

Pengembangan Materi Teks Fabel Berbantuan Media Capcut Video Editing Di Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan

by Evi Rizkita Dewi

Submission date: 06-May-2024 11:31PM (UTC-0500)

Submission ID: 2373001230

File name: BIMA_-_VOLUME._2,_NO._2,_JUNI_2024_Hal_74-85..pdf (1.15M)

Word count: 4086

Character count: 25041



Pengembangan Materi Teks Fabel Berbantuan Media Capcut Video Editing Di Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan

Evi Rizkita Dewi

Universitas Negeri Medan

Trisnawati Hutagalung

Universitas Negeri Medan

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan,
Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Korespondensi Penulis : evirizkitadewi2510@gmail.com

Abstract. This research aims to develop teaching materials for fable texts in the form of videos with the help of CapCut Video Editing media for class VII SMP. It is hoped that this teaching material will be able to help students carry out the teaching and learning process in class. This research is development research (RnD) which uses Borg and Gall research procedures. The product developed from this research is fable text teaching material in the form of video. The subjects of this development research include material expert validators, media expert validators, and students of class VII 1 of SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Data collection techniques used include interviews with subject teachers and questionnaires that will be used to determine student needs and validate the feasibility of the product being developed. The research instruments used were student needs questionnaire sheets, material expert validation, media experts. The results of this research show that the product developed from this research, namely fable text teaching materials in the form of videos assisted by CapCut Video Editing media for class VII SMP, is already in very good qualifications with scores from material expert validators of 85%, media expert validators of 91.5% and The response from class VII 1 students is 87.9%, with an average score of 88%, so it can be concluded that the product in this research is very suitable for use by students in learning.

Keywords: Development, Teaching Materials, Fable Texts, Capcut Video Editing

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar teks fabel berbentuk video berbantuan media CapCut Video Editing kelas VII SMP. Materi ajar ini diharapkan mampu membantu siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD) yang menggunakan prosedur penelitian Borg and Gall. Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah materi ajar teks fabel berbentuk video. Subjek penelitian pengembangan ini diantaranya validator ahli materi, validator ahli media, dan siswa kelas VII 1 SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya wawancara dengan guru mata pelajaran dan angket yang akan digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan validasi kelayakan terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar angket kebutuhan siswa, validasi ahli materi, ahli media. Hasil penelitian ini menunjukkan jika produk yang dikembangkan dari penelitian ini yaitu materi ajar teks fabel berbentuk video berbantuan media CapCut Video Editing kelas VII SMP sudah dalam kualifikasi sangat baik dengan nilai dari validator ahli materi sebesar 85%, validator ahli media sebesar 91,5% dan respon dari siswa kelas VII 1 ialah 87,9 % didapatkan rata-rata nilai sebesar 88% sehingga dapat disimpulkan produk pada penelitian ini sangat layak untuk digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Materi Ajar, Teks Fabel, Capcut Video Editing

LATAR BELAKANG

Pendidikan ialah hal terpenting dalam kehidupan seseorang, artinya setiap orang berhak menerimanya dan harus terus berkembang di dalamnya. Pendidikan secara keseluruhan berfungsi sebagai proses vital dalam mengembangkan setiap individu agar dapat hidup dan meneruskan kehidupan. Oleh sebab itu, mengenyam pendidikan sangatlah penting agar bermanfaat bagi bangsa dan negara.

Received April 30, 2024; Accepted Mei 07, 2024; Published Juni 30, 2024

* Evi Rizkita Dewi, evirizkitadewi2510@gmail.com

Pendidikan berkaitan dengan transformasi budaya yang terjadi setiap hari. Transformasi ini selalu dianggap dapat memperbaiki sistem pendidikan untuk mempersiapkan masa depan. Pendidikan nasional mempunyai visi dan misi yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. ⁴ **Visi pendidikan nasional** ialah mewujudkan masyarakat madani sebagai bangsa dan masyarakat Indonesia baru yang bersumber ⁴ **Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui proses pendidikan. Misi Pendidikan Nasional** terdiri dari tujuan makro, mikro, jangka panjang, dan jangka pendek serta diharapkan dapat menghasilkan peserta didik Indonesia yang jujur dan menghormati NKRI. (Mulasa, 2017).

