

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL MENGUNAKAN CAPCUT PADA MATERI FIKSI KELAS VII SMP NEGERI 1 BAWOLATO

Agung Harapan Harefa¹, Mastawati Ndruru², Noibe Halawa³, Riana⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso Ujung E-S No.118, Gunungsitoli, Sumatera Utara, Indonesia
Email: harefaagung35@gmail.com

Article History

Received: 21-08-2025

Revision: 30-08-2025

Accepted: 01-09-2025

Published: 02-09-2025

Abstract. This research aims to develop digital-based audio-visual learning media using Capcut on fiction material for grade VII at SMP Negeri 1 Bawolato. The method used in this research is research and development (Research & Development) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data analysis technique used is quantitative descriptive. Based on the research results obtained, the developed learning media received a material expert validation result of 94.7%, language expert validation of 92%, and design expert validation of 95%. These percentages indicate that the digital-based audio-visual learning media using Capcut that was developed meets the feasibility criteria from the aspects of content, language, and design appearance. The practicality of the learning media was tested in two stages, namely a small group test (92.3%) and a field trial (88.2%). The effectiveness of learning media is measured by the completeness of student learning after using digital-based audio-visual learning media using Capcut. The results show a completeness rate of 100% in the small group trial, and 93.3% in the field trial. This proves that the digital-based audio-visual learning media using Capcut is effective, practical, and efficient for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Audio-Visual, Capcut, Fiction

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis digital menggunakan *capcut* pada materi fiksi kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan ialah deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 94,7%, ahli bahasa sebesar 92%, dan ahli desain sebesar 95%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *audio-visual* berbasis digital menggunakan *capcut* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi materi, kebahasaan, dan tampilan desain. Kepraktisan media pembelajaran diuji melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil (92,3%), dan uji coba lapangan (88,2%). Efektivitas media pembelajaran diukur dari ketuntasan belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis digital menggunakan *capcut*. Hasil menunjukkan ketuntasan sebesar 100% pada uji coba kelompok kecil, dan 93,3% pada uji coba lapangan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran audio-visual berbasis digital menggunakan *capcut* ini efektif, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Audio-Visual*, *Capcut*, Fiksi

How to Cite: Harefa, A. H., Ndruru, M., Halawa, N., & Riana. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Menggunakan Capcut pada Materi Fiksi Kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 8956-8965. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4125>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi muda. Pendidikan menjadikan manusia Indonesia memiliki jati diri bangsa, mengembangkan nilai-nilai budaya, dan berkepribadian Indonesia (Lestari & Nengah Suastika, 2021). Fungsi pendidikan terbagi 2 yaitu fungsi konservasi dan inovasi. Fungsi konservasi dalam pendidikan berfokus pada pengajaran yang berlandaskan pada nilai-nilai budaya normatif (kearifan lokal), sementara inovasi dalam pendidikan berorientasi pada penerapan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru untuk mempersiapkan individu menghadapi kehidupan dimasa depan (Nugraha, 2022).

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peranan yang penting untuk membantu proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran tentunya mengalami perubahan, dari yang awalnya berbasis cetak, kini beralih ke bentuk digital yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan alat atau media pembelajaran, serta keahlian guru dalam mengaplikasikan media tersebut, dapat membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami konsep dan prinsip tertentu (Arhas et al., 2024). Media pembelajaran tradisional, seperti buku teks dan ceramah, sering kali dianggap kurang efektif dalam menarik perhatian dan minat siswa.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar, berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi secara efektif kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu mengatasi berbagai kesulitan yang dihadapi siswa. Selain itu, media juga mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan analisis mereka terhadap materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat praktek mengajar, tepatnya di SMP Negeri 1 Bawolato, peneliti memperoleh beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam belajar terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi fiksi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, kurangnya variasi dalam metode pengajaran, ketidaktertarikan siswa terhadap cara penyampaian materi oleh guru, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru, sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas hanya menggunakan metode ceramah. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, guru dapat membuat media pembelajaran yang kreatif berupa video pembelajaran yang berkaitan pada materi yang disampaikan pada siswa dengan memanfaatkan proyektor (Infocus) sebagai sarana dalam menayangkan video pembelajaran yang sudah dibuat.

Video pembelajaran yang dibuat dengan menggabungkan elemen visual dan audio, yang dirancang untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran, atau keterampilan tertentu dalam proses belajar. Dengan menggunakan video pembelajaran yang menarik, tentunya siswa akan fokus memperhatikan materi apa yang disampaikan lewat video pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan media video pembelajaran maka, dapat mengefektifitaskan waktu, ruang dan pesan yang disampaikan lebih efisien, sehingga siswa dapat diajak mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat menurut Megawati (Khairani et al., 2019).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan kreativitas seorang guru dalam pengembangan media pembelajaran, agar dapat menarik dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual berbasis digital. Media audio-visual, yang menggabungkan elemen suara dan gambar bergerak, memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya dapat mendengarkan penjelasan, tetapi juga melihat contoh atau ilustrasi yang relevan dengan materi buku fiksi yang sedang dipelajari. Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio-visual yang berbasis digital menggunakan *capcut* pada materi fiksi kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato yang mampu menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Pengembangan *Research and Development* (R&D). R&D adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas dari produk tersebut (Sugiyono, 2011). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato. Dalam penelitian ini, media pembelajaran audio visual dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *capcut* untuk membuat vidio pembelajaran berbasis digital pada materi fiksi bagi siswa SMP Negeri 1 Bawolato.

Model desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. ADDIE terdiri dari lima langkah utama, yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluate*), yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi materi serta proses pembelajaran secara terstruktur dan efisien (Ananng Fathoni, 2017). Teknik pengumpulan data yang digunakan

pada penelitian ini yaitu, kuesioner (angket), validasi, dan tes dan instrumen penilaian. Teknik analisis data pada penelitian ini sebagai berikut:

- Analisis Kelayakan media pembelajaran audio visual oleh Validator Ahli

Validasi media ditentukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Sumber: (Hamdhani, Suriyana, 2024))

Keterangan:

P = Persentase skor

f = Jumlah skor diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

- Analisis Kepraktisan

Media pembelajaran yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon peserta didik. Rumus persentase yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- Analisis Keefektifan (Hasil Belajar Siswa)

Produk dapat dikatakan efektif apabila nilai yang diperoleh oleh peserta didik telah memenuhi nilai KKM 70. Hasil belajar peserta didik yakni dihitung dengan menggunakan rumus:

$$KB = \frac{T}{T1} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Nilai hasil belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T1 = Jumlah skor total

Skor maksimal = 20

HASIL

Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Capcut

Media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* yang akan di revisi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain untuk menguji dan merevisi agar memperoleh kelayakan sebelum diuji cobakan dilapangan. Untuk memperoleh hasil kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, maka validator akan. memberikan saran berdasarkan angket yang digunakan

dalam menentukan kelayakan media pembelajaran audio visual menggunakan Capcut yang dikembangkan.

Hasil revisi dari ahli materi yaitu revisi I memperoleh persentase 80,8 % dengan kriteria layak dan revisi II memperoleh 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil revisi dari ahli bahasa yaitu revisi I memperoleh persentase 54,2 % dengan kriteria cukup layak dan revisi II memperoleh persentase 97,1% dengan kriteria sangat layak. Hasil dari validasi media atau desain yaitu revisi I memperoleh persentase 60 % dengan kategori layak dan revisi II memperoleh persentase 86,3 % dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dari validator materi, validator bahasa, dan validator media atau desain pada media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut*, secara keseluruhan pada revisi ke II memperoleh kriteria valid dan layak untuk di ujicobakan.

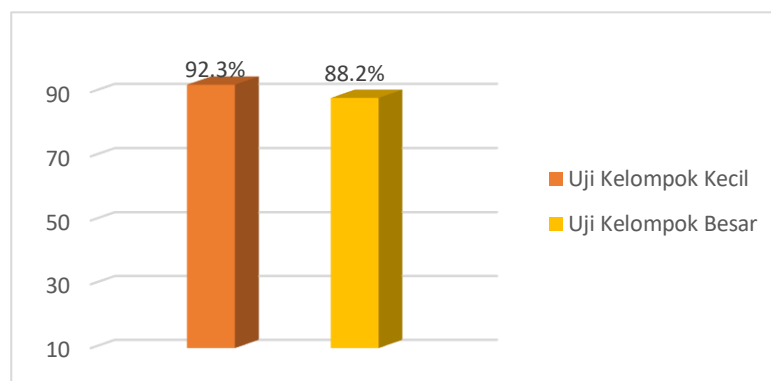
Kepraktisan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Capcut*

Media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diuji kepraktisannya di tempat melakukan penelitian. Uji kepraktisan akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji kelompok kecil yang berjumlah 6 orang dan uji kelompok besar yang berjumlah 27 orang. Hasil uji kepraktisan ini akan diperoleh berdasarkan angket kepraktisan yang dibagikan kepada siswa. Berikut adalah hasil uji kepraktisan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut*.

Tabel 1. Kriteria kepraktisan media pembelajaran

No	Uji coba produk	Skor perolehan	Skor maksimum	Persentase	Kriteria
1	Uji coba kelompok kecil	209	270	92,3 %	Sangat praktis
2	Uji coba kelompok besar	1079	1215	88, 2 %	Sangat praktis

Dari tabel diatas dapat digambarkan dalam bentuk grafik persentase hasil uji kepraktisan media pembelajaran menggunakan *capcut*.



Gambar 1. Persentase uji kepraktisan kelompok kecil dan besar

Berdasarkan tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa uji kepraktisan kelompok kecil yang berjumlah 6 orang memperoleh persentase 92.3 % dengan kategory sangat praktis. Kemudian hasil uji kepraktisan kelompok besar yang berjumlah 27 orang memperoleh persentase 88.3 % dengan kategory sangat praktis. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang telah di peroleh, media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* yang telah dikembangkan maka media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektifitas Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Capcut*

Efektifitas media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* dikatakan efektif apa bila materi yang di tampilkan menggunakan media pembelajaran audio visual dapat dipahami siswa di tandai dengan keberhasilan siswa dalam menjawab tes yang di berikan. Apa bila siswa memiliki nilai diatas rata-rata atau berdasarkan KKM (70), maka media pembelajaran yang telah dikembangkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Tabel 2. Kriteria hasil uji keefektifan media pembelajaran

No	Uji coba	KKM	Ketuntasan peserta didik	Jumlah peserta didik	Kriteria
1	Uji coba Kelompok kecil	70	1. Jumlah siswa yang tuntas	6	Sangat efektif
			2. Jumlah siswa tidak tuntas	-	
2	Uji coba Kelompok besar	70	1. Jumlah siswa yang tuntas	28	Sangat efektif
			2. Jumlah siswa tidak tuntas	2	

DISKUSI

Pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* pada materi fiksi sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan, maka pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* memiliki tujuan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran tersebut. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu, 1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* pada materi fiksi kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato, 2. Mengetahui bagaimana kelayakkan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* pada materi fiksi kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato, 3. Mengetahui bagaimana kepraktisan media pembelajara audio visual menggunakan *Capcut* pada materi fiksi kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato, 4. Mengetahui keefektifan media

pembelajaran audio visual menggunakan Capcut pada materi fiksi kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato.

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Capcut*

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut*. Model pengembangan ini terdiri dari lima langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pertama yaitu analisis, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu analisis peserta didik dan analisis kebutuhan. Tahap kedua yaitu desain, peneliti akan mendesain sebegus mungkin apa yang akan menjadi desain dalam produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini peneliti akan mengembangkan produknya sesuai dengan konsep dan diikuti dengan rencana mendesainnya. Kemudian, langkah selanjutnya pada bagian ini, melakukan validasi kepada validator (materi, bahasa, dan desain) yang sudah ahli dibagiannya masing-masing. Pada bagian ini juga para ahli akan memberikan saran dan masukan terhadap produk yang sudah peneliti kembangkan agar memperoleh kelayakkan dan kevaliddan produk untuk di uji cobakan di lapangan, dengan berdasarkan pada angket yang digunakan dalam proses validasi. Tahap keempat implementasi, tahap ini merupakan proses uji coba produk media pembelajaran yang sudah kita kembangkan untuk memperoleh respon di tempat penelitian dilaksanakan. Tahap uji coba ini terbagi dua bagian yaitu uji coba kepraktisan dan uji coba keefektifan. Uji coba kepraktisan dilaksanakan sebanyak dua kali yang terbagi dalam dua bagian yaitu uji coba kepraktisan kelompok kecil dan uji coba kepraktisan kelompok besar. Kemudian uji coba keefektifan dilaksanakan sebanyak dua kali yang terbagi dalam dua bagian yaitu uji coba keefektifan kelompok kecil dan uji coba keefektifan kelompok besar. Tahap kelima yaitu evaluasi, tahap ini merupakan tahap untuk mengevaluasi dan perbaikan kembali untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Kelayakkan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Capcut*

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh penilaian kelayakan dari para validator, meliputi aspek materi, bahasa, serta media atau desain. Instrumen penilaian yang digunakan dalam proses validasi ini telah disiapkan peneliti sesuai dengan bidang keahlian masing-masing validator. Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui kelemahan maupun aspek yang perlu ditambahkan sehingga produk yang dikembangkan dapat mengalami perbaikan dan peningkatan kualitas

sebelum diujicobakan. Proses validasi ini sejalan dengan pendapat Akker (1999) yang menekankan pentingnya evaluasi formatif dalam pengembangan media pembelajaran guna memastikan kesesuaian isi, bahasa, dan desain.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *Capcut* memperoleh persentase yang tinggi pada setiap aspek. Dari segi materi, validator memberikan penilaian sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Proses validasi dilakukan dalam dua tahap revisi, yang akhirnya menghasilkan media pembelajaran dengan konten yang akurat, relevan, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, dari aspek bahasa, media ini memperoleh skor 97,1% dengan kategori sangat layak. Penilaian ini menegaskan bahwa bahasa yang digunakan mudah dipahami, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Dengan demikian, media dapat digunakan oleh siswa tanpa menimbulkan ambiguitas dalam pemahaman materi.

Sementara itu, dari aspek media atau desain, validator memberikan penilaian sebesar 86,3% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak, serta kualitas audio visual yang dihasilkan oleh *Capcut* sudah memenuhi standar yang baik, meskipun tetap dilakukan perbaikan melalui dua tahap revisi. Temuan ini konsisten dengan pendapat Sadiman dkk. (2014), yang menyatakan bahwa desain media pembelajaran yang menarik akan mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, hasil validasi dari ketiga aspek menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *Capcut* layak untuk diujicobakan pada tahap berikutnya, yaitu uji coba lapangan.

Kepraktisan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Capcut*

Kepraktisan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* diuji melalui penyebaran angket kepraktisan kepada peserta didik dalam dua tahap, yaitu uji kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap pertama, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92,5% yang termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, pada tahap kedua, uji coba kelompok besar menghasilkan persentase 88,2% dengan kategori yang sama. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak dari segi validasi ahli, tetapi juga praktis ketika diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Kepraktisan merupakan salah satu aspek penting dalam evaluasi pengembangan media pembelajaran, karena menilai sejauh mana media tersebut mudah digunakan dan membantu proses belajar mengajar (Nieveen, 2013). Persentase yang tinggi pada uji kelompok kecil dan besar menegaskan bahwa *Capcut* sebagai media audio visual mampu memberikan kemudahan

penggunaan baik bagi guru maupun siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus memenuhi aspek kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kemampuan dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan jelas. Selain itu, hasil kepraktisan ini juga memperlihatkan bahwa media berbasis audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat memperkuat pemahaman konsep karena mampu menggabungkan unsur suara, teks, dan gambar secara terpadu (Sadiman et al., 2012). Dengan demikian, media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* terbukti tidak hanya praktis tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Keefektivan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Capcut*

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada tes uji coba lapangan, diperoleh bahwa nilai yang dicapai siswa pada materi fiksi telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian hasil belajar peserta didik. Efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mencapai ketuntasan hasil belajar sesuai standar yang berlaku (Arsyad, 2020). Ketika sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM, hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berkontribusi terhadap pemahaman materi dan pencapaian tujuan pembelajaran (Sadiman et al., 2012). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* efektif digunakan dalam pembelajaran materi fiksi di kelas, karena mampu membantu siswa mencapai ketuntasan belajar yang telah ditentukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* pada materi fiksi kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

- Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* pada materi fiksi kelas VII SMP Negeri 1 Bawolato yaitu model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu, analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Sehingga, diperoleh produk akhir yaitu media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut*.

- Berdasarkan hasil uji kelayakan, media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* memperoleh nilai dari validator materi dengan persentase 95 % dengan kriteria sangat layak, kemudian memperoleh nilai dari validator bahasa dengan persentase 97,1 % dengan kriteria sangat layak dan memperoleh nilai dari validator media atau desain dengan persentase 86,3 % dengan kriteria sangat layak. sehingga, produk media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* memperoleh hasil sangat praktis dari respon peserta didik.
- Hasil uji keefektifan media pembelajaran audio visual menggunakan *Capcut* memperoleh hasil sangat efektif berdasarkan hasil tes yang telah diberikan dan dikerjakan oleh peserta didik.

REFERENSI

- Akker, J. van den. (1999). *Principles and methods of development research*. In J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 1–14). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1
- Arhas, S. H., Rahayu, A., Jamaluddin, J., & Isgunandar, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pelayanan Prima di SMK Muhammadiyah 3 Makassar. *Jurnal Lamellong: Pengabdian Kepada Masyarakat (JLPM)*, 1–8. <https://doi.org/10.70188/05x54f44>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Fathoni, A. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Hamdhani, Suriyana, I. S. F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite pada Bangun Ruang Sisi Datar*. 3, 122–141.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Nieveen, N. (2013). Formative evaluation in educational design research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research - Part A: An introduction* (pp. 89–101). SLO.
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649–3656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. IKAPI.