

Terbit *online* pada laman:

SEMINAR NASIONAL INOVASI, RISET, DAN TEKNOLOGI (SINERGI)



Original/Literature Review

DAMPAK VIDEO PEMBELAJARAN *BILINGUAL* BERBASIS CAPCUT TERHADAP HOTS DAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN

Netriwati¹, Ismi Putri Intan^{1*}, Fadly Nendra², Riki Nursalim¹, Meta Sari¹

¹ Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, Indonesia

² Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi : 16 September 2025

Revisi Akhir : 20 Oktober 2025

Diterbitkan *Online* : 27 Oktober 2025

KATA KUNCI

Video Pembelajaran *Bilingual*, CapCut, HOTS, Pengambilan Keputusan

*KORESPONDENSI

E-mail: ismiputri08@gmail.com

A B S T R A K

Penggunaan video pembelajaran sudah sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi penggunaan video pembelajaran *bilingual* yang menggunakan CapCut sebagai mediana masih sangat jarang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan video pembelajaran *bilingual* yang diedit menggunakan aplikasi CapCut terhadap *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kemampuan pengambilan keputusan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan jenis *quasi eksperimen* dan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian melibatkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan jumlah sampel sebanyak 41 mahasiswa. Perlakuan dilakukan selama tujuh pertemuan tatap muka, masing-masing berdurasi 120 menit. Materi yang digunakan meliputi: Barisan & Deret, Limit Fungsi, Turunan Fungsi, Integral Tak Tentu Fungsi Aljabar, Geometri Bidang Datar, Geometri Ruang, serta Statistika. Instrumen yang digunakan adalah wawancara, tes soal, dan angket. Uji yang dilakukan yaitu validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran pada instrumen, selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas, serta dilakukan uji manova. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data homogen. Hasil *output multivariate test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga keputusannya H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya bahwa penggunaan video pembelajaran *bilingual* tidak berpengaruh signifikan terhadap HOTS dan pengambilan keputusan. Hal ini menjadi pertimbangan penting untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain materi pembelajaran serta mempertimbangkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan integratif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di masa mendatang.

No ISSN 3124-7539 © 2025 The Authors. Dipublikasi oleh Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>)

Peer review under the responsibility of the scientific committee of the SINERGI

DOI: 10.21009/sinergi.v1i1.63743

1. PENDAHULUAN

HOTS dikenal dengan kemampuan yang menghubungkan ide dan fakta, menganalisis, menjelaskan, merumuskan hipotesis, mensintesis atau sampai pada tahap penyimpulan dalam upaya memecahkan suatu permasalahan [1]. HOTS dan pengambilan keputusan adalah salah satu kemampuan yang efektif yang dibutuhkan pada saat ini. Kemampuan ini penting untuk mengembangkan kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi yang diperlukan untuk mengatasi berbagai masalah yang kompleks.

HOTS di Indonesia masih tergolong rendah, di mana peserta didik belum mampu ketika menghadapi masalah yang memerlukan kemampuan untuk berpikir dengan tingkat tinggi. Pembelajaran matematika yang biasanya bersifat abstrak dan berfokus pada pencapaian kompetensi siswa cenderung mengedepankan hafalan dan hasil belajar [2]. Selain itu, metode dan sumber pembelajaran yang digunakan belum memadai, karena tidak berorientasi pada soal-soal HOTS.

Penggunaan buku sebagai sumber materi dalam perkuliahan sering kali tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan pemahaman mahasiswa, terutama dalam matakuliah pembelajaran matematika. Hal ini mengindikasikan perlunya pendekatan yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam memahami konsep matematika dan juga kemampuan lain yang diperlukan.

Kemampuan lain yang perlu di perhatikan dalam pembelajaran matematika yaitu kemampuan pengambilan keputusan, yaitu pendekatan metodis untuk pemecahan masalah. Menganalisis suatu masalah dilakukan dengan mempertimbangkan fakta-fakta, menemukan solusi rasional dan menilai hasilnya [3]. 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 [4]. 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.

Hasil pra penelitian melihat dari cara pengerjaan soal yang telah diberikan kepada mahasiswa di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Program Studi Pendidikan Matematika.

