

PENGARUH PEMBELAJARAN KOLABORATIF DENGAN APLIKASI CAPCUT TERHADAP PENINGKATAN KOLABORASI SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X MAN 1 MOJOKERTO

Siti Raisha Della Vega
Jurusan Pendidikan
Sejarah Fakultas Ilmu
Sosial dan Hukum
Universitas Negeri
Surabaya

Email: sitiraisha.21063@mhs.unesa.ac.id

Septina Alrianingrum
S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan
Hukum Universitas Negeri Surabaya
Email: septi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya keterampilan kolaborasi sebagai salah satu kompetensi abad ke-21 yang masih kurang dioptimalkan dalam pembelajaran sejarah. Observasi awal di kelas X-12 MAN 1 Mojokerto menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum aktif bekerja sama secara efektif dalam kelompok. Selain itu, pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media digital secara maksimal. Pembelajaran kolaboratif berbasis masalah yang terintegrasi dengan aplikasi CapCut berpotensi menjadi pendekatan inovatif untuk meningkatkan kolaborasi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kolaboratif dengan aplikasi CapCut terhadap peningkatan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *desain one group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 27 siswa kelas X-12 MAN 1 Mojokerto yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa angket kolaborasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yang dikembangkan berdasarkan indikator teori Johnson & Johnson. Data dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-Test, dan uji N-Gain. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky menjadi landasan teoritis, di mana siswa belajar melalui interaksi sosial dan kerja kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis masalah dengan dukungan aplikasi CapCut berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kolaborasi siswa. Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\text{sig} < 0,05$), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang dilaksanakan secara kolaboratif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas kelompok secara efektif. Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata skor gain sebesar 0,32 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan ini memberikan peningkatan kolaborasi siswa pada tingkat yang cukup efektif.

Kata Kunci: Pembelajaran Kolaboratif, Problem Based Learning, Capcut, Kolaborasi Siswa, Sejarah

Abstract

This research is motivated by the importance of collaboration skills as one of the 21st-century competencies that have not been optimally developed in history learning. Initial observations in class X-12 at MAN 1 Mojokerto showed that most students had not actively collaborated effectively in groups. Moreover, history learning was still dominated by lecture methods and had not yet maximized the use of digital media. Collaborative learning based on problem-based learning and integrated with the CapCut application has the potential to be an innovative approach to improving students' collaboration.

This research aims to determine the effect of collaborative learning using the CapCut application on improving students' collaboration in history learning. The research employed a quantitative approach with a one- group pretest-posttest design. The sample consisted of 27 students of class X-12 at MAN 1 Mojokerto, selected using purposive sampling. The data collection instrument was a student collaboration questionnaire administered before and after the treatment, developed based on the indicators of Johnson & Johnson's theory. Data analysis involved prerequisite tests (normality and homogeneity), hypothesis testing using the Paired Sample t-Test, and N-Gain analysis. The theoretical foundation of this research is Vygotsky's social constructivism, which emphasizes learning through social interaction and collaborative group work.

The results showed that problem-based collaborative learning supported by the CapCut application significantly influenced the improvement of students' collaboration. This is evidenced by a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that problem-based learning implemented collaboratively can enhance students' abilities in communication, cooperation, and effective group task completion. The N-Gain test results showed an average gain score of 0.32, which falls into the medium category. This indicates that the applied approach provides a moderately effective improvement in students' collaboration.

Keywords: *Collaborative Learning, Problem-Based Learning, CapCut, Student Collaboration,*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada masa globalisasi tengah dihadapkan pada berbagai bentuk tantangan yang semakin kompleks dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan keterampilan abad ke-21. World Economic Forum (2020) menyampaikan terdapat empat keterampilan penting yang perlu dikuasai setiap orang atau yang dikenal dengan istilah 4C: *Collaboration, Communication, Creativity dan Critical Thinking*. Keterampilan ini menjadi bekal utama dalam menghadapi perubahan dan tantangan di dunia kerja maupun kehidupan sosial di masa depan. Dari semua keterampilan tersebut, kolaborasi menjadi salah satu keterampilan penting, karena kemampuan kolaborasi dengan anggota lain dalam suatu tim sangat dibutuhkan hampir di semua bidang kehidupan.

Di era globalisasi, kolaborasi menjadi keterampilan esensial dalam menghadapi tantangan global. OECD atau Organisation for Economic Co-operation and Development (2017) menegaskan bahwa keterampilan berkolaborasi bersama individu dari beragam latar belakang budaya sangat penting untuk membantu generasi muda bersiap menghadapi masa depan yang penuh ketidakpastian. Sementara itu, laporan United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (2021) dalam *Futures of Education: Reimagining Our Futures Together* menyatakan bahwa masa depan pendidikan harus dibangun melalui kerja sama bersama. Dalam hal ini, sekolah bukan hanya tempat untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai tempat siswa belajar memahami perasaan orang lain, menghargai pandangan yang berbeda, serta menjalin kolaborasi yang produktif dengan individu lain.

Meskipun kolaborasi dianggap semakin penting ditingkat global, pengembangan keterampilan kolaboratif peserta didik di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Hal ini tercermin dari temuan Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2015 menunjukkan bahwa siswa Indonesia memiliki kesulitan dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Meskipun PISA mengukur kemampuan kolaborasi dalam konteks pemecahan masalah (*collaborative problem solving*), hasil ini tetap relevan sebagai gambaran umum rendahnya keterampilan kerja sama siswa di Indonesia. Indonesia hanya memperoleh skor rata-rata 399 dan menempati peringkat ke-63 dari 72 negara, yang menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa secara umum masih perlu ditingkatkan (OECD, 2017).

