

**PENGEMBANGAN MATERI TEKS EKSPLANASI BERBANTUAN  
APLIKASI CAPCUT VIDEO EDITING DI KELAS XI IPS 1  
SMA NEGERI 1 KUTABULUH KABUPATEN KARO**

***EXPLANATION TEXT MATERIAL DEVELOPMENT WITH THE  
ASSISTANCE OF CAPCUT VIDEO EDITING APPLICATION  
IN CLASS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 KUTABULUH KARO REGENCY***

**Juan Markus Perangin Angin<sup>a</sup>, Trisnawati Hutagalung<sup>b</sup>**

<sup>ab</sup> Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan  
Jalan Willièm Iskandar, Percut Sei Tuan, Deli Serdang  
Pos-el: juanmarkuspa26@gmail.com

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan materi teks eksplanasi berbasis media CapCut Video Editing di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kutabuluh, Kabupaten Karo dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan menggunakan aplikasi CapCut Video Editing terhadap materi teks eksplanasi di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kutabuluh, Kabupaten Karo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan prosedur Borg dan Gall. Tahapan-tahapan dalam prosedur Borg dan Gall, yaitu analisis kebutuhan dan masalah, desain produk, pengembangan produk, validasi produk, serta revisi produk. Penghitungan nilai kelayakan ditentukan dengan menggunakan skala Likert terhadap hasil validasi ahli materi serta ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian “Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbasis Media CapCut Video Editing di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kutabuluh, Kabupaten Karo” termasuk dalam kategori *sangat baik*. Hal ini didasarkan kepada hasil validasi ahli materi yang dilakukan sebanyak dua kali dengan nilai sebesar 94% dengan kategori *sangat baik* serta validasi ahli media sebanyak 2 kali dengan nilai sebesar 94% dengan kategori *sangat baik*. Dengan demikian, produk dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: teks eksplanasi, CapCut Video Editing

**Abstract**

*The purpose of this study is to determine the process of developing explanatory text material based on CapCut Video Editing media in class XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kutabuluh, Karo Regency and determine the feasibility of the product produced using the CapCut Video Editing application on explanatory text material in class XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kutabuluh, Karo Regency. Research and development methods with the Borg and Gall procedure are used in this study. The stages of the procedure are the needs and problem analysis, product design, product development, product validation, and product revision. The calculation of the feasibility value is determined by using a Likert scale on the validation results of material experts and media experts. The results show that the product resulting from the research entitled "Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbasis Media CapCut Video Editing di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kutabuluh, Kabupaten Karo" is included in the very good category. This is based on the results of material expert validation which conducted twice with a score of 94% in the very good category and the media expert validation which conducted twice with a score of 94% in the very good category. Thus, the product is suitable to be used in the learning process.*

*Keywords: explanation text, CapCut Video Editing*

## 1. Pendahuluan

Kehidupan manusia tidak pernah terlepas dengan kemajuan. Kemajuan terjadi karena manusia ingin selalu menemukan penemuan-penemuan terbaru untuk membantu manusia itu sendiri dalam aktivitas sehari-hari. Manusia juga berusaha membuat terobosan dan inovasi baru untuk mengembangkan taraf kehidupan. Tidak hanya itu, manusia menggunakan teknologi dan mengembangkan teknologi karena manusia memiliki akal. Dengan akal yang dimiliki, manusia ingin melepaskan diri dari setiap masalah agar kehidupannya menjadi lebih aman dan nyaman (Ngafifi, 2014).

Untuk meningkatkan kinerja dan mutu pendidikan agar mampu bersaing di dunia global maka teknologi sangat diperlukan bukan sebagai aspek pendukung saja, melainkan menggunakan teknologi sebagai tonggak utama dalam pelaksanaan pendidikan (Budiman, 2017). Artinya, dalam pendidikan pada era sekarang sangat dibutuhkan adanya campur tangan teknologi. Hal itu dapat terjadi karena tidak terlepasnya kemajuan dari segala aspek kehidupan manusia sebelumnya.