Teknologi dan informasi terus berkembang. Teknologi perlu dimanfaatkan sebab manusia ialah makhluk sosial. Adanya teknologi baru menandai berkembangnya ilmu pengetahuan. Perkembangan ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat. Pemanfaatan teknologi dapat membantu kinerja manusia dalam bermacam aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan

Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII, kurikulum 2013 mencakup pembelajaran bahasa Indonesia. dimana salah satu bahan tekstual ilmiahnya ialah teks fabel. Teks fabel ialah salah satu jenis karya sastra yang memakai binatang sebagai tokohnya dan memberikan banyak hikmah kepada pembacanya. (Khapsari dan Sumartini, 2016).

Dalam pemilihan materi dipakai salah satu materi ³¹ yang terdapat pada buku teks bahasa Indonesia kelas VII 2013 yakni materi fabel yang terdapat pada ² **KD 3.16**. Kajian tentang **struktur dan kebahasaan fabel/legenda setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.16 Memerankan isi dongeng/legenda daerah yang dibaca dan didengar**. Dari segi materi yang dipakai guru belum sesuai dengan indikator KI 3.16.1 yakni struktur kebahasaan yang dipakai dalam teks fabel; materi hanya memuat struktur teks fabel/legenda . maka indikator KI 4.16.1 yakni teknik penggambaran tokoh dalam teks dongeng tidak terdapat pada materi yang dipakai guru.

³⁹ Bersumber wawancara peneliti dengan salah satu guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan yakni Ibu Ruselna, S.Pd. Ia mengatakan, dalam proses belajar mengajar di kelas, ia hanya memakai buku cetak terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta media televisi. Materi tekstual dongeng yang terdapat pada buku cetak dirasa belum cukup untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada murid selama pembelajaran, sehingga berdampak pada murid yang kurang mampu memahami keseluruhan isi materi sesuai kurikulum 2013 yang sudah ditentukan. . Alat ajar yang

dipakai guru pada saat mengajar kurang bervariasi sehingga mengakibatkan murid menjadi bosan dalam mempelajari teks fabel.

Melihat tantangan yang muncul, maka perlu diciptakan suatu inovasi baru dalam pengajaran di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan dengan memakai teknologi. Peneliti menerima ide untuk mengembangkan materi pendidikan dalam bentuk video, yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti. Alat editing video CapCut ialah media interaktif bisa dipakai sebagai inovasi baru dalam pelatihan yang dilaksanakan di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Berkat media interaktif berisi video edukasi, murid tidak akan bosan saat belajar sebab tidak hanya memakai buku cetak.

Hal ini sependapat dengan Firmansah,dkk. (2021) berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Memakai Aplikasi Capcut untuk Materi Pembelajaran Desain Publikasi. Materi dasar Photoshop untuk kelas. Dari penelitian ini didapat hasil bahwasanya video edukasi dengan memakai aplikasi Capcut layak untuk diterapkan, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan video yang dihasilkan dapat dipakai oleh murid kapan saja. Video edukasi dengan aplikasi Capcut juga menarik sebab pada video tersebut ditambahkan musik agar murid tidak bosan saat pembelajaran Bersumber hal tersebut penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Materi Teks Fabel Berbantuan Media Capcut Video Editing di Kelas VII SMP”. Penelitian ini diharapkan bisa diterapkan dalam pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar murid sehingga murid bisa memahami konsep-konsep materi pelajaran dengan baik.

KAJIAN TEORITIS

a. Hakekat Materi Pembelajaran

Belajar ialah suatu proses yang pasti dialami oleh setiap orang sebagai hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungan. Dalam konteks ini, pembelajaran ialah hasil interaksi antara murid, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Lubis et al., 2021). Kegiatan belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari materi pendidikan, yakni informasi tambahan yang diajarkan guru kepada murid untuk menambah pengetahuannya.

Materi pendidikan ialah segala sesuatu yang akan dimasukkan dan menjadi isi kurikulum, yang harus dikuasai peserta didik sesuai dengan kompetensi tertentu. Tujuannya agar peserta didik mencapai standar kompetensi yang sesuai dengan jenjang

pendidikannya. saya sedang berkunjung. (Sanjaya, 2015).¹ Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Bahan ajar disebut juga bahan ajar, yakni isi ataupun muatan yang terkandung dalam pendidikan dan dipakai dalam kurikulum (Sabarudin, 2018). Artinya bahan ajar tersebut dimaksudkan sebagai bahan ajar dan harus relevan dengan kurikulum yang dipakai.

⁴⁷ Media pembelajaran ialah alat perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan memikat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Arsiad, 2014).

Media berperan penting ²⁴ dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan interaksi antara guru dan murid, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif. Lestari (2020:2) berpendapat bahwasanya media memainkan dua peran penting dalam proses pembelajaran. Media dipakai untuk dua tujuan: media ketergantungan ⁴⁵ sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran; dan media mandiri sebagai sumber belajar mandiri bagi murid. Media sangat penting untuk kedua fungsi tersebut dalam proses pembelajaran

c. CapCut Video Editing

Selain Kinemaster dan Inshot yang populer, CapCut ialah aplikasi Android bisa dipakai sebagai aplikasi pembuatan materi pendidikan (Pratama dan Amrullah, 2021). Untuk membuat video panjang ataupun pendek, aplikasi ini mempunyai banyak fitur menarik misalnya trimming, penambahan teks, foto dan animasi, insert overlay, penambahan musik, stiker dan lain-lain.

Bytedance Pte. Ltd. ialah pencipta aplikasi CapCut yang pertama kali dirilis pada 21 April 2020. Aplikasi CapCut sangat populer sebab kemudahannya dalam membuat video. Penggemar TikTok juga sering memakainya.

d. Pengertian Teks Fabel

Rahmawati (dalam Setyoningrum, 2018) menyatakan: ⁴² "Pesan yang terkandung dalam sebuah fabel erat kaitannya dengan moral, sehingga akhir cerita mengandung pernyataan yang menyampaikan pesan moral pengarang kepada pembacanya.

Teks cerita fabel menggambarkan kehidupan manusia dan hewan. Hewan dalam dongeng mempunyai karakter yang mirip dengan karakter manusia. Ada karakter baik

dan buruk. Mereka jujur, santun, pintar dan senang berteman, namun ada juga yang licik, penipu, ⁴⁴ sombong, suka menipu dan ingin menang sendiri. Dongeng dan fabel ditujukan untuk anak-anak maupun orang dewasa. Penanaman nilai moral salah satunya melalui cerita fiksi (Kemendikbud, 2016: 194).

Bersumber pengertian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwasanya teks fabel ialah salah satu jenis cerita artistik. Fabel sering disebut cerita moral sebab pesannya melibatkan moralitas dan fokus pada alam. Dalam ceritanya, bukan hanya tumbuhan dan hewan saja yang digambarkan mampu berperilaku misalnya manusia. Kehidupan di alam terdiri dari hutan sebagai habitatnya. Kemampuan berpikir dan berperilaku manusiawi ialah wujud fitrah manusia. Murid mempunyai kemampuan untuk menampilkan ³⁸ perilaku yang baik dan menghindari perilaku yang buruk.

¹¹ METODE PENELITIAN

Penelitian yang dipakai ialah penelitian pengembangan atau research and development. Menurut Sugiyono (2017:297), jenis penelitian ialah penelitian yang bertujuan untuk membuat suatu produk dan menguji kesesuaiannya untuk dipakai. Subjek ¹⁶ dalam penelitian pengembangan ini yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan siswa kelas VII 1 SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Objek dalam penelitian pengembangan ini yaitu materi ajar teks fabel berbantuan media CapCut Video Editing di kelas VII SMP.

Prosedur pelaksanaan ³⁵ penelitian ini mengacu pada alur pengembangan Borg and Gall yang dikemukakan oleh Sugiyono (2017:409). Peneliti membatasi ⁵² langkah-langkah dalam penelitian ini. Penelitian ini dibatasi ²⁹ sampai validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba awal saja.

⁵ Metode pengumpulan data yaitu wawancara dan angket. Peneliti menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Analisis ² data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan validator. Analisis data kuantitatif diperoleh dari ² hasil angket penilaian yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROSES PENGEMBANGAN MATERI TEKS FABEL BERBANTUAN MEDIA CAPCUT VIDEO EDITING

Penelitian ini memakai metode RnD ²⁸ (*research and development*) dengan memakai prosedur penelitian Borg and Gall. Penelitian ini akan menghasilkan terciptanya

materi edukasi berupa video edukasi yang dikembangkan memakai aplikasi CapCut Video Editing

1. Potensi dan Masalah

Peneliti melaksanakan penelitian ini di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Bersumber hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia diketahui bahwasanya dalam proses pengajaran guru hanya memakai materi dari buku teks dan media televisi. Materi teks fabel yang terdapat pada buku-buku yang dipakai guru masih kurang dipahami oleh murid. Dan sarana yang dipakai dalam mengajar kurang bervariasi. Pada tahap ini dilaksanakan analisis terhadap bahan ajar yang dipakai guru yang tercermin dalam RPP materi teks fabel kelas VII untuk memperjelas permasalahan yang akan menjadi titik tolak pengembangan materi teks fabel memakai Video CapCut Editing media untuk murid kelas VII.

2. Pengumpulan Data

Tahap penelitian berikutnya ialah pengumpulan data. Pengumpulan data ini dilaksanakan dengan menyebarkan angket kebutuhan murid kepada 32 murid Kelas VII 1 SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan untuk mendapat data dan informasi tentang permasalahan dan kebutuhan murid dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.

- 1) Sebanyak 23 murid menjawab setuju sebaiknya mencari sumber belajar lain misalnya internet untuk membantu mereka mempelajari materi yang dijelaskan oleh guru.
- 2) Seluruh murid (100%) menjawab ya, guru hanya memakai buku pelajaran (cetak)
- 3) Seluruh murid (100%) menjawab setuju bahwasanya murid kurang termotivasi dalam mempelajari bahasa Indonesia khususnya teks fabel.
- 4) Seluruh murid (100%) menjawab “tidak” jika guru pernah memakai materi pelajaran CapCut Video Editing saat menyampaikan materi pelajaran.
- 5) Hampir seluruh murid (87,5%) menjawab setuju bahwasanya mereka merasa kesulitan dalam memahami bahasa Indonesia yang dipelajarinya, khususnya materi teks fabel, sementara (12,5%) murid merasa masih merasa mudah dalam memahami materi pelajaran.
- 6) Hanya sedikit murid (25%) yang menjawab setuju bahwasanya bahan ajar sudah memenuhi kebutuhan murid dalam proses belajar mengajar, sementara (75%) menjawab bahwasanya materi yang diberikan tidak memenuhi kebutuhan murid dalam proses belajar mengajar. .

7) Seluruh murid (100%) menjawab setuju bahwasanya diperlukan perangkat pembelajaran yang menarik agar lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

8) Hampir seluruh murid (93,7%) menjawab setuju akan adanya pengembangan materi pendidikan dalam bentuk video, sementara (6,25%) murid menjawab sebaliknya.

9) Seluruh murid (100%) menjawab tertarik dengan pengalaman belajar yang memakai media selain buku dan LKS dalam proses belajar mengajar.

10) Hampir seluruh murid (93,7%) menjawab tertarik untuk belajar memakai alat edit video CapCut yang akan dikembangkan peneliti, sementara (6,25%) menjawab sebaliknya.

Bersumber analisis kebutuhan murid dalam proses belajar mengajar dapat disimpulkan bahwasanya murid mempunyai kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah, dan murid sangat perlu mengembangkan perangkat pembelajaran tambahan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. pengajaran dan pembelajaran di sekolah.

3. Desain Produk

Tahap berikutnya dari penelitian ini ialah tahap desain produk. Tahap ini ialah tahap lanjutan sesudah peneliti mendapat data bersumber hasil analisis kebutuhan murid dan merancang produk yang akan dikembangkan yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan murid selama pembelajaran.

Pada tahap awal ini peneliti akan mengembangkan materi ³⁶ teks fabel untuk murid SMP kelas VII kemudian membuat produk berupa alat ajar berupa video. Sementara untuk tahap desain produk dapat dilaksanakan dalam beberapa tahapan, antara lain:

1) Desain materi teks fabel untuk kelas VII SMP

Pada tahap ini peneliti mengembangkan materi teks luar biasa yang akan diterapkan pada produk dalam bentuk video. Tujuan pembuatan materi ini ialah untuk menciptakan materi yang memenuhi kebutuhan murid dalam mempelajari materi tekstual fabel. Di bawah ini ialah pengembangan materi teks fabel untuk kelas VII SMP.

Tabel 1. Materi yang dikembangkan

No.	Materi dipakai oleh guru	Materi yang dikembangkan
1	Belum ada materi mengenai unsur kebahasaan teks fabel.	Menambahkan materi tentang unsur kebahasaan teks fabel
2	Tidak ada materi tentang metode penggambaran tokoh dalam teks dongeng.	Menambahkan materi tentang teknik penggambaran tokoh dalam teks dongeng

3	Soal-soal yang terdapat dalam buku teks yang dipakai guru kurang memadai untuk mengukur keberhasilan murid dalam memahami teks dongeng.	Beberapa pertanyaan pilihan ganda sudah ditambahkan untuk mencocokkan metrik.
---	---	---

2) Produksi bahan teks Fabel yang akan diubah menjadi sarana pendidikan

Sesudah merancang dan mengembangkan materi teks fabel, dilaksanakan pengembangan produk. Pada tahap ini dibuat produk video edukasi dengan memakai aplikasi CapCut Video Editing. Di bawah ini ialah hasil proyek penelitian produk ini.

a) Pra-produksi

Pada tahap pra produksi, seluruh bahan untuk pengembangan produk penelitian ini disiapkan. Anda perlu menyiapkan 1) Ponsel Android, 2) Aplikasi edit video CapCut dan 3) Koneksi Internet. Dengan adanya ketiga hal tersebut, peneliti mengunduh aplikasi edit video CapCut melalui Play Store sehingga siap dipakai.

b) Produksi

Pada tahap produksi, video pelatihan dibuat memakai aplikasi CapCut Video Editing. Tahap produksi terdiri dari beberapa tahapan yang akan dijelaskan dibawah ini.

1. Persiapan video

Persiapan video dilaksanakan dengan menyiapkan rekaman suara, menyiapkan animasi dan mengumpulkan background video. Perekaman audio dilaksanakan diluar aplikasi CapCut Video Editing. Hal ini untuk menghindari kerusakan video ataupun kerusakan audio saat merekam langsung di aplikasi. Perekaman suara dilaksanakan dengan memakai aplikasi perekam suara di ponsel Anda. Sesudah audio direkam, audio tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi CapCut Video Editing dan disesuaikan dengan video. Animasi dan background video diunggah melalui aplikasi YouTube dan disesuaikan dengan naskah dan materi yang dipakai. Animasi dan background tersebut kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi editing.

2. Tindakan Pengeditan

Sesudah semua materi video disiapkan, langkah berikutnya ialah mengedit video pelatihan. Pengeditan diawali dengan penempatan background video. Sesudah latar belakang disesuaikan dengan kebutuhan Anda, masukkan rekaman suara yang Anda siapkan sebelumnya. Sesudah itu, langkah berikutnya ialah menyisipkan animasi dan menambahkan teks yang mendukung isi video pelatihan.

Saat semua materi video dikumpulkan menjadi satu frame, Anda akan menerima video penuh. Video kemudian akan diedit sesuai kebutuhan Anda, dengan

mempertimbangkan audio, animasi, teks, dan latar belakang yang sesuai. Sesudah semuanya sinkron saat diputar, Anda tinggal menambahkan efek suara berupa lagu, serta efek suara tambahan bisa mendukung animasi dan transisi teks pada video.

Musik tambahan dan efek suara perlu disesuaikan agar sesuai dengan keseluruhan video. Musik dan efek suara akan ditempatkan di tempat tertentu dalam video untuk mendukung video tersebut. Maka Anda perlu memperkecil volume musik yang ditambahkan agar saat video diputar, musik latar tidak mengganggu pemutaran video.

3. Menyimpan video hasil akhir

Sesudah video diedit dan transformasi dilaksanakan pada suara, animasi, ³² **latar belakang, musik, dan efek suara**, video tersebut disimpan. Pada bagian ³² **ini**, aplikasi edit video CapCut menyediakan tiga pilihan resolusi dan lima pilihan frame rate. Semakin tinggi resolusi dan frame rate yang dipilih, semakin tinggi mutu video yang dihasilkan dan semakin besar ukurannya. Sesudah video disimpan, unggah ke Google Drive agar siapa pun dapat mengakses video tersebut dan melihatnya kapan saja. Video yang disimpan kemudian dapat ditinjau oleh ahli media.

4. Validasi Desain

Validasi desain materi teks fabel yang dikembangkan memakai aplikasi CapCut Video Editing divalidasi oleh dua validator. Pengujian dilaksanakan untuk melihat kelebihan dan kekurangan materi teks fabel yang diubah menjadi media yang diproduksi sebagai bagian dari penelitian ini.

¹⁹ **Hasil Validasi Ahli Materi**

Hasil validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat **kelayakan** isi, dan bahasa yang terdapat dalam materi yang telah dikembangkan. Ahli materi yang menilai produk materi ajar ini adalah dosen dari Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Ibu Lili Tansliova, M.Pd. Berdasarkan ¹⁵ **hasil validasi oleh ahli materi diperoleh penilaian sebesar 85%** masuk pada kualifikasi **sangat** baik.

Hasil Validasi Ahli Media

⁵⁰ Hasil validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kesesuaian video yang dibuat. Ahli media yang menilai produk yang dikembangkan ialah Dosen Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Medan Bapak ¹⁰ **R. Burhan SN. Diniyarat, S.Pd, M.Dn.** berdasarkan **hasil** validasi oleh ahli media diperoleh penilaian sebesar 91,5% masuk pada kualifikasi sangat baik.

²⁷ **Uji Coba Produk**

Setelah produk di validasi ahli materi dan ahli media, produk tersebut ditampilkan dan diberikan kepada 10 murid Kelas VII-1 SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Murid diberikan kuesioner untuk menerima tanggapan dan penilaian sesudah melihat produk yang diproduksi. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap produk yang dikembangkan diperoleh nilai sebesar 87,9% dengan kualifikasi sangat baik.

Tabel 2. Hasil Validasi Produk

No	Validator	Persentase	Kualifikasi
1	Ahli materi	85%	Sangat baik
2	Ahli media	91,5%	Sangat Baik
3	Respon Peserta Didik	87,9%	Sangat Baik
Rata-rata		88%	Sangat baik

Dari hasil akhir validasi produk dari validator ahli materi, ahli media, dan respon siswa diperoleh skor kelayakan sebesar 88% dengan kualifikasi "Sangat Baik".

5. Revisi Desain

Pada tahap ini produk akan direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator. Ada beberapa kritik dan saran yang diberikan yaitu:

1) Ahli Materi

Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu Ibu Lili Tansliova, M.Pd., yaitu menambah kedalaman materi, materi yang dikembangkan harus sesuai dengan dokumentasi desain dan indikator, mutu soal dan latihan disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran, tata bahasa, tautan harus terkini.

2) Ahli Media

Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu Bapak R. Burhan SN. Dinatingrat, S.Pd, M.Dn. yaitu memperlambat durasi teks di awal video dan Intonasi suara lebih ceria.

B. BENTUK PENGEMBANGAN MATERI TEKS FABEL BERBANTUAN MEDIA CAPCUT VIDEO EDITING

Produk yang dikembangkan dari hasil penelitian ini ialah bahan ajar fabel berbasis teks dalam bentuk video dengan memakai aplikasi CapCut Video Editing, yang ditujukan untuk murid SMP kelas VII. Materi dirancang terlebih dahulu kemudian dikembangkan memakai aplikasi CapCut Video Editing. Materi yang disiapkan dan dikembangkan dalam produk ini ialah materi teks fabel yang terdiri dari pengertian fabel, struktur teks fabel, unsur kebahasaan teks fabel dan teknik penggambaran tokoh.

Bentuk pengembangan materi teks fabel dengan memakai media CapCut Video Editing dibuat dalam bentuk video. Produk yang dikembangkan dimulai dari perancangan materi yang akan dikembangkan, pengembangan materi meliputi penambahan pendapat para ahli untuk menunjang materi, unsur teks fabel, teknik penggambaran tokoh. Setelah materi pembelajaran dikembangkan, maka akan dirancang dalam bentuk video yang didukung dengan warna, musik dan animasi untuk menarik minat murid. Materi teks fabel dengan memakai media CapCut Video Editing dibuat dalam bentuk video berdurasi 15 menit 38 detik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi teks fabel berbentuk video dengan berbantuan CapCut Video Editing pada kelas VII SMP, dapat diambil kesimpulan yakni. Penelitian ini memakai metode RnD (research and development) dengan memakai prosedur penelitian Borg and Gall. Tahap pertama ialah potensi dan masalah, dimana peneliti melaksanakan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan murid sehingga dapat menjadi pedoman untuk pengembangan berikutnya. Tahap kedua ialah pengumpulan data, yakni peneliti menyebarkan angket tentang kebutuhan murid, menganalisis RPP guru, dan menganalisis buku bahasa Indonesia yang dipakai guru. Tahap ketiga ialah desain produk dimana peneliti akan mengembangkan materi dan merancang video teks fabel Kelas VII dengan memakai alat editing video CapCut untuk membuat produk jadi. Tahap keempat ialah review desain, dimana produk yang dikembangkan akan direview oleh ahli materi dan media. Tahap kelima ialah review desain, dimana peneliti akan merevisi dan menyempurnakan produk bersumber kritik ¹³ dan saran yang diberikan oleh ahli validasi materi dan ahli media.

Bentuk materi teks fabel berbantuan media CapCut Video Editing ialah video. Produk yang dikembangkan dimulai dengan pengembangan materi memakai aplikasi CapCut Video Editing, disertai dengan animasi dan musik agar video menjadi lebih menarik. Hasil validasi produk yang dikembangkan dinilai 85% oleh ahli material dengan kualifikasi sangat baik. Skor yang didapat ²⁶ dari validator ahli media sebesar 91,5% dengan kualifikasi sangat baik, sementara ⁵⁶ hasil respon murid sebesar 87,9% dengan kualifikasi sangat baik. Bersumber nilai akhir yang didapat, didapat nilai rata-rata sebesar 88% dengan kualifikasi sangat baik.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Firmansah, Septian, Firman Jaya, & Siti Seituni. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas IX Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Al-Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. *Jurnal Nasional Holistic Science*. 1(2) : 21-24
- Hapsari, N. R., & Sumartini. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Beruatan Nilai-nilai Karakter bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 13–22.
- Haryono, N.D. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta
- Hidayat, Muri, & Prasetyoningsih. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMA Mataram Tempusari Kabupaten Lumajang. *Jurnal Nosi*. 9(1) : 16-22
- Helmi, T. D. (2022). *Struktur dan Kaidah Kebahasaan Kumpulan Cerita Fabel dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII*. Skripsi, 8.5.2017
- Hosni, P. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fabel Berbasis Contextual Teaching And Learning di Kelas VII MTs Pancasila*. Skripsi.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Pengembangan Materi Teks Fabel Berbantuan Media Capcut Video Editing Di Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.arimbi.or.id Internet Source	1%
2	repository.unj.ac.id Internet Source	1%
3	jonedu.org Internet Source	1%
4	repository.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
5	repository.um.ac.id Internet Source	1%
6	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1%
7	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%
8	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1%
9	j-ptiik.ub.ac.id Internet Source	<1%

10	elearningfbs.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
11	ejournal.iaimbima.ac.id Internet Source	<1 %
12	Endang Purnama, Suroso Mukti Leksono, Adi Nestiadi, Septi Kurniasih. "Pengembangan E-LKPD Tema Keaneakragaman Hayati Berbasis Hasil Riset untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Konservasi Siswa SMP Kelas VII", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2024 Publication	<1 %
13	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1 %
14	Yuherni Yuherni, Maimunah Maimunah, Putri Yuanita. "BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI FUNGSI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
15	journal.uad.ac.id Internet Source	<1 %
16	Freditha Yunika Laurence, Dwi Oktaviana, Rahman Haryadi. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA EDUKATIF BERBASIS FILM KARTUN TERHADAP	<1 %

KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS
SISWA", Laplace : Jurnal Pendidikan
Matematika, 2022

Publication

17

jurnal.stkippgritulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

18

repository.ummat.ac.id

Internet Source

<1 %

19

Fatikhatun Nikmatus Sholihah, Anggun
Wulandari, Wahyu Nurul Hidayah.

"Pengembangan Instrumen Penilaian
Keterampilan Proses Berbasis Sains Pada
Materi Sistem Indra", Exact Papers in
Compilation (EPIc), 2022

Publication

<1 %

20

Umi Hartati, Rani Amelia Putri.