Salah satu mata pelajaran yang berpotensi dalam menumbuhkan keterampilan kolaborasi adalah sejarah. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diajak untuk mengeksplorasi peristiwa masa lalu dari berbagai sudut pandang, berdiskusi secara kritis, dan menggali nilai-nilai

penting yang melekat dalam peristiwa sejarah. Sejarah sebagai disiplin ilmu sosial mendorong peserta didik untuk memahami dinamika sosial, politik, dan budaya, yang lebih optimal dipahami melalui interaksi dan pertukaran pemikiran dengan orang lain. Berbagai aktivitas seperti diskusikelompok, analisis studi kasus, simulasi peristiwa, hingga pembuatan proyek digital dalam pembelajaran sejarah, memberikan ruang bagi siswa untuk belajar bekerja sama, mendengarkan pendapat, menyatukan ide, dan mencari solusi bersama.

Dalam konteks teoretis, penelitian ini dibangun di atas tiga kerangka konseptual yang saling melengkapi. Pertama, teori konstruktivisme sosial oleh Vygotsky yang menekankan bahwa aktivitas belajar dipengaruhi oleh interaksi antarindividu. Teori ini memberikan landasan fundamental bagi pembelajaran kolaboratif karena menekankan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang menjelaskan bagaimana siswa mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui kolaborasi bersama teman sebaya atau pendamping yang lebih kompeten. Dalam konteks pembelajaran sejarah, pendekatan tersebut mengajak peserta didik untuk bekerja sama dalam memahami makna peristiwa sejarah, menganalisis berbagai sudut pandang, dan menyusun narasi bersama.

Kedua, penelitian ini memanfaatkan teori media pembelajaran dari Levie dan Lentz untuk menjelaskan peran penting media dalam proses belajar. Teori ini mengidentifikasi empat fungsi utama media, yakni menarik perhatian (fungsi atensi), menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (fungsi afektif), membantu memahami informasi (fungsi kognitif), serta mengakomodasi peserta didik yang kesulitan memahami teks (fungsi kompensatoris). Penggunaan aplikasi capcut dalam pembelajaran sejarah dapat membantu mengaitkan peristiwa masa lalu dengan kehidupan siswa saat ini sekaligus meningkatkan kerja sama dalam pembuatan proyek berbasis masalah.

Ketiga, efektivitas kolaborasi diukur menggunakan teori Johnson dan Johnson dengan lima elemen kunci dalam kolaborasi, yakni: tanggung jawab individual (*individual accountability*), saling ketergantungan positif (*positive interdependence*), interaksi promotif (*promotive interaction*), keterampilan sosial (*social skills*), dan pemrosesan kelompok (*group processing*). Kelima elemen ini menjadi parameter dalam mengukur peningkatan keterampilan kolaborasi siswa sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran. Model pembelajaran kolaboratif dengan aplikasi CapCut dirancang untuk memfasilitasi pengembangan kelima aspek tersebut melalui pembagian peran yang jelas, tanggung jawab individual dalam berkontribusi terhadap proyek

kelompok, interaksi intensif dalam merancang dan memproduksi konten digital, serta refleksi bersama terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Meskipun beberapa penelitian telah mengeksplorasi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah, studi spesifik tentang pemanfaatan CapCut dalam konteks pembelajaran kolaboratif sejarah masih terbatas. Penelitian oleh Rahmawati (2023) merupakan salah satu studi awal yang mengeksplorasi potensi CapCut sebagai media pembelajaran kolaboratif. Dalam penelitian terhadap 42 siswa kelas XI IPS, ditemukan peningkatan

kelompok, kualitas produk pembelajaran, pemahaman konsep sejarah, dan kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada satu sekolah dan belum mengeksplorasi secara komprehensif dampak pemanfaatan CapCut terhadap berbagai dimensi keterampilan kolaborasi. Selain itu, penelitian tersebut belum mengembangkan model pembelajaran yang sistematis yang dapat diadopsi oleh guru secara luas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MAN 1 Mojokerto, khususnya pada kelas X-12 yang merupakan kelas percepatan dan menjadi subjek penelitian, ditemukan bahwa proses pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak terlibat dalam aktivitas kelompok yang menuntut kerja sama aktif. Meskipun siswa di kelas percepatan ini memiliki kemampuan akademik yang tinggi dan mampu menyerap materi dengan cepat, namun keterampilan kolaboratif mereka belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari minimnya interaksi dalam diskusi kelompok, dominasi siswa tertentu dalam menyelesaikan tugas, serta rendahnya inisiatif untuk berbagi tanggung jawab secara adil. Kondisi ini menunjukkan bahwa keunggulan akademik tidak selalu sejalan dengan keterampilan kolaboratif, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif dan kerja sama yang efektif antar siswa

Integrasi ketiga kerangka teoretis yang telah disebutkan memperkuat landasan ilmiah penelitian dan memberikan struktur yang jelas dalam merancang intervensi pembelajaran serta mengukur efektivitasnya. Pendekatan konstruktivisme sosial Vygotsky menjadi fondasi filosofis, teori media pembelajaran Levie dan Lentz menyediakan kerangka untuk memahami peran CapCut sebagai media pembelajaran, sementara model Johnson dan Johnson memberikan parameter terukur untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar didasarkan pada kebutuhan praktis, melainkan juga memiliki justifikasi teoretis yang

kuat untuk mengembangkan model pembelajaran kolaboratif berbasis media digital dalam konteks pembelajaran sejarah.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif dengan Aplikasi CapCut terhadap Peningkatan Kolaborasi Siswa.” Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi baik secara akademis maupun praktis yang signifikan dalam mendorong transformasi pembelajaran sejarah di sekolah melalui integrasi pendekatan kolaboratif dan media digital yang relevan dengan karakteristik generasi saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental*, jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Mojokerto pada bulan April 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di MAN 1 Mojokerto. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan kelas X-12 sebagai sampel yang terdiri dari 27 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar angket, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket kolaborasi siswa, angket respon siswa terhadap penggunaan aplikasi capcut dalam pembelajaran kolaboratif, angket keterampilan digital siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan beberapa tahap yaitu uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas), uji prasyarat (uji normalitas, dan uji homogenitas), dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-tets* dan uji N Gain.