Rosenberg dalam Yohannes & Marryono (2018) dalam jurnalnya yang berjudul "Dampak Teknologi Terhadap Dunia Pendidikan" mengatakan bahwa terdapat beberapa pergeseran dalam pendidikan akibat dari teknologi ini, yaitu pembelajaran yang selama ini dilakukan di dalam kelas bisa berubah di mana saja dan kapan saja, selanjutnya penggunaan kertas yang diganti menjadi daring (*online*) atau menggunakan saluran lain, dan fasilitas fisik yang digunakan berubah menjadi fasilitas jaringan. Beberapa pergeseran tersebut sangat terlihat pada perkembangan sekarang ini. Pembelajaran tidak lagi berfokus pada satu tempat saja, tetapi sudah bisa dilakukan di mana saja, kapan saja, dan dengan apa saja menggunakan jaringan (*online*).

Pelaksanaan proses pendidikan atau yang disebut dengan pembelajaran memang bisa dilakukan di mana saja, kapan saja, dan dengan apa saja oleh dari pemanfaatan teknologi. Namun, secara harafiah pembelajaran akan menjadi lebih menguntungkan ketika dilaksanakan secara tatap muka di sekolah.

Solusi yang dilakukan untuk menghadapi masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran di dalam kelas.

Media tambahan dalam pembelajaran akan membantu proses pembelajaran agar mencapai setiap tujuan yang diinginkan tanpa terbatas dengan segala kondisi kelas. Dalam artikel penelitian yang berjudul "*Utilization Learning Media Based Animation in the Teaching of Children's Literature Subject*", Umar, dkk. (2021) menjelaskan bagaimana efektifitas dalam penggunaan media animasi di dalam kelas yang mendapatkan hasil yang memuaskan. Sebelum diberikan media, nilai rata-rata yang cukup rendah, yaitu 70,38 sedangkan setelah media diaplikasikan dalam pembelajaran, nilai rata-rata menjadi 82,09. Artinya, media sangat berpengaruh dalam membantu pembelajaran. Hal itu dapat dijadikan tambahan referensi ketika dihadapkan dengan kondisi yang mengharuskan guru untuk kreatif dalam pembelajaran.

### 1.1. Materi Pembelajaran

Belajar adalah proses kompleks yang pasti akan dijalani oleh setiap orang dikarenakan adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Jadi, pembelajaran adalah proses pemerolehan ilmu pengetahuan akibat adanya interaksi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar (Lubis, dkk., 2021). Kegiatan belajar atau pembelajaran tidak terlepas dari materi pembelajaran. Materi pembelajaran adalah hal yang akan disampaikan kepada siswa sebagai penambah pengetahuan.

Materi pembelajaran adalah segala jenis pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus mampu dikuasai oleh siswa dalam memenuhi kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran (Churri dan Agung, 2013).

Materi pembelajaran juga disebut sebagai materi pendidikan yang merupakan isi atau kandungan yang terdapat dalam pendidikan dan kurikulum yang digunakan (Sabarudin, 2018). Artinya, materi pembelajaran merupakan suatu bahan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan pendidikan dan harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merupakan isi atau kandungan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku sehingga kompetensi pun dapat dicapai.

Materi pembelajaran dapat digunakan di dalam pembelajaran bila dinyatakan layak secara isi maupun tampilan. Beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan dalam membuat materi pembelajaran menurut Daryanto (dalam Khulsum, dkk., 2018, hlm. 4) adalah sebagai berikut.

- a) *Self instruction*, yaitu siswa dapat belajar sendiri atau mandiri menggunakan materi ajar sehingga dapat memudahkan siswa. Hal yang harus diperhatikan adalah memberikan umpan balik terhadap siswa, bahasa yang digunakan sederhana, memberikan rangkuman, dan menyediakan referensi rujukan.
- b) *Self contained*, yaitu pembagian atau pemisahan materi berdasarkan subkemampuan siswa.
- c) *Stand alone*, yaitu materi ajar yang dikembangkan dapat digunakan sendiri secara mandiri tanpa membutuhkan orang lain.
- d) *Adaptif*, yaitu materi ajar disesuaikan dengan perkembangan IPTEK sehingga materi dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama serta bersifat fleksibel.
- e) *User friendly*, yaitu setiap tampilan dan informasi dalam materi ajar yang dibuat bersifat membantu dan mudah digunakan sehingga membuat pembelajaran lebih efektif.