"PENGEMBANGAN MODUL SEJARAH
LEMBAGA ADAT MEGOU PAK UNTUK SMA DI
TULANG BAWANG", HISTORIA: Jurnal
Program Studi Pendidikan Sejarah, 2019

Publication

<1 %

21

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

22

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

23

garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

-
- 24 repository.uin-suska.ac.id Internet Source <1 %
-
- 25 www.scilit.net Internet Source <1 %
-
- 26 Bemie Eka Saputra, Haerul Pathoni, Dwi Agus Kurniawan. "PENGEMBANGAN E-MODUL FISIKA BERBASIS MULTIREPRESENTASI PADA MATERI GERAK LURUS", EduFisika, 2020 Publication <1 %
-
- 27 Indira Salshanabila Putri, Jajang Bayu Kelana. "Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Tata Surya Dengan Menggunakan Model Student Teams Achievement Division Berbantuan Aplikasi Solar System Scope Dan Book Creator Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Kelas VI Sekolah Dasar", Jurnal Profesi Pendidikan, 2022 Publication <1 %
-
- 28 Sofi Purnama Destari, Henny Johan, Andik Purwanto. "PENGEMBANGAN PERFORMANCE ASSESMENT UNTUK MENGUKUR KETERAMPILAN PROSES SAINS SISWA SMA KELAS X MELALUI PRAKTIKUM MOMENTUM DAN IMPULS", Jurnal Kumparan Fisika, 2019 Publication <1 %
-
- 29 ejournal.mandalanursa.org Internet Source <1 %
-

30

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

31

repository.ustjogja.ac.id

Internet Source

<1 %

32

Michael Agustav, Kathryn Widhiyanti, Edwin Meinardi Trianto. "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Pemula Dengan Metode User Centered Design Berbasis Android", Teknika, 2017

Publication

<1 %

33

Moh Fauzan, Titis Thoriquttyas, Moch Wahib Dariyadi. "FEASIBILITY TEST FOR LEARNING INNOVATION ON ARABIC TEACHING IN INDONESIAN HIGHER EDUCATION: STUDY ON TARKIB MUKATSTSAF IBTIDA'I", Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 2020

Publication

<1 %

34

Zulfa Maulia, Rina Yuliana, Tatu Hilaliyah. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FABEL BERBASIS LINGUISTIK INTELLIGENCE DI KELAS IV SEKOLAH DASAR", Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2023

Publication

<1 %

35

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

36	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
37	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
38	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
39	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %
40	ejournal.ust.ac.id Internet Source	<1 %
41	eudl.eu Internet Source	<1 %
42	j-innovative.org Internet Source	<1 %
43	jurnal-stiepari.ac.id Internet Source	<1 %
44	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1 %
45	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
46	repository.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
47	repository.upi.edu Internet Source	<1 %

48

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

49

www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

50

Anindita Ekaning Saputri, Windia Hadi.
"PENGEMBANGAN E-BOOK BERMUATAN
HIGH ORDER THINKING SKILL (HOTS)",
AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan
Matematika, 2021

Publication

<1 %

51

Nur Ana Asiana, Sri Uchtiawati, Sri Suryanti.
DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan,
2022

Publication

<1 %

52

Sahrul Saehana, Nur'azni Nur'azni, Amaruddin
Hatibe. "Pengembangan Media Video
Pembelajaran Fisika berbahasa Kaili pada
Materi Besaran Fisika dan Pengukurannya",
Media Eksakta, 2021

Publication

<1 %

53

repository.unp.ac.id

Internet Source

<1 %

54

Hernilam Sharly Hotmaida, Melva Zainil, Cici
Sumiati. "Peningkatan Hasil Belajar Pada
Tema 8 Menggunakan Model Pembelajaran
Cooperative Learning Tipe Numbered Head
Together (NHT) di Kelas IV SD Negeri 20

<1 %

Indarung Kota Padang", Jurnal Pendidikan
Tambusai, 2021

Publication

55

Mastrida Nainggolan, Mhd. Ihsan Syhaf
Nasution. "Pengembangan Media
Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis
Infografis Materi Kekuasaan Kongsi Dagang
VOC di SMA Negeri 10 Medan", Journal on
Education, 2023

Publication

<1 %

56

Neri Beama, Paulus Tnunay, Theodora S.N
Manu. "PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BOOKLET BERBASIS
PENDEKATAN SAINTIFIK POKOK BAHASAN
INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DENGAN
LINGKUNGAN", Indigenous Biologi : Jurnal
Pendidikan dan Sains Biologi, 2020

Publication

<1 %

57

Siti Dewi Ambarwati, Uyu Mu'awwanah,
Oman Farhurohman. "PENGEMBANGAN
MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN
NARASI", Primary : Jurnal Keilmuan dan
Kependidikan Dasar, 2019

Publication

<1 %

Exclude bibliography On