HASIL PENELITIAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Persiapan Penelitian

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan sejumlah persiapan guna memastikan bahwa proses pembelajaran dan pengumpulan data berjalan sesuai tujuan penelitian. Langkah pertama adalah observasi langsung terhadap proses pembelajaran sejarah di kelas XI-12 MAN 1 Mojokerto. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi nyata kolaborasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selama observasi, ditemukan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah, dan siswa belum banyak terlibat dalam aktivitas kelompok yang menuntut kerja sama aktif.

Perangkat pembelajaran yang

dikembangkan mengacu pada model pembelajaran kolaboratif dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) dan berpijak pada teori konstruktivisme sosial Vygotsky. Perangkat yang disusun meliputi Modul Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta Lembar Panduan Kerja. Selain perangkat pembelajaran, peneliti juga menyusun instrumen penelitian untuk mengukur variabel yang diteliti. Instrumen tersebut meliputi: angket kolaborasi siswa yang disusun berdasarkan teori Johnson dan Johnson dan diberikan sebelum serta sesudah perlakuan (pretest dan posttest); angket keterampilan digital yang disusun berdasarkan kerangka DigComp (Digital Competence Framework); angket respons terhadap media pembelajaran berdasarkan teori media Levie dan Lentz; serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Semua perangkat dan instrumen yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dosen ahli, guna memastikan kesesuaian isi, kejelasan indikator, kelayakan bahasa, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, angket kolaborasi siswa memperoleh skor 21 dari skor maksimal 28, angket keterampilan digital memperoleh skor 21, dan angket respons media juga memperoleh skor 21. Ketiganya dinyatakan cukup valid dan layak digunakan dengan beberapa revisi kecil. Modul pembelajaran berbasis PBL juga divalidasi oleh dua pihak, yaitu dosen ahli dan guru mata pelajaran Sejarah kelas X di MAN 1 Mojokerto. Hasil validasi menunjukkan bahwa skor dari dosen ahli adalah 62 dari 78 dan skor dari guru mata pelajaran adalah 65 dari 78. Berdasarkan kedua penilaian tersebut, modul dinyatakan valid dan layak digunakan setelah revisi.

Selanjutnya, tiga angket yang telah divalidasi diujicobakan kepada 30 responden. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Pearson Product Moment, sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan teknik Cronbach's Alpha. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item memiliki nilai r -hitung $>$ r -tabel (0,361), sehingga seluruh item dalam angket kolaborasi siswa, keterampilan digital, dan media CapCut dinyatakan valid. Adapun hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa angket kolaborasi siswa memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,881, angket keterampilan digital sebesar 0,872, dan angket media CapCut sebesar 0,842. Karena semua nilai $>$ 0,60, maka seluruh instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan secara konsisten dalam penelitian ini.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan selama bulan Mei 2025, yakni pada tanggal 7, 14, dan 21. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, dengan pendekatan Pre- Experimental One-group Pretest-Posttest Design. Kelas eksperimen yang

digunakan adalah kelas X-12 MAN 1 Mojokerto, dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

1) Pertemuan Pertama (07 Mei 2025)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2025 bersamaan dengan kegiatan pembelajaran Sejarah yang berlangsung pada jam ke-1 dan jam ke- 2, yakni pukul 07.30 hingga 09.00 WIB dengan durasi total selama 90 menit. Pada awal pembelajaran, guru membagikan angket pretest kolaborasi dan angket keterampilan digital. Instrumen angket kolaborasi terdiri dari 20 butir pertanyaan dengan skala linkert 1- 4, dengan indikator mengacu pada teori Johnson dan Johnson.

Indikator kolaborasi	Presentase	Kategori
Ketertgantungan positif	65,40%	Baik
Tanggung jawab individu	67,82%	Baik
Interaksi promotif	62,40%	Baik
Keterampilan sosial	69,45%	Baik
Evaluasi kelompok	65,7%	Baik

Berdasarkan Tabel diatas, diketahui bahwa rata-rata seluruh indikator kolaborasi siswa berada pada kategori Baik.

Indikator Keterampilan Sosial memperoleh persentase tertinggi, yaitu 69,45%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan sikap positif dalam berinteraksi sebelum perlakuan (pretes), seperti bersikap ramah, mendengarkan teman, dan menghargai pendapat orang lain. Namun, keterampilan sosial tersebut belum sepenuhnya optimal. Skor tertinggi ditemukan pada aspek sikap siswa terhadap anggota kelompok, Dimana kebanyakan siswa menjawab bersikap ramah, positif, dan menghargai anggota kelompok. Sedangkan, skor terendah terdapat pada respon terhadap perbedaan pendapat. Sebagian siswa cenderung menghindari konflik dengan memilih diam daripada terlibat aktif dalam diskusi untuk menyelesaikan perbedaan. Hal ini menunjukkan meskipun siswa menunjukkan sikap yang baik dalam berinteraksi dengan teman, mereka masih memerlukan penguatan dalam keterampilan komunikasi dan pengambilan keputusan bersama.

Sementara itu, indikator interaksi promotive memiliki persentase paling rendah, yaitu 69,45%. Meskipun masih masuk kategori baik, presentase ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya menyadari bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggotanya. ada saat diskusi kelompok, banyak siswa lebih memilih mendengarkan daripada menyampaikan pendapat, dan saat ada teman yang mengalami kesulitan, sebagian siswa

cenderung membiarkannya mencari solusi sendiri tanpa membantu. Temuan ini menunjukkan bahwa kerja sama dalam kelompok masih bersifat individual dan kurang dilandasi semangat saling membantu.

Selain itu, peneliti juga membagikan angket keterampilan digital dengan tiga indikator utama berdasarkan kerangka DigComp dengan total 20 pertanyaan dengan skala linkert 1-4.

Indikator	Persentase (%)	Kategori (Persen)
Literasi dan informasi digital	87,05%	Sangat Tinggi
Komunikasi dan kolaborasi	91%	Sangat Tinggi
Pembuatan konten digital	84,93%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel diatas, seluruh indikator keterampilan digital siswa berada dalam kategori sangat tinggi. Indikator komunikasi dan kolaborasi memperoleh persentase tertinggi sebesar 91%, diikuti oleh literasi dan informasi digital sebesar 87,05%, serta pembuatan konten digital sebesar 84,93%. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kesiapan digital yang baik untuk mengikuti pembelajaran berbasis teknologi, khususnya mendukung penggunaan aplikasi CapCut sebagai media pembuatan video sejarah.

Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan permasalahan melalui pertanyaan pemantik terkait perkembangan masyarakat pada masa Kerajaan Islam

kelompok untuk mengidentifikasi pokok masalah dan merumuskan pertanyaan eksploratif, dengan bimbingan dari LKPD dan lembar panduan kerja. Selanjutnya, siswa berdiskusi untuk melakukan pembagian peran serta merancang strategi pencarian informasi guna mengisi storyline dan storyboard yang akan digunakan dalam proyek video sejarah.

Pada tahap awal, guru menjelaskan struktur storyline dan storyboard, namun sebagian besar siswa belum familiar dengan istilah tersebut. Hanya beberapa siswa yang sudah memiliki pengalaman membuat storyline dan storyboard, sementara sisanya terlihat bingung karena baru pertama kali mendapatkan penugasan pembuatan video yang disusun dengan alur terstruktur. Untuk mengatasi permasalahan ini, guru memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai storyboard dan storyline dan menunjukkan contoh yang sudah disiapkan dalam lembar panduan kerja. Contoh tersebut membantu siswa mendapatkan gambaran mengenai apa yang harus mereka buat. Selain itu, dalam kelompok apabila masih terdapat kebingungan, anggota lain yang lebih memahami membantu teman satu kelompoknya dengan memberikan penjelasan ulang secara sederhana, sehingga terjadi proses saling mendukung dalam

kelompok.

Berdasarkan observasi, setiap kelompok berdiskusi secara aktif dan membagi peran dengan baik dan adil. Pembagian peran atau tanggung jawab disesuaikan dengan keahlian masing masing siswa. Anggota kelompok yang lebih unggul dalam mengedit video dipercaya sebagai editor, siswa yang mampu berbicara lancar tanpa gugup menjadi narator atau pengisi suara, dan siswa yang pandai menulis bertugas menyusun naskah. Pada kelompok yang terdiri dari enam orang, ada peran yang dikerjakan oleh dua siswa, seperti editing video yang memerlukan lebih banyak tenaga dan waktu.

2) Pertemuan Kedua (14 Mei 2025)

Pada pertemuan kedua, pembelajaran difokuskan pada tahap penyusunan dan revisi storyboard serta storyline. Setiap kelompok mempresentasikan hasil draft mereka secara bergiliran di depan guru untuk mendapatkan umpan balik konseptual dan teknis. Guru memberikan arahan terkait penyesuaian narasi dengan visual, kejelasan alur cerita, serta kedalaman informasi sejarah. Setelah sesi presentasi, siswa merevisi hasil kerja mereka secara kolaboratif dan melanjutkan ke tahap produksi awal video, termasuk pembagian tugas teknis seperti dubbing, pemilihan visual, dan pengeditan di aplikasi CapCut. Proses ini menunjukkan keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok dan mencerminkan pelaksanaan model pembelajaran kolaboratif berbasis Problem Based Learning secara menyeluruh.

Setelah sesi pemaparan dan umpan balik dari guru, seluruh kelompok diberi waktu untuk merevisi draft masing-masing. Guru melakukan monitoring langsung dengan mendatangi tiap kelompok untuk memastikan bahwa seluruh anggota menjalankan perannya secara aktif. Sebagian besar kelompok menunjukkan perkembangan yang positif dalam menyusun storyline dan storyboard. Hal ini tercermin dari draft yang ditunjukkan kepada guru, yang umumnya telah menampilkan alur cerita yang logis, visual yang relevan, serta deskripsi isi yang mendukung narasi. Penilaian storyboard dan storyline mencakup aspek kejelasan alur, kelengkapan informasi sejarah, kesesuaian antara visual dan narasi, kelengkapan pengisian template, serta fokus terhadap permasalahan yang diangkat dalam materi.

