suyatno Suyatno, and Abdunorma Samaalee. 2025. "Implementasi Platform Merdeka Mengajar Dalam Pengembangan Kompetensi Guru: Systematic Literature Review." *Journal of Education Research* 6(4):791–804. doi:10.37985/jer.v6i4.2261.
- Hukom, J. 2025. "Integrasi Teori Konstruktivisme Dalam Desain Multimedia Pembelajaran." *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik* 02(September):47–52.
- Indarta, Yose, Fahmi Rizal, and Fadhli Ranuharja. 2022. "Studi Literatur : Peranan Model-Model Pembelajaran Inovatif Bidang Pendidikan Teknologi Kejuruan." 4(4):5762–72.
- Meditama, Ratna Fajarwati. 2021. "Pendidikan Vokasi Sebagai Elemen Fundamental Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0." *Prooceeding International Seminar on Islamic Education and Peace* 1:1–9. <http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/isiiep/article/view/1392>.
- Ranubaya, F. A., & Endi, Y. 2023. "Analisis Privasi Dan Publikasi Postingan Media Sosial Di Kalangan Orang Muda Menurut Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer." *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin* 3:133–44.
- Sifa, Ananda Aura, I. Made Utama, and I. Nengah Suandi. 2024. "Implementasi Model Project Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Dan Video Editing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Teks Berita Pada Siswa Kelas VII B SMP PGRI 1 Denpasar." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5:1545–54.
- Simarmata, J. et al. 2024. *Pengantar*

- Pendidikan Kejuruan*. Vol. 4.
Syah, Maenuddin Bustanil. 2025.
“Analisis Penggunaan Multimedia
Interaktif Di Sekolah Menengah
Kejuruan.” 11:341–51.
- Syarifuddin, S. 2022. “TEORI
HUMANISTIK DAN
APLIKASINYA DALAM
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH.”
*TAJDID: Jurnal Pemikiran
Keislaman Dan Kemanusiaan*,
6(1):106–22.