Tabel 1. Data Pretest

Kelas	Nilai							Jumlah Mahasiswa
	A	B+	B	C+	C	D	E	
A	-	-	4	4	-	5	9	22
B	-	-	6	1	3	2	7	19
Total	-	1	10	5	3	7	17	41

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil *pretest* pada kedua kelas mendapat hasil sebanyak 63,4% mahasiswa mendapatkan nilai dibawah 60 dengan huruf mutu C, yang artinya HOTS dan 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 [5]. 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. [6] mengartikan 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 [7]. 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 dibanyak 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 [8]. 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 menumbuhkan HOTS dan pengambilan keputusan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak video pembelajaran *bilingual* berbasis CapCut terhadap HOTS dan pengambilan keputusan. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi sarana dan evaluasi bagi pendidik dalam pembelajaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

HOTS adalah kemampuan berpikir rasional, reflektif, dan kompleks yang tidak hanya dapat mengetahui, mengingat, dan memahami informasi, tetapi juga dapat berpikir secara kreatif, analitik, dan evaluatif. Menurut banyak penelitian, HOTS dianggap sebagai keterampilan yang diperlukan oleh orang-orang untuk mencapai keberhasilan dalam pekerjaan dan kehidupan sosial mereka [9]. HOTS digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu: proses pemindahan (*transfer*) dimana peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan

yang dipelajari ke dalam konteks baru, berpikir kritis (*critical thinking*) yaitu dapat melakukan penilaian atau mengkritik dengan bijaksana, dan pemecahan masalah (*problem solving*) dimana mereka mampu mengenali dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari [10]. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa HOTS merupakan kemampuan yang esensial untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kompleks. Dengan demikian, HOTS sangat penting dalam proses pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di dunia nyata. Menurut Anderson dan Kratwohl terdapat enam kategori dalam revisi taksonomi, yaitu: 1) Mengetahui, 2) Memahami, 3) Menerapkan, 4) Menganalisis, 5) Mengevaluasi, dan 6) Menciptakan [11].

James A. F. Stoner mendefinisikan pengambilan keputusan sebagai proses memilih suatu tindakan untuk menangani suatu masalah [12]. Menurut G.R Terry menyatakan bahwa pengambilan keputusan didefinisikan sebagai memilih berdasarkan persyaratan tertentu dan sejumlah pilihan yang mungkin. Menurut Horold dan Cyril Odonnell, pengambilan keputusan adalah pilihan untuk bertindak dengan cara lain. Sedangkan P. Siagian mendefinisikan pengambilan keputusan sebagai suatu pendekatan sistematis terhadap suatu masalah dengan mengumpulkan fakta dan data penelitian untuk menentukan alternatif dan tindakan yang mungkin. Pengambilan keputusan yaitu melakukan penilaian dan mengambil keputusan setelah mempertimbangkan berbagai alternatif [13]. Dari pengertian yang telah dipaparkan disimpulkan bahwa pengambilan keputusan merupakan proses kompleks yang melibatkan pemilihan di antara berbagai alternatif berdasarkan kriteria tertentu. Dalam mengukur keterampilan pengambilan keputusan, diperlukan indikator. Menurut Tawil & Liliyasi ada 4 indikator dari pengambilan keputusan, diantaranya: 1) Mengumpulkan informasi, 2) Membuat pertanyaan apa yang diputuskan, 3) Menentukan pilihan, dan 4) Membuat kesimpulan [14].

Video pembelajaran *bilingual* adalah media edukatif yang menyampaikan konten dalam dua bahasa secara bersamaan. Pendekatan ini membantu untuk memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan bahasa [15]. Metode ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berbahasa sekaligus memahami materi secara utuh. Dalam video pembelajaran *bilingual*, aspek visual dan audio bekerja sama untuk menjadikan subjek lebih menghibur dan berkesan, serta dapat menjangkau beragam audiens dengan latar belakang bahasa yang beragam. Penggunaan video pembelajaran *bilingual* ini dapat membantu dalam memahami prinsip-prinsip yang diajarkan dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Namun, kelemahan kognitif dan potensi masalah pemahaman jika terjemahan tidak akurat menjadi salah satu kendala dalam video pembelajaran *bilingual* ini.

CapCut, adalah aplikasi editing video yang populer di smartphone dan laptop. Dengan bantuan aplikasi ini, pengguna dapat mengedit video dengan berbagai efek dan fitur. Menurut Tiwi dan Mellisa, CapCut adalah aplikasi untuk mengedit video yang tersedia di Play Store yang sangat populer di kalangan editor pemula dan berpengalaman. Pengeditan video yang menarik dengan banyak fitur dan efek serta tampilan yang mudah digunakan disediakan oleh aplikasi CapCut [16].

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dan desain penelitian *nonequivalent control group design*. *Quasi eksperimen* bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang sama dengan eksperimen murni tetapi tidak semua variabel yang relevan dapat dimanipulasi dan dikendalikan. Populasi dalam penelitian ini pada semester II dengan jumlah 41 mahasiswa [17]. Sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh karena jumlah siswa tidak terlalu banyak dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester II A yang berjumlah 19 mahasiswa dan semester II B yang berjumlah 21 mahasiswa.

Instrumen yang digunakan adalah wawancara sebagai sesi tanya jawab antara dua orang untuk bertukar pikiran atau informasi mengenai suatu subjek tertentu. Peneliti menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data berupa pendapat, pengalaman atau persepsi, menilai kondisi dan memperoleh informasi lebih mendalam serta detail [18]. Selanjutnya tes, menurut Fenti Hikmawati: 2020, tes digunakan untuk menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan seseorang atau kelompok terhadap pelajaran yang telah diajarkan serta kemajuannya sepanjang proses pembelajaran. Mahasiswa diberikan soal HOTS dalam bentuk uraian sebelum dan sesudah perlakuan. Jumlah skor jawaban yang benar dari keseluruhan item soal kemudian dihitung. Instrumen lain yang digunakan yaitu angket, yaitu alat penelitian atau peninjauan yang terdiri atas deretan pertanyaan tertulis, bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari kelompok orang terpilih lewat wawancara pribadi, atau bisa juga disebut dengan daftar pertanyaan [19].

Uji hipotesis menggunakan uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*) dengan taraf signifikansi 0,05, yaitu uji statistik untuk mengukur pengaruh dari variabel independen terhadap beberapa variabel dependen [20]. Uji ini digunakan untuk menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh validator ahli. Setelah dinyatakan valid, peneliti melakukan uji instrumen. Uji instrumen yang dilakukan adalah uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Pengujian validitas mengacu pada seberapa baik suatu instrumen dalam menjalankan fungsinya karena validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Alat pengukur dianggap valid jika dapat mengukur apa yang harus diukur. Instrumen tes diujicobakan ke mahasiswa semester II C berjumlah 10. Uji instrumen ini menggunakan SPSS.

Berdasarkan tabel 2 hasil dari uji validitas tes disimpulkan bahwa 8 soal tes yang diuji coba seluruhnya dinyatakan valid. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai *pearson correlation* (r_{hitung}) yang dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai r_{tabel} .

Tabel 2. Hasil Validitas Uji Coba Tes

Nomor Soal	Keterangan
1	Valid
2	Valid
3	Valid
4	Valid
5	Valid
6	Valid
7	Valid
8	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Tes

Cronbach's Alpha	N of Items
.813	8

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0,813. Nilai tersebut lebih tinggi dari nilai reliabilitas instrumen yaitu $r_{11} \geq 0,60$, sehingga dinyatakan bahwa soal tes memiliki reliabilitas tinggi atau kuat. Realibilitas ini merupakan tingkat yang menunjukkan ketetapan dari suatu instrumen. Suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila hasilnya sama ketika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu yang berbeda [21].

Tabel 4. Hasil Uji Daya Beda Uji Coba Tes

No Soal	Daya Beda	Kriteria
1	0,252	Cukup
2	0,484	Baik
3	0,525	Baik
4	0,546	Baik
5	0,644	Baik
6	0,659	Baik
7	0,523	Baik
8	0,221	Cukup

Tabel 4 menunjukkan hasil uji daya beda pada 8 soal, dimana hasilnya menunjukkan bahwa 6 soal masuk ke dalam kategori baik dan 2 soal masuk dalam kategori cukup, yang artinya soal tersebut bisa digunakan. Uji daya beda adalah kemampuan soal untuk memilah antara peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi dan peserta didik yang mempunyai kemampuan rendah [22]

Tabel 5. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Uji Coba Tes

No Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,73	Mudah
2	0,74	Mudah
3	0,38	Sedang
4	0,31	Sedang
5	0,34	Sedang
6	0,27	Sulit
7	0,28	Sulit
8	0,36	Sedang

Tabel 5 menampilkan hasil uji tingkat kesukaran, berdasarkan tabel tersebut didapat 2 soal masuk dalam kategori mudah, 4 soal sedang, dan 2 soal sulit. Uji Tingkat kesukaran

mempunyai makna mengidentifikasi soal dari tingkat kesukarannya. Sehingga dapat digolongkan manakah yang termasuk golongan soal yang mudah, sedang, dan sukar [23]. Dalam mendapatkan kualitas soal yang baik maka harus memperhitungkan keseimbangan suatu soal kedalam kelompok mudah, sedang, dan sulit.

4.1. Uji Normalitas

Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas adalah prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah data berasal dari populasi populasi yang berdistribusi normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean, dan median berada ditengah atau pusat [24]. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS. Uji normalitas diujikan pada data angket dan tes sebelum serta setelah perlakuan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil signifikansi angket dan tes $> 0,05$ yang berarti data hasil angket dan tes berdistribusi normal.

4.2. Uji Homogenitas

Homogenitas varians digunakan untuk menunjukan bahwa varians dua populasi adalah sama. Homogentias varians dapat dihitung dengan membandingkan varians antara dua populasi dengan membagi varians yang lebih kecil. Uji homogenitas dilakukan pada data nilai *pretest*, *posttest*, angket sebelum perlakuan, dan angket setelah perlakuan. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa taraf signifikansi *based on mean* $> 0,05$ yang berarti data hasil instrumen homogen.

4.3. Uji Manova

Berdasarkan tabel tersebut diketahui hasil *output multivariate test* bahwa nilai signifikansi untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga keputusannya H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya bahwa penggunaan video pembelajaran *bilingual* tidak berpengaruh signifikan terhadap HOTS dan pengambilan keputusan mahasiswa di UIN Raden Intan Lampung.

Gambar 1. Data Output Uji Manova
(Sumber: hasil analisis olah data melalui SPSS)

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.993	2703.285 ^b	2.000	38.000	.000
	Wilks' Lambda	.007	2703.285 ^b	2.000	38.000	.000
	Hotelling's Trace	142.278	2703.285 ^b	2.000	38.000	.000
	Roy's Largest Root	142.278	2703.285 ^b	2.000	38.000	.000
Kelompok	Pillai's Trace	.101	2.133 ^b	2.000	38.000	.132
	Wilks' Lambda	.899	2.133 ^b	2.000	38.000	.132
	Hotelling's Trace	.112	2.133 ^b	2.000	38.000	.132
	Roy's Largest Root	.112	2.133 ^b	2.000	38.000	.132

4.4. Pembahasan

Uji MANOVA dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan video pembelajaran *bilingual* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan pengambilan keputusan mahasiswa di UIN Raden Intan Lampung, tepatnya di Program Studi Pendidikan Matematika. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk statistik *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* semuanya lebih besar dari taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan hasil ini, keputusan yang diambil adalah menerima hipotesis nol (H_0) dan menolak hipotesis alternatif (H_1). Ini berarti tidak terdapat perbedaan signifikan dalam HOTS dan kemampuan pengambilan keputusan antara mahasiswa yang menggunakan video pembelajaran *bilingual* dan yang tidak. Maknanya video pembelajaran *bilingual* yang digunakan dalam pembelajaran tidak efektif digunakan.

Keputusan untuk menerima H_0 menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran *bilingual* tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan HOTS dan pengambilan keputusan. Beberapa faktor yang dapat menjelaskan kejadian ini meliputi: (1) Kualitas materi pembelajaran, meskipun video pembelajaran *bilingual* dirancang dengan baik, kualitas kontennya mungkin tidak memenuhi ekspektasi mahasiswa. Materi yang tidak relevan atau tidak menarik dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa relevansi konten sangat penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. (2) Metode pembelajaran yang digunakan, penggunaan video sebagai metode pembelajaran tunggal mungkin tidak cukup untuk mencapai hasil yang diharapkan. Integrasi video dengan metode lain, seperti diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis proyek, dapat memberikan konteks yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa [25]. (3) Motivasi dan keterlibatan mahasiswa, tingkat motivasi mahasiswa berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Jika mahasiswa tidak merasa termotivasi untuk belajar melalui video, maka efektivitas pembelajaran akan berkurang. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar mengarah pada hasil yang lebih baik [26]. (4) Variasi individual dalam kemampuan, perbedaan kemampuan awal mahasiswa dalam berpikir kritis dan mengambil keputusan dapat mempengaruhi hasil. Mahasiswa dengan latar belakang yang beragam mungkin menanggapi video pembelajaran dengan cara yang berbeda, sehingga mengakibatkan variasi dalam hasil yang diperoleh [27]. (5) Konteks pembelajaran, konteks di mana video dipresentasikan juga dapat mempengaruhi hasil. Misalnya, lingkungan kelas yang tidak mendukung atau kurangnya dukungan dari pengajar dapat menghambat efektivitas video sebagai alat pembelajaran. (6) Kemampuan bahasa, dalam konteks video pembelajaran *bilingual*, tingkat kemampuan bahasa mahasiswa menjadi faktor penting. Mahasiswa dengan kemampuan bahasa yang berbeda mungkin mengalami kebingungan atau frustrasi ketika menonton materi (Bialystok, 2007). (7) Konteks *bilingual*, efektivitas program *bilingual* sering kali dipengaruhi oleh konteks pendidikan, termasuk sumber daya manusia, dukungan orang tua, dan keterlibatan komunitas. Penelitian menunjukkan bahwa status sosial ekonomi keluarga dan status bahasa pengantar di rumah dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Jika mahasiswa tidak mendapatkan dukungan yang cukup di luar kelas untuk memperkuat pembelajaran *bilingual* mereka, hasil yang diharapkan mungkin tidak tercapai.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hanya mengandalkan teknologi, seperti video pembelajaran *bilingual*, tidak cukup untuk meningkatkan kemampuan HOTS dan pengambilan keputusan. Ini menggarisbawahi pentingnya merancang dan menerapkan video pembelajaran *bilingual* yang lebih efektif. Ini termasuk memperhatikan kualitas dan relevansi materi, menggunakan metode pengajaran yang beragam, meningkatkan motivasi mahasiswa, dan mempertimbangkan

faktor individual dan konteks. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi cara-cara untuk meningkatkan efektivitas video pembelajaran dalam konteks pendidikan *bilingual*.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dampak video pembelajaran *bilingual* berbasis CapCut terhadap HOTS dan pengambilan keputusan dengan metode kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan video tersebut tidak memberikan dampak signifikan terhadap HOTS dan pengambilan keputusan mahasiswa. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dan memperbaiki desain materi pembelajaran serta mempertimbangkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan integratif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Susanti, Dwi, Heri Retnawati, Elly Arliani, and Latif Irfan. "Peluang Dan Tantangan Pengembangan *Asesmen High Order Thinking Skills* Dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia" *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu* vol. 2, no. 2, 42, 2023.
- [2] Noor, Peppy Pustiati, and Agung Prasetyo Abadi. "Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Perkembangan Pembelajaran Matematika SMA" *Jurnal Educatio FKIP UNMA* vol. 8, no. 2, 466, 2022.
- [3] Hayati, Fitri, Riri Zulvira, and Nurhizrah Gistituati. "Lembaga Pendidikan: Kebijakan Dan Pengambilan Keputusan" *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, vol. 6, no. 1, 100, 2021.
- [4] Dekkers, Tycho J., Joost A. Agelink van Rentergem, Hilde M. Huizenga, Hamutal Raber, Rachel Shoham, Arne Popma, and Yehuda Pollak. "*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*, vol. 25, no. 4, 486-501, 2021.
- [5] Saleh & Syahrudin, dkk. "Media Pembelajaran" 2023.
- [6] Shoffa, Shoffan, dkk. "Buku Media Pembelajaran" Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023.
- [7] Dekkers, Tycho J., Joost A. Agelink van Rentergem, Hilde M. Huizenga, Hamutal Raber, Rachel Shoham, Arne Popma, and Yehuda Pollak. "*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*, vol. 25, no. 4, 486-501, 2021.
- [8] Maghfirotilah, Qori'ah, Latifatul Fajriyah, & Alfian Hariri. "Perspektif Mahasiswa Berlatar Jurusan Keislaman Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris" *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 258, 2015.
- [9] Facione, P. A. "*Strategies to enhance critical thinking in higher education*" *International Journal of Instruction*, vol. 4, no. 1, 1-16, 2011.
- [10] Kharismawati, Limala Ratni Sri, Nirwansyah, Susi Fauziah, Rizma Angga Puspita, Reski Alam Gasalba, and Talitha Ardelia Syifa Rabbani. "Modul Model Pembelajaran Penyingkapan Berorientasi HOTS" 2019.
- [11] Genesee, F. "*Beyond Bilingualism: Multilingualism and Multimodality*" *Multilingual Matters*, 2004.

- [12] Rachmawati, Yeni, Syahrial Sitorus, and Apriwati Barus. "Teknik Pengambilan Keputusan" Cattleya Darmaya Fortuna, 2023.
- [13] Haudi. "Teknik Pengambilan Keputusan. Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi" Tangerang: Insan Cendekia Mandiri, 2021.
- [14] Maulana, Ari Kusnandar, and Diana Rochintaniawati. "Analisis Keterampilan Pengambilan Keputusan Siswa Kelas XI SMAN 1 Cihaurbeuti" ISEJ: Indonesian Science Education Journal vol. 2, no. 2, 83-89, 2021.
- [15] I Ketut Suma Adi Putra, Ni Wayan Rati, and Dewa Gede Firstia Wirabrata. "Video Pembelajaran Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Muatan IPAS Pokok Bahasan Cahaya Di Sekolah Dasar" Journal of Education Action Research, vol. 8, no. 1, 160-68, 2024.
- [16] Aldiyanto, H., Handoko, D., Sabil, A., dan Devania, R. "Dasar Editing Capcut Untuk Media Sosial Bagi Siswa Menengah Pertama (Smpit Aulady)" Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ, vol. 1, no. 1, 20-25, 2023.
- [17] Hartono. "Metodologi Penelitian" Pekan Baru: Zanafa Publishing, 2019.
- [18] Soesana, Abigail, Hani Subakti, Karwanto, Anisa Fitri, Sony Kuswandi, Lena Sastri, Ilham Falani, Novita Aswan, Ferawati Artauli Hasibuan, and Hana Lestari. "Metodologi Penelitian Kuantitatif" Yayasan Kita Menulis, 2023.
- [19] Widodo, Slamet, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Rusdi, Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, Dian Rachma Wijayanti, et al. "Buku Ajar Metode Penelitian. Cv Science Techno Direct" Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023.
- [20] Santoso, Singgih. "Mahir Statistik Multivariat Dengan SPSS" Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2018.
- [21] Suryadi, Ahmad. "Evaluasi Pembelajaran Jilid II, ed" Sukabumi: CV Jejak, 2020.
- [22] Lena, Mai Sri, Netriwati, and Nur Rohmatul Aini. "Metode Penelitian" Purwokerto: CV IRDH, 2019.
- [23] Mayer, R. E. "Multimedia Learning" Cambridge University Press, 2009.
- [24] Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian" Sibuku Media, 2017.
- [25] Garrison, D. R., & Anderson, T. "E-Learning in the 21st Century: A Community of Inquiry Framework for Online Learning" Routledge, 2003.
- [26] Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. "Learning Theories: An Educational Perspective" Pearson, 2008.
- [27] Brusilovsky, P., & Millán, E. User Modeling 2007. Springer.