Bagi kelompok yang telah menyelesaikan draft storyboard dan storyline, guru mengarahkan mereka untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pelaksanaan peran dalam proses produksi video. Narator merekam isi narasi sesuai dengan draft storyline untuk keperluan dubbing. Sementara itu, editor mulai merencanakan penyusunan video di aplikasi CapCut, termasuk mencari template yang sesuai, memilih musik latar (background music), serta mengumpulkan gambar atau potongan video

yang mendukung isi cerita.

3) Pertemuan Ketiga (21 Mei 2025)

Pada pertemuan ketiga, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya berupa video edukatif sebagai solusi atas permasalahan sejarah yang telah dirumuskan pada awal pembelajaran. Kegiatan ini merupakan bagian dari sintaks Problem Based Learning, yaitu tahap menyusun dan menyajikan hasil. Presentasi dilakukan secara bergiliran. Masing-masing kelompok membagikan video hasil karya mereka melalui tautan (link) di grup kelas untuk ditonton Bersama, lalu memaparkan proses pembuatan video, tantangan yang dihadapi, serta solusi yang mereka terapkan. Selama presentasi, siswa menunjukkan sikap aktif sebagai pendengar, dengan menyimak penjelasan teman sekelas secara tertib dan penuh perhatian.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembagian peran dalam kelompok telah berjalan dengan baik dan merata. Setiap siswa menerima peran yang diberikan dan melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab. Tidak ditemukan adanya penolakan atau keberatan dari anggota kelompok hingga pertemuan ketiga. Selain itu, strategi pembagian subtopik dalam satu tema oleh anggota kelompok mempermudah proses pengumpulan informasi. Setiap siswa bertanggung jawab atas subbagian tertentu, sehingga tidak ada anggota yang tidak berkontribusi dalam proyek. Hal ini menunjukkan adanya komunikasi yang efektif, kerja sama yang solid, serta pembagian tanggung jawab yang adil dalam setiap kelompok. Selain itu, meskipun setiap anggota telah memiliki tanggung jawab masing-masing, ketika ada anggota yang mengalami kebingungan atau kesulitan, anggota kelompok lainnya tetap memberikan bantuan. Meskipun bentuk bantuannya tidak selalu besar, hal ini mencerminkan adanya sikap saling peduli dan kerja sama dalam tim.

Adapun kendala seperti kebingungan dalam membedakan antara narasi dan deskripsi materi telah berhasil diatasi melalui proses umpan balik yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Presentasi draft storyboard dan storyline kepada guru pada

pertemuan kedua memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan revisi, sehingga video yang dipresentasikan pada pertemuan ketiga menunjukkan peningkatan kualitas, baik dari segi isi, struktur penyampaian, maupun kesesuaian visual dan narasi.

Selain itu, beberapa kelompok juga menghadapi kendala teknis, seperti kesulitan mencari visual yang relevan untuk mendukung narasi, penyesuaian durasi antar subbagian video dengan durasi narasi, serta keterbatasan perangkat dan koneksi internet. Namun, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi melalui pembagian tugas yang strategis, kolaborasi antaranggota, serta

bantuan dan kerja sama antarteman satu kelompok selama proses produksi berlangsung.

Peneliti membagikan angket kolaborasi siswa dengan 20 pertanyaan sebagai posttest kepada 27 peserta didik di kelas eksperimen.

Indikator kolaborasi	Presentase	Kategori
Ketergantungan positif	76,23%	Baik
Tanggung jawab individu	78,1%	Baik
Interaksi promotif	75%	Baik
Keterampilan sosial	80,74%	Baik
Evaluasi kelompok	76,23%	Baik

Berdasarkan Tabel diatas, seluruh indikator keterampilan kolaborasi siswa berada pada kategori Baik, yang menunjukkan bahwa siswa telah mengalami peningkatan keterampilan kolaboratif. Indikator keterampilan sosial memiliki persentase tertinggi sebesar 80,74%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan sosial yang sangat baik dalam kerja kelompok. Mereka mampu bersikap ramah, mendengarkan pendapat teman, menyampaikan pendapat dengan jelas, aktif dalam diskusi, serta mampu mencari solusi bersama saat terjadi perbedaan pendapat. Peningkatan pada aspek ini mencerminkan bahwa interaksi interpersonal antar siswa berkembang secara positif selama proses pembelajaran kolaboratif berlangsung.

Sementara itu, nilai terendah diperoleh indikator saling ketergantungan positif dengan 75%. Meskipun merupakan nilai terendah, indikator ini tetap berada dalam kategori Baik dan menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan hasil pretest yang hanya sebesar 62,40%. Peningkatan ini mencerminkan adanya perkembangan dalam kesadaran siswa bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi dan keterlibatan semua anggota. Namun, hasil ini juga menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk perbaikan.

Secara keseluruhan, hasil analisis pretest dan postes menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan kolaborasi siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kolaboratif berbasis Problem Based Learning dengan bantuan media CapCut. Rata-rata nilai kolaborasi meningkat dari 53,59 menjadi 61,96, disertai pergeseran kategori nilai yang lebih tinggi.

Selain angket kolaborasi, peneliti juga membagikan angket respon peserta didik terhadap media capcut dalam pembelajaran kolaboratif. Penyusunan angket ini didasarkan pada teori Levie dan Lentz, yang mengkaji efektivitas media visual dalam pembelajaran. Angket terdiri dari 12 butir pernyataan dengan menggunakan skala Likert 1-4.