Menurut BNSP (dalam Khulsum, dkk., 2018), empat aspek yang harus diperhatikan dalam materi ajar agar dikategorikan berkualitas adalah sebagai berikut.

- a) Kelayakan isi/materi yang terdiri atas kesesuaian urutan materi dengan KI dan KD serta keakuratan materi.
- b) Kelayakan penyajian berupa kesesuaian dan kelengkapan komponen penyajian materi pembelajaran.
- c) Kelayakan bahasa berupa penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan

perkembangan siswa, penggunaan bahasa komunikatif, dan bahasa sesuai dengan alur berpikir yang runtut dan terpadu.

## 1.2. Media Pembelajaran

Proses pembelajaran membutuhkan fasilitas untuk dimanfaatkan, baik itu fasilitas utama maupun fasilitas pembantu (penambah). Hal ini tidak dapat dimungkiri karena pembelajaran tidak bisa dilakukan hanya sebatas bercakap-cakap di dalam kelas tanpa ada dasar yang digunakan sebagai bahan. Fasilitas yang biasanya digunakan adalah buku ajar dan buku pendukung lain, internet dan segala isinya, aplikasi-aplikasi berbasis android dan sejenisnya, serta fasilitas pendukung lain. Fasilitas-fasilitas itu disebut dengan media.

Secara terminologi, kata media berasal dari bahasa Latin, *medium* yang berarti perantara, sedangkan dalam bahasa Arab disebut *wasaa'ila* yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Sumiharsono & Hasanah, 2017, hlm. 9). Singkatnya, media diartikan sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2017, hlm. 3). Dengan kata lain, media ibarat transmitor antara guru sebagai pemberi informasi kepada siswa sebagai penerima informasi.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa agar pembelajaran yang terjadi lebih efektif dan mudah. Menurut Lestari (2020, hlm. 2) ada dua peran utama media dalam pembelajaran. *Pertama*, media digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar (*dependent media*) dan media sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa (*independent media*). *Kedua*, peran ini menjadikan media menjadi satu komponen penting yang perlu diperhatikan ketika proses pembelajaran dilaksanakan.

Teknologi media telah dikembangkan sudah sejak lama. Dalam perkembangannya, media memiliki beberapa elemen di dalamnya, yaitu teks (sebagai elemen dasar untuk menyampaikan informasi), grafis (memberikan penekanan pada visual yang ingin disampaikan), audio (elemen yang menggunakan suara latar sebagai bantuan

menyampaikan informasi), video (elemen yang paling menarik dan lebih hidup), dan animasi (elemen yang menambah daya tarik dalam sebuah media dengan bentuk simulasi) (Limbong dan Simarmata, 2020, hlm. 13—14).

Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media telah berkembang menjadi komponen utama dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran dalam kelas. Menurut Wibawanto (2017, hlm. 6) penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang meliputi

- a. memperjelas materi yang disampaikan agar tidak dalam bentuk kata-kata saja,
- b. mengatasi keterbatasan ruang dan waktu,
- c. dapat mengatasi kepasifan siswa dalam belajar dengan memanfaatkan kebervariasian media, dan
- d. memberikan rangsangan yang sama dan menyamakan pengalaman dan persepsi siswa walau memiliki latar belakang yang berbeda.

Selain itu, Wibawanto (2017, hlm. 7) menambahkan pemanfaatan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a) Mampu mengatasi kesulitan materi yang disampaikan.
- b) Mampu membuat pembelajaran lebih hidup dan menambah pemahaman.
- c) Merangsang kemampuan siswa dalam menelaah dan kemauan untuk mempelajari sesuatu.
- d) Membantu membentuk kebiasaan berpendapat dan memikirkan suatu pembelajaran.
- e) Memperkuat ingatan dan mempertajam indera dalam pembelajaran.

Manfaat media tidak hanya bisa dirasakan oleh siswa saja, tetapi juga guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Bagi siswa, media bermanfaat untuk membantu pembelajaran sesuai dengan ruang dan waktu, dapat menerima *feedback* yang lebih aktif, serta meningkatkan motivasi belajar secara mandiri. Bagi guru, media memberikan manfaat dalam membantu menghemat waktu dalam belajar, memberikan visual dari materi yang abstrak saat diajarkan, membuat siswa menjadi aktif, serta membantu guru dalam menyimulasikan

materi-materi secara riil (Rusli, dkk., 2017, hlm. 3—4)

Jadi dapat disimpulkan bahwa media sangat membantu dalam proses pembelajaran, baik bagi guru maupun bagi siswa khususnya dalam membagi waktu, pemanfaatan ruang, mengaktifkan kelas, dan memfasilitasi pembelajaran agar lebih interaktif dan inovatif. Media secara tidak langsung juga bisa memberikan motivasi belajar bagi siswa untuk lebih meningkatkan rasa ingin tahu dalam belajar, baik secara kelompok maupun mandiri.

Media memiliki dua karakteristik umum berdasarkan bentuk. Karakteristik pertama adalah bentuk linier yang memiliki bentuk atau struktur saat pengguna mengalami satu rute atau *frame* antara satu informasi ke informasi lainnya. Selanjutnya, bentuk nonlinier yang tidak terikat dengan satu rute atau bebas tanpa ada ketentuan dalam penggunaannya. (Limbong dan Simarmata, 2020, hlm. 6)

Lebih dalam lagi pernah dilakukan penelitian untuk menemukan hubungan antara media dengan pembelajaran yang dilakukan oleh Robert Kozma (dalam Yaumi, 2018, hlm. 10). Penelitian tersebut menemukan adanya tiga karakteristik media pembelajaran. *Pertama*, penggunaan teknologi yang memudahkan klasifikasi media. Penggunaan teknologi ini memberikan pengaruh bagi kecerdasan manusia. *Kedua*, memberikan gambaran yang jelas mengenai representasi kalimat atau beberapa elemen lain yang mempresentasikan orang, benda atau aktivitas lainnya. *Ketiga*, media dapat memfasilitasi siswa melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

### 1.3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara umum, tiga bentuk utama yang dikenal dari media pembelajaran adalah audio, visual (gambar), dan gerak. Media audio berupa suara, media visual berupa gambar, dan media gerak berupa pergerakan. Terkadang, satu media dapat digabung dengan media lainnya. Penggabungan ini sudah bisa dikatakan sebagai media pembelajaran.

Bretz (dalam Wibawanto, 2017, hlm. 7) mengklasifikasi media menjadi delapan, yaitu media audio visual gerak, media audio visual

diam, media audio semigerak, media visual gerak, media visual diam, media semigerak, media audio, dan media cetak.

Berbeda dengan pendapat tersebut, Arsyad (dalam Wibawanto, 2017, hlm. 9) menjelaskan empat kelompok media pembelajaran berdasarkan pendapat Seels dan Richey adalah sebagai berikut.

- a) Media hasil teknologi cetak, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto, dan representasi fotografik. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak seperti buku cetak, modul, *paper*, dan lainnya.
- b) Media hasil teknologi audiovisual yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contoh media hasil teknologi audiovisual ini antara lain, proyektor film, film, video, dan lainnya. Lebih lanjut, media hasil teknologi audiovisual ini lebih menekankan pada kemampuan menyimak atau mendengarkan dan pandangan serta tidak terlalu berfokus kepada simbol-simbol atau teks.
- c) Media hasil teknologi berbasis komputer, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Media yang dihasilkan dengan teknologi komputer disimpan dalam bentuk digital, berbeda dengan kedua media lainnya yang disimpan atau disampaikan dengan bentuk gambar atau audio. Oleh karena itu, media (aplikasi) ini lebih dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media. Media yang digabungkan pemakaiannya itu dikendalikan oleh komputer. Perpaduan dari penggunaan

teknologi ini dianggap paling canggih karena penggunaannya sudah menggabungkan dua komponen penting dalam menghasilkan media. Beberapa jenis media ini antara lain *teleconference* dan realitas maya (*virtual reality*).

#### 1.4. Aplikasi CapCut Video Editing

Aplikasi CapCut adalah salah satu aplikasi android yang dapat digunakan sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran selain Kine Master dan Inshot yang sudah sering digunakan (Pratama dan Amrullah, 2021). Aplikasi Capcut adalah aplikasi pembuat video *all-in-one* (banyak fitur dalam satu aplikasi) gratis yang membantu orang dalam membuat video yang luar biasa (Norzaimi, dkk., 2021). Aplikasi ini banyak menawarkan fitur-fitur menarik untuk membuat video panjang maupun pendek, mulai dari pemotongan video, penyisipan teks, foto, dan animasi, penyisipan video ke dalam video (*overlay*), penambahan musik, stiker, serta fitur-fitur lainnya.

Kelebihan dari aplikasi ini, selain banyaknya fitur, adalah dapat digunakan secara gratis di semua perangkat mobil. Fitur-fitur yang disediakan tidak perlu berbayar karena aplikasi ini dapat digunakan secara gratis sesuai dengan keinginan penggunanya. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan tanpa terhubung ke dalam jaringan yang membantu pengguna yang ingin membuat video tetapi terhalang jaringan.

Aplikasi ini juga tidak mengharuskan penggunaan tanda air (*watermark*) sehingga membuat video lebih menarik dan tidak terganggu dengan kehadiran tulisan yang dapat mengganggu konten dalam video. Tanda air (*watermark*) tersebut dapat dihapus ketika pengguna hendak menyimpan video ke galeri telepon genggam (*handphone*). Sangat berbeda dengan aplikasi pengedit video lainnya yang wajib menggunakan tanda air yang sangat mengganggu ketika menggunakan aplikasi secara gratis.

Aplikasi CapCut memberikan kemudahan dalam menggabungkan dua video atau foto bahkan salindia (*powerpoint*) ke dalam satu bingkai (*frame*) yang sama dengan menu-menunya (Fahriyanti, dkk., 2021). Dengan kata

lain, aplikasi ini membantu pembuatan video dengan menyisipkan foto, video, animasi, atau salindia (*powerpoint*) tanpa harus berganti-ganti aplikasi.

Dengan beberapa kemudahan dan kelebihan ini, aplikasi CapCut ini sangat cocok digunakan sebagai salah satu aplikasi penghasil media interaktif. Video yang dihasilkan dapat mencakup gambar, teks, animasi, serta suara sehingga akan membuat media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih menarik.

### 1.5. Teks Eksplanasi

Kata *eksplanasi*, secara etimologi, berasal dari bahasa Inggris, yakni *explanation* yang berarti ‘keterangan’ atau ‘menjelaskan’ (Desriani, dkk., 2020, hlm. 16). Sederhananya, teks eksplanasi berarti teks yang menjelaskan dan menerangkan mengenai suatu hal.

Menurut Restuti (dalam Desriani, dkk., 2020, hlm. 15), teks eksplanasi adalah teks yang menerangkan atau menjelaskan suatu proses atau fenomena alam maupun sosial. Fenomena-fenomena sosial atau alam dalam teks dijelaskan seperti suatu proses atau kejadian terjadinya fenomena tersebut. Artinya, fenomena-fenomena ini akan dijelaskan dalam teks dari awal serta dampak yang terjadi agar tercapai tujuan teks eksplanasi, yakni menerangkan suatu fenomena secara jelas. Dapat disimpulkan bahwa teks eksplanasi adalah teks yang berisi penjelasan mengenai suatu kejadian atau fenomena baik alam maupun sosial yang ada di sekitar.

Menurut Desriani, dkk. (2020, hlm. 18—19) ada tiga struktur pembentuk sebuah teks eksplanasi, yaitu pernyataan umum yang berisi tentang gambaran umum mengenai fenomena yang akan menjadi topik dalam teks, urutan sebab akibat yang menjelaskan lebih rinci mengenai fenomena yang telah disampaikan pada bagian pernyataan umum, dan interpretasi yang merupakan bagian penutup dalam teks eksplanasi, biasanya berisi pokok-pokok dari keseluruhan isi teks, dapat berupa simpulan atau pendapat penulis mengenai topik yang telah dibahas sebelumnya.

Seperti teks lainnya, teks eksplanasi juga memiliki kaidah kebahasaannya sendiri. Kaidah kebahasaan dalam teks berfungsi untuk

memberikan kemudahan bagi pembaca agar dapat membedakan teks yang sedang dibaca. Walaupun bagian-bagian kebahasaan teks hampir sama satu dengan lainnya, ada beberapa bagian dalam penggunaannya yang sedikit membedakan satu teks dengan teks lain. Berikut ini adalah kaidah kebahasaan yang terdapat dalam teks eksplanasi (Kemendikbud, 2017, hlm. 64—65).

- a. Makna denotasi, dalam penulisan teks eksplanasi banyak kata bermakna supaya teks dapat dikatakan faktual (terbaru) dan nonsastra.
- b. Konjungsi, teks eksplanasi banyak menggunakan konjungsi kausalitas, seperti *sebab, karena, oleh sebab itu, dan sehingga*, serta konjungsi kronologis (hubungan waktu) seperti *kemudian, lalu, setelah, dan pada akhirnya*.
- c. Kata ganti, teks eksplanasi juga banyak menggunakan kata ganti yang merujuk pada jenis fenomena yang dijelaskan. Kata ganti fenomena yang biasa digunakan adalah kata ganti benda dan bukan kata ganti orang seperti, *ia, mereka, dan dia*.
- d. Peristilahan atau kata teknis, teks eksplanasi juga banyak menggunakan kata teknis atau peristilahan sesuai dengan topik atau fenomena yang dibahas.

## 2. Metode

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi CapCut video *editing* dilakukan di SMA Negeri 1 Kutabuluh. Penelitian ini dilakukan selama periode semester genap tahun ajar 2021/2022.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kutabuluh yang berjumlah 108 orang. Sampel pada penelitian ini ditentukan dengan metode *purposive sampling*, yaitu dengan menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dengan teknik tersebut, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kutabuluh yang berjumlah 38 orang yang sudah dapat mendukung penelitian karena telah memiliki perangkat yang memadai.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang sering disebut dengan *Research and Development* (R&D). Menurut

Sugiyono (2013, hlm. 297) metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.

Prosedur pelaksanaan penelitian dengan metode *research and development* menurut (Sugiyono, 2013, hlm. 298) terdiri atas sepuluh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal dan dapat dipersingkat sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Namun, penelitian ini hanya menggunakan 5 tahapan saja, yaitu analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan desain produk, validasi ahli materi dan ahli media, serta revisi produk. Beberapa tahapan dari penelitian tidak dilaksanakan karena sudah dijalankan secara bersamaan, seperti tahap revisi yang dapat dilakukan sekali saja, serta tahap uji coba pemakaian dan uji coba produk yang tidak dilakukan karena hasil kelayakan dinilai dari hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media. Selain itu, tahap produksi massal memang tidak dilaksanakan karena keterbatasan biaya penelitian dalam memproduksi produk secara massal. Adanya keterbatasan waktu penelitian dan sumber daya yang diperlukan sehingga beberapa tahapan pun akhirnya dipangkas.

Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif dengan melakukan uji validasi. Lembar validasi disesuaikan dengan ahli media dan ahli materi. Masukan dan saran melalui lembar validasi digunakan sebagai perbaikan terhadap produk yang dihasilkan.

Langkah-langkah untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah tahap persiapan untuk mengecek kelengkapan identitas pengisi, instrumen penelitian, dan isian data; tahap tabulasi dengan memberikan poin terhadap data yang perlu diberi nilai, seperti angket dan instrumen lainnya; dan terakhir tahap mengubah jenis data sesuai dengan pendekatan penelitian.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **3.1 Proses Pengembangan Materi Teks Eksplanasi**

Penelitian ini menggunakan prosedur dari Borg dan Gall, yaitu *research and development* (penelitian dan pengembangan) yang memiliki 10 tahapan, di mana dalam penelitian dipersingkat menjadi 5 tahapan penelitian. Tahapan penelitian dipersingkat akibat batasan waktu dan biaya penelitian ini. Adapun 5 tahapan tersebut adalah analisis kebutuhan dan masalah, desain produk, mengembangkan desain produk, validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta perbaikan desain produk.

##### **3.1.1 Analisis Kebutuhan**

Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengetahui kebutuhan dan urgensi dari penelitian pengembangan materi pembelajaran teks eksplanasi. Angket disebar untuk mengumpulkan informasi dari siswa dan guru di sekolah tempat uji coba produk.

Dalam tahap analisis kebutuhan, peneliