

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGANALISIS TEKS PROSEDUR MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* PADA KELAS XI MAN 2 YOGYAKARTA

Dian Safitri, Fitri Jamilah

Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia

Universitas PGRI Yogyakarta

diyansafitri71@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan aplikasi *CapCut* untuk materi menganalisis teks prosedur. Peneliti memilih aplikasi *CapCut* karena memungkinkan untuk membuat sebuah video pembelajaran yang dikembangkan agar melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa secara aktif sehingga proses penyerapan materi menjadi lebih maksimal. Metode penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau R&D dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI sebanyak 6 siswa. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini melalui tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, respon guru, lembar ahli media, ahli materi, *pre test* dan *post test*. Hasil penelitian ini menunjukkan : 1) penelitian ini menghasilkan video animasi sebagai media pembelajaran menganalisis teks prosedur, 2) Media ini dikatakan valid, dilihat dari hasil validasi ahli media memperoleh skor 63 dan termasuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan ahli materi diperoleh skor 45 dan termasuk dalam kriteria sangat baik, 3) Hasil angket daya tarik siswa memperoleh skor 263 dengan nilai presentase 84,29% yaitu termasuk dalam kriteria baik dan hasil angket respon guru terhadap media memperoleh skor 10 dengan nilai presentase 100% yaitu, masuk dalam kriteria sangat baik. 4) Media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran, ditunjukkan dengan hasil perhitungan Uji Paired Sample *T-test* diperoleh hasil *t* hitung yaitu nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,006 ($P < 0,05$).
Kata kunci : Media Pembelajaran, Menganalisis Teks Prosedur, Pengembangan, *CapCut*.

Abstract: *This study aims to develop a learning media with the application CapCut for material analyzing procedure text. The researcher chose the application CapCut because it made it possible to create a learning video that was developed to actively involve the students' senses of sight and hearing so that the process of material absorption is maximized. The research method is development research or R&D with the ADDIE model. The research was carried out at MAN 2 Yogyakarta in the 2021/2022 academic year. The research subjects were 6 students of class XI. The development procedure in this research through the stages of goes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used student response questionnaires, teacher responses, media expert sheets, material experts, pre-test and post-test. The results of this study indicate: 1) this study produces animated videos as a learning media to analyze procedure text, 2) this media is said*

to be valid, judging from the results of the validation of media experts, it obtained a score of 63 and included in the very good criteria, while material experts obtained a score of 45 and included in very good criteria, 3) The results of the student attractiveness questionnaire obtained a score of 263 with a percentage value of 84.29% which was included in the good criteria and the results of the teacher's response questionnaire to the media obtained a score of 10 with a percentage value of 100% that is, included in the very good criteria. 4) The developed media is effectively used in learning, indicated by the calculation results of the Paired Sample T-test, the results of t-count are obtained, namely the significance value (2-tailed) is 0.006 ($P < 0.05$).

Keywords: *Learning Media, Analyzing Procedure Text, Development, CapCut.*

A. PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran banyak faktor yang memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran di antaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik, serta media pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan pembelajaran seringkali tidak berjalan efektif. Proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan merupakan komponen-komponen proses komunikasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media (perantara) menempati bagian penting sebagai bagian dari komponen pembelajaran. Tanpa media, proses komunikasi dalam pembelajaran tidak akan berlangsung optimal.

Pada saat proses pembelajaran, peran guru sangat penting bagi siswa untuk menunjang prestasi atau kemampuan dalam menerima pembelajaran. Penggunaan media yang kurang bervariasi membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di dalam

kelas, apabila siswa mulai merasa bosan maka ia juga akan sulit menerima materi yang diajarkan oleh guru, hal tersebut akan membuat siswa juga kesulitan dalam menjawab dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Sebenarnya media yang digunakan oleh guru sudah benar namun terkadang masih kurang menarik perhatian siswa karena hanya sekedar tulisan atau gambar yang tertera di dalam buku.

Pembelajaran keterampilan menulis membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus melibatkan siswa, baik dalam pikiran, mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata. Media harus memuat materi yang dirancang lebih sistematis dan psikologis agar pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan. Setiap siswa memiliki kemampuan berbeda, oleh karena itu media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan tepat karena akan sangat mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang

sedang dipelajari. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam pembelajaran teks prosedur. Media merupakan salah satu fasilitas yang digunakan selama aktivitas pembelajaran untuk membantu dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien.. Media digunakan sebagai perantara antara guru dengan peserta didik.

Pengenalan mengenai teks prosedur di sekolah dalam Kompetensi Dasar (KD) umumnya hanya menggunakan media teks bacaan berisi tatacara. Penggunaan media tersebut masih terasa monoton dan tidak terdapat variasi baru yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Berdasarkan dengan Permendikbud RI Nomor 018 Tahun 2020 tentang Pendidikan Dasar dan Menengah untuk kondisi khusus, maka khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Sekolah Menengah Atas (SMA) mengalami pemangkasan jumlah kompetensi dasar hanya menjadi tujuh. Untuk materi menganalisis teks prosedur terdapat pada KD 3.1 DAN KD 4.1. Media yang dikembangkan, mencakup semua yang ada dalam KD 3.1 menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur, KD 4.1 mengembangkan teks prosedur dengan memerhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan kebahasaan.

Penggunaan media yang kurang tepat membuat proses pembelajaran menjadi terhambat. Masih banyak tenaga pendidik yang kurang menguasai penggunaan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Kurang tepat dan monotonnya penggunaan media

pembelajaran membuat peserta didik menjadi tidak antusias dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran video pada materi menganalisis teks prosedur untuk kelas XI SMA akan mendukung pencapaian pada kurikulum 2013 kondisi khusus.

Media pembelajaran video bisa disebut juga berkenaan dengan teknologi informasi. Media pembelajaran berbasis video merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi yang tersedia dalam teknologi smartpone. Melalui aplikasi *CapCut* guru dapat membuat bahan ajar multimedia interaktif dengan aplikasi tersebut yang bisa dibuat di HP *Android* yang mendukung.

Penyampaian pembelajaran teks prosedur bisa dimasukkan dalam bahan ajar multimedia interaktif tersebut yang dapat dimanfaatkan pada saat mengajar. Bahan ajar yang terlihat seperti animasi sangat digemari oleh siswa. Apabila guru tidak bisa masuk kelas atau tidak bisa mengajar di karenakan ada halangan, guru bisa membuat bahan ajarnya terlebih dahulu untuk menggantikan guru tersebut. Hasil dari pembuatan bahan ajar bisa diputar selama pembelajaran berlangsung. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis video, diharapkan guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi teks prosedur kepada siswa. Proses perancangan media cukup menarik untuk dibahas karena di dalamnya memuat langkah-langkah pembuatan media mulai dari pemilihan materi, sumber belajar, dan kerangka media yang nantinya akan dimuat dalam satu bentuk media pembelajaran yang utuh.

Selain proses perancangan media, wujud media pembelajaran juga menarik untuk dibahas karena bagian ini berisi pemaparan produk akhir dari proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi yang akan dilakukan. Wujud media pembelajaran berupa tampilan *visual* dan *audio-visual* yang dihasilkan dari program aplikasi CapCut. Wujud media pembelajaran nantinya juga ada proses evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan melalui uji validasi dan uji keterampilan. Uji validasi dan uji keterampilan merupakan kegiatan menilai kualitas media yang dibuat guna diperbaiki, agar wujud akhir media dapat disempurnakan dan layak untuk digunakan sebagai sumber belajar di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media audiovisual mengenai pembelajaran teks prosedur pada siswa kelas XI MAN 2 Yogyakarta. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui apakah media tersebut bermanfaat bagi pembelajaran di kelas, serta meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran teks prosedur.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2014: 297) menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan

penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif menganalisis teks prosedur untuk siswa SMA menggunakan *Software CapCut*.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *ADDIE*. *ADDIE* merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh,dkk 2014: 41). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyse*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); dan (5) evaluasi (*evaluation*).

2. Desain Uji Coba Produk

Uji coba yang akan dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari produk yang

dihasilkan berupa video pembelajaran. Video pembelajaran berbasis *CapCut* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran menganalisis teks prosedur. Uji coba dilaksanakan di kelas XI MAN 2 Yogyakarta menggunakan instrumen-instrumen yang telah divalidasi.\

3. Subyek Coba

Penelitian pengembangan ini dilakukan di MAN 2 Yogyakarta. Tahap Uji Coba Para Ahli adalah satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Tahap Uji Coba Kelas Kelompok Kecil adalah siswa kelas XI MAN 2 Yogyakarta pada pembelajaran teks prosedur. Jumlah subjek dalam uji coba kelas kelompok kecil terdiri dari 6 siswa. Uji Tahap 2 (Penelitian) adalah jumlah subjek dalam uji coba lapangan terdiri dari 6 siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta dalam satu kelas.

4. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data dalam melakukan sebuah penelitian. Teknik-teknik yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan penelitian dan mengumpulkan sebuah data. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik antara lain:

a. Teknik Kuisisioner (Angket)

Angket digunakan untuk mendapatkan sebuah informasi data dari ahli media dan materi. Angket yang diisi responden merupakan pedoman revisi produk. Angket yang digunakan adalah angket respon siswa,

validasi ahli media, dan validasi ahli materi.

b. Teknis Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kognitif siswa. Tes yang dilaksanakan adalah tes tertulis berupa *pres-test* dan *post-test*.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Angket

Data uji kevalidan data diperoleh dari lembar validasi. Lembar validasi media pembelajaran ini dikembangkan dari angket yang dibuat berdasarkan media tersebut. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media (12 butir), ahli materi (9 butir), respon siswa (13 butir), dan respon guru (10 butir). Angket yang digunakan berbentuk skala linkert, bentuk tabel tersebut sebagai berikut.

No.	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang	2
4.	Sangat kurang	1

Penilaian angket menggunakan rumus:

Skor rata – rata angket

$$= \frac{\text{skor total}}{\text{banyak butir}}$$

b. Tes

Tes tertulis dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah pada materi menganalisis teks prosedur. Tes diberikan pada akhir pembelajaran materi teks prosedur. Tes tersebut dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu dengan *pre-test* 7 *post-test*.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk berkualitas baik yang memenuhi aspek kelayakan dan keefektifan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kualitas Data

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis kevalidan adalah angket penilaian. Data angket penilaian terhadap LKPD pada materi teks prosedur sebagai berikut:

Rentang Sko	Ni	Kri
	lai	teri
		a
$X > Mi + 1,80S\beta I$	A	San
		gat
		Bai
		k
$Mi + 0,60S\beta I < X \leq Mi + 1,80S\beta I$	B	Bai
		k
$Mi - 0,60S\beta I < X \leq Mi + 0,60S\beta I$	C	Cuk
		up
$Mi - 1,80S\beta I < X \leq Mi - 0,60S\beta I$	D	Kur
		ang
$X \leq Mi + 1,80S\beta I$	E	San
		gat
		Kur
		ang

Keterangan :

X : skor total

Mi : rata-rata ideal

SβI : simpangan baku ideal

$M_i = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$
 $S_{\beta I} = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$

Konversi perolehan skor kuantitatif yang dilakukan untuk menjadikan nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian. (Widoyoko, 2009: 238)

c. Menganalisis Kualitas Produk

Media akan dikatakan valid apabila kriteria beberapa ahli minimal mencapai tingkat cukup.

d. Teknik Analisis Keefektifan

- 1) Uji Normalitas, digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil pretest dan posttest siswa.
- 2) Uji Paired Sample *T-Test*, adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sample yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* antara lain *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

Berikut hasil penelitian dan pembahasan setiap tahapan pengembangan lembar kerja siswa tersebut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan dimana peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang relevan atau mendukung tentang perlunya pengembangan media pembelajaran yang efektif pada pembelajaran menganalisis teks prosedur. Informasi yang diperoleh adalah guru belum menggunakan media pembelajaran media pembelajaran yang menarik. Untuk analisis terdiri dari beberapa jenis yaitu analisis kebutuhan dan analisis peserta didik.

2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis kemudian tahap kedua yaitu perancangan. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengujian yang tepat. Tahap perancangan video pembelajaran terdiri dari empat langkah, yaitu: a) pemilihan materi, b) pemilihan video, c) pengumpulan materi, dan d) menyiapkan komponen pendukung.

3. Pengembangan (*Development*)

Prosedur yang dilakukan pada tahap pengembangan video pembelajaran dalam penelitian ini yaitu pengembangan video pembelajaran, dan validasi desain (validator ahli media dan validator ahli materi).

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya setelah tahap pengembangan yaitu implementasi, terdapat beberapa tahap implementasi diantaranya:
a. Uji coba *pre-test & post-test*

Uji coba ini dilakukan menggunakan 6 siswa.

- b. Menyebarakan angket respon siswa

Berdasarkan respon siswa yang telah dilakukan setelah penelitian memperoleh jumlah total 263 dengan presentase 84,29%, maka respon siswa terhadap video pembelajaran masuk dalam kriteria “Baik”.

- c. Menyebarakan angket respon guru

Berdasarkan angket respon guru pada uji terbatas skor presentase yang diperoleh 100%. Menurut pedoman penilaian, maka skor presentase 100% memiliki kriteria “Sangat Baik”.

- d. Analisis Keefektifan Media

Dari hasil uji normalitas pretest dengan uji Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai Sig. 0,200 dan Shapiro-Wilk diperoleh nilai Sig 0,534. Karena nilai Sig Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil pretest berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas posttest dengan uji Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai Sig. 0,200 dan Shapiro-Wilk diperoleh nilai Sig 0,504. Karena nilai Sig Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil posttest berdistribusi normal.

- e. Uji Keefektifan

Nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,006 ($P < 0,05$) sehingga hasil pretest dan posttest mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Berdasarkan statistic deskriptif pretest dan posttest terbukti posttest memiliki rata-rata lebih tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media berbasis *CapCut* efektif digunakan sebagai media pembelajaran, terlihat dari peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berbasis *CapCut*.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan maka hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan pengembangan media video pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran teks prosedur pada kelas XI MAN 2 Yogyakarta sesuai dengan prosedur pengembangan *ADDIE* dan efektifitas penggunaan video berbasis *CapCut* sebagai media pembelajaran menganalisis teks prosedur berdasarkan tes mendapat rata-rata 80.67. Jika dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam kriteria baik. Pada perhitungan taraf signifikansi dengan uji t diperoleh hasil t hitung yaitu nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,006 ($P < 0,05$) sehingga hasil pretest dan posttest mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Jadi dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran

menganalisis teks prosedur berbasis
CapCut efektif.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Pustaka.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunarti & Selly Rahmawati. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset.

Tegeh, dkk. 2014. *Model-model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.