Indikator	Presentase	Kategori
Fungsi Atensi (Perhatian)	76,23%	Tinggi
Fungsi Afektif (Sikap/Emosional)	78,1%	Tinggi
Fungsi Kognitif (Pemahaman)	75%	Tinggi
Fungsi Kompensatoris (Membantu Keterbatasan)	80,74%	Tinggi
Rata-rata	74,30%	Tinggi

Berdasarkan hasil angket, respon peserta didik terhadap penggunaan CapCut dalam pembelajaran kolaboratif berada pada kategori "Tinggi" dengan rata-rata 74,30%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan CapCut dalam pembelajaran kolaboratif.

Pertanyaan dengan presentase tertinggi adalah "Saya merasa bahwa CapCut membuat tampilan materi lebih menarik dan mudah diikuti." Pada fungsi atensi dengan presentase sebesar 78,70%. Hal ini menunjukkan siswa sangat terbantu dengan visualisasi dari CapCut yang membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami, sejalan dengan tujuan media ini dalam mendukung pembelajaran kolaboratif berbasis Problem Based Learning dengan memanfaatkan media visual yang interaktif dan mudah diakses.

Sementara itu, butir pertanyaan dengan persentase terendah, yaitu 72,23%, yang masih berada dalam kategori "Tinggi". Terdapat pada pernyataan, yakni "Saya lebih fokus saat belajar dengan menggunakan atau melihat video hasil editan CapCut dibandingkan hanya membaca buku atau mendengar penjelasan guru", Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa merasa lebih fokus saat belajar melalui video dari CapCut. Hal ini dikarena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Sebagian siswa cenderung lebih fokus ketika membaca buku atau mendengarkan penjelasan langsung dari guru, dibandingkan menyerap informasi melalui media visual seperti video. Jadi, meskipun CapCut dinilai menarik dan membantu, tidak semua siswa merasa bahwa media ini paling efektif untuk membantu mereka berkonsentrasi dalam belajar.

3. Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dalam analisis statistik inferensial. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Tests Of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Statistic	df	Statistic	df
PRETETS KOLABORASI	.165	27	.057	.936	.27	.096
POSTETS KOLABORASI	.133	27	.200	.933	.27	.080

Berdasarkan output SPSS pada tabel diatas, diperoleh nilai signifikasi (Sig.) untuk pretest sebesar 0.096, dan untuk posttest sebesar 0.080. Kedua nilai signifikasi tersebut lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis menggunakan uji parametrik, yaitu paired sample t-test.

b. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.320	1	52	.574
	Based on Median	.139	1	52	.710
	Based on Median and with adjusted df	.139	1	49.296	.710
	Based on trimmed mean	.286	1	52	.87

Berdasarkan output SPSS pada tabel 4.22, diperoleh nilai signifikasi (Sig.) berdasarkan mean sebesar 0.320. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (p > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi asumsi homogenitas yang diperlukan untuk dilakukan analisis menggunakan uji parametrik, yaitu Paired Sample T-Test.

c. Uji Paired Sample T Tets

Paired Samples Test									
	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
PRETES - POSTTES	-8.370	2.290	.441	-9.276	-7.465	-18.996	26	.000	

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel 4.23, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000, yang berarti lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kolaborasi siswa. Perbedaan ini menunjukkan

adanya perubahan yang nyata setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa.

d. Uji N Gain

	N	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviat ion
NGAIN SCORE	27	.22	.53	.3251	.08393
NGAIN PERSEN	27	21.88	53.13	32.5081	8.39349
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan hasil uji N-Gain yang disajikan pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) sebesar 0.3251. Berdasarkan klasifikasi interpretasi N- Gain menurut Hake (1999), nilai rata-rata sebesar 0,32 termasuk dalam kategori sedang (kategori sedang berada pada rentang $0,3 \leq g < 0,7$). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif berbasis proyek dengan media CapCut memberikan peningkatan yang cukup baik terhadap kemampuan kolaborasi siswa.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan tiga kali pertemuan pembelajaran Sejarah melalui model pembelajaran kolaboratif dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan aplikasi capcut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran kolaboratif berbantuan media CapCut terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa kelas X-12 MAN 1 Mojokerto. Metode yang digunakan adalah pre-eksperimental jenis One Group Pretest-Posttest Design, dengan sampel sebanyak 27 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket kolaborasi sebagai pretets dan postets, angket keterampilan digital, angket respon siswa terhadap media capcut.

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test yang dilakukan terhadap data 27 siswa, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor kolaborasi sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara kolaboratif terbukti mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa secara nyata dan tidak terjadi secara kebetulan. Selain itu, perhitungan N-Gain juga dilakukan untuk mengukur efektivitas peningkatan yang terjadi. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain keterampilan kolaborasi siswa adalah sebesar 0,3251 yang berada dalam kategori sedang.

Secara lebih spesifik, peningkatan terlihat pada semua indikator kolaborasi. Indikator saling ketergantungan positif mengalami kenaikan dari 65,40% menjadi 76,23%. Peningkatan ini terjadi karena dalam pengerjaan proyek video edukatif,

siswa dihadapkan pada tugas-tugas yang saling berkaitan dan tidak bisa diselesaikan secara terpisah. Misalnya, informasi sejarah harus dikumpulkan terlebih dahulu agar bisa disusun menjadi storyline dan storyboard, yang kemudian menjadi dasar bagi narator dan editor untuk menyelesaikan bagian mereka. Ketergantungan ini menciptakan kesadaran bahwa keberhasilan kelompok memerlukan kontribusi aktif dari setiap anggota dan tidak bisa diselesaikan secara individual. Temuan ini selaras dengan teori Johnson dan Johnson (1999) yang menyatakan bahwa saling ketergantungan positif merupakan inti dari kerja tim yang efektif, karena mendorong anggota kelompok untuk saling mendukung dan berorientasi pada tujuan bersama.

Indikator tanggung jawab individu meningkat dari 67,82% menjadi 78,1%. Peningkatan spesiifik ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih bertanggung jawab dan menyelesaikan tugasnya dengan lebih serius dalam kelompok. Indikator interaksi promotive juga meningkat dari 62,40% menjadi 75%. Peningkatan ini mencerminkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih proaktif dalam berinteraksi. Siswa mulai menunjukkan inisiatif seperti langsung membagikan informasi sejarah yang ditemukan kepada kelompok

Indikator keempat yakni keterampilan sosial meningkat dari 69,45% menjadi 80,74%. Peningkatan ini terjadi karena proyek video edukatif tidak bisa diselesaikan sendiri, sehingga komunikasi dan kerja sama menjadi kunci utama. Temuan ini sejalan dengan teori Johnson dan Johnson (1999) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan salah satu syarat utama dalam pembelajaran kolaboratif. Evaluasi kelompok selaku indikator kelima juga mengalami peningkatan dari 65,7% menjadi 76,23%. Ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses evaluasi kerja kelompok. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka tidak hanya menanggapi jika diminta, tetapi secara aktif memberikan masukan kepada kelompok untuk memperbaiki hasil kerja bersama.

Keterampilan digital siswa juga mendukung keberhasilan pembelajaran ini. Berdasarkan hasil angket, aspek komunikasi dan kolaborasi digital memperoleh skor tertinggi (91%). Aspek ini mencakup kemampuan siswa berinteraksi dengan teknologi, berbagi informasi melalui media digital, dan bekerja sama secara daring. Hal ini tercermin dari jawaban siswa pada angket, seperti kemampuan menggunakan media sosial, komunikasi melalui aplikasi online, dan kolaborasi dalam menyelesaikan tugas secara digital. Sebagian besar siswa menjawab sangat mampu, menandakan bahwa mereka telah terbiasa menggunakan teknologi untuk mendukung kerja sama kelompok. Kemampuan ini sangat penting

dalam pembelajaran, khususnya saat siswa berkolaborasi mencari informasi, menyusun storyline dan storyboard di Google Docs, serta berkoordinasi selama proyek berlangsung.

Indikator literasi dan informasi digital menempati posisi kedua dengan capaian 87,66%. Aspek yang diukur mencakup kemampuan menjelajah, mencari, memfilter, mengevaluasi informasi digital, serta mengelola data. Capaian ini tercermin dari pernyataan angket seperti “Saya mampu mencari informasi di internet melalui browser dengan baik” dan “Saya mampu menggunakan kata kunci yang tepat saat mencari informasi,” yang dijawab sangat mampu oleh sebagian besar siswa. Sementara pada pernyataan “Saya dapat membedakan sumber informasi yang kredibel dan tidak,” siswa menjawab mampu. Kemampuan ini penting dalam mendukung pengerjaan tugas berbasis proyek, agar siswa dapat menggunakan informasi yang relevan dan akurat.

Indikator pembuatan konten digital memiliki capaian terendah, namun tetap berada pada kategori sangat tinggi, yakni sebesar 84,93%. Aspek ini mengukur kemampuan siswa dalam mengembangkan konten digital, mengintegrasikan elemen, serta menulis ulang konten yang sudah ada. Hal ini terlihat dari pernyataan seperti “Saya mampu membuat video menggunakan CapCut dan memanfaatkan template serta fitur dasar editing,” serta “Saya mampu menggunakan fitur spesifik CapCut untuk meningkatkan kualitas video,” yang sebagian besar dijawab sangat mampu. Meskipun demikian, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dalam aspek teknis yang lebih kompleks. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki keterampilan dasar yang dapat diaplikasikan dalam proses produksi video selama pembelajaran berlangsung.

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memiliki dasar keterampilan digital yang kuat, terutama dalam komunikasi dan kolaborasi. Kesiapan menjadi faktor pendukung utama dalam keberhasilan proyek video menggunakan CapCut. Pembagian peran yang jelas dalam kelompok, seperti editor video, pengisi suara, dan penulis naskah, memungkinkan setiap siswa untuk mengembangkan keterampilan digitalnya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Dengan demikian, keterampilan digital yang dimiliki siswa turut berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kolaboratif.

Respon siswa terhadap penggunaan CapCut sebagai media pembelajaran juga tergolong tinggi, dengan rata-rata skor 74,30%. Pernyataan dengan persentase tertinggi (78,70%) adalah “Saya merasa bahwa CapCut membuat tampilan materi lebih menarik dan mudah diikuti,” yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap

materi. Meskipun tidak semua siswa menggunakan CapCut secara langsung, mereka tetap terlibat dalam proses perencanaan isi dan evaluasi hasil, sehingga partisipasi mereka tetap tinggi.

Namun, indikator dengan persentase terendah (72,23%) terdapat pada pernyataan “Saya lebih fokus saat belajar dengan menggunakan atau melihat video hasil editan CapCut dibandingkan hanya membaca atau mendengar penjelasan guru.” Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun video mampu menarik minat siswa, tidak semua merasa media tersebut meningkatkan fokus belajar. Perbedaan ini berkaitan dengan variasi gaya belajar siswa, sehingga penggunaan CapCut sebaiknya tetap dikombinasikan dengan pendekatan lain seperti penjelasan langsung atau diskusi kelompok agar pembelajaran lebih optimal dan inklusif.

Lebih jauh, efektivitas strategi ini dapat dianalisis melalui pendekatan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, khususnya melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan scaffolding, yang menjadi fondasi penting dalam pembelajaran berbasis masalah dan kolaboratif/

Zone of Proximal Development (ZPD) merujuk pada jarak antara tingkat perkembangan aktual siswa (apa yang bisa dilakukan secara mandiri) dan tingkat perkembangan potensial (apa yang bisa dicapai dengan bantuan teman sebaya atau guru). Kolaborasi dalam kelompok memungkinkan terjadinya interaksi sosial yang bermakna. Dimana siswa saling bertukar pengetahuan, memberikan umpan balik, dan bekerja sama menyelesaikan tugas berdasarkan pembagian peran.

Misalnya, siswa yang mahir mengedit video membantu temannya yang belum terbiasa. Selain itu siswa yang belum pernah mengerjakan storyboard dan storyline dibantu oleh teman satu kelompok yang lebih memahami tugas tersebut.

Pembagian peran dalam kelompok yang bervariasi (seperti editor, narator, dan penulis naskah) menciptakan peluang bagi siswa dengan kemampuan lebih tinggi dalam satu aspek untuk memberikan dukungan (scaffolding) kepada siswa lain yang masih belajar dalam aspek tersebut. Kolaborasi ini secara langsung mencerminkan proses belajar dalam ZPD, di mana bantuan dari rekan sebaya mendorong siswa mencapai keterampilan yang sebelumnya belum dapat mereka kasai secara mandiri. *Scaffolding* adalah dukungan sementara yang diberikan oleh guru atau teman sebaya untuk membantu siswa mencapai tingkat pemahaman dan keterampilan yang lebih tinggi. Dalam penelitian ini, scaffolding diberikan oleh guru melalui instruksi awal dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta pemberian lembar panduan kerja, yang berfungsi sebagai arahan mengenai

pembagian peran dan alur kerja proyek. Proses *scaffolding* juga dilakukan dalam sesi presentasi storyline dan storyboard, di mana guru memberikan umpan balik agar siswa dapat memperbaiki dan mengembangkan solusi yang lebih tepat.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kolaboratif berbasis Problem Based Learning (PBL) dengan dukungan media digital CapCut terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran sejarah. Kolaborasi yang terjalin di antara siswa berlangsung secara bermakna berkat pembagian peran yang jelas dan sesuai dengan prinsip teori konstruktivisme sosial Vygotsky, terutama konsep Zone of Proximal Development (ZPD) dan *scaffolding*.

Keterampilan kolaborasi siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran ini, yang dibuktikan melalui uji Paired Sample T-Test dengan nilai signifikansi di bawah 0,05 dan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,3251 yang tergolong dalam kategori sedang. Kelima indikator keterampilan kolaborasi menurut Johnson dan Johnson, yakni interaksi positif, tanggung jawab individu, saling ketergantungan positif, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok, Menunjukkan peningkatan yang berarti.

Media CapCut sebagai alat bantu visual juga terbukti mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, siswa memberikan respons yang positif terhadap penggunaannya dengan rata-rata penilaian dalam kategori tinggi. CapCut berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi sejarah, serta menjadi media kompensatoris bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual.

Selain itu, keterampilan digital siswa turut berperan sebagai faktor pendukung yang penting. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kompetensi digital yang kuat, terutama dalam aspek komunikasi dan kolaborasi digital. Hal ini memperkuat keberhasilan pelaksanaan proyek video edukatif dan menjadi bukti bahwa keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital dan kerja tim, sangat relevan.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran kolaboratif berbasis proyek dengan media CapCut dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat dan kolaborasi siswa dalam sejarah melalui penyajian materi yang lebih visual dan interaktif.

2. Penggunaan CapCut mendorong pengembangan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis melalui pembagian peran yang sesuai kemampuan, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama.
3. Penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk studi lanjutan mengenai pembelajaran kolaboratif berbasis media digital, termasuk mengeksplorasi pengaruh peran siswa dalam kelompok dan membandingkan efektivitas CapCut dengan media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahwan, M. T. R., Basuki, S., & Mashud. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi siswa melalui Aktivitas Kebugaran Jasmani Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) SMA Negeri 3 Banjarbaru. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 9(1), 106–119.
- Anggrayni, M., Agustin, R., & Darniyanti, Y. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Muatan Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi CapCut di Kelas III SDN 49/VI Sungai Hitam 1 Kabupaten Merangin. *Jurnal Bastra* (Bahasa dan Sastra), 8(4), 599-608.
- Ayuningtyas, G. W., Printina, B. I., & Subakti, Y. R. (2021). Implementasi collaborative learning dalam pembelajaran sejarah di SMA Kolese De Britto. *Historia Vitae*, 1(2), 69–83
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan 2006*. Jakarta.
- Development, O. f.-o. (2017). Organisation for Economic Co-operation and Development. *OECD Publishing*.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Fitrianiingtyas, A., Zuhro, N. S., Jumiatmoko, Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2021). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 28–37.
- Forum, W. E. (2020). *The Future of Job Report 2020*. World Economic Forum.

- Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?* Educational Psychology Review, 16(3), 235–266.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning (5th ed.). Allyn and Bacon.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012). Benefits of collaborative learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 486–490.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195–232.
- Meilinawati. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KOLABORASI SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR SMK MUHAMMADIYAH 1 PRAMBANAN KLATEN.
- OECD (2017). *PISA 2015 Results (Volume V): Collaborative Problem Solving*. OECD Publishing, Paris.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wondolleck, J. M., & Yaffee, S. L. (2000). *Making Collaboration Work: Lessons from Innovation in Natural Resource Management*. Washington, DC: Island Press.
- World Economic Forum. (2020). *The Future of Jobs Report 2020*. World Economic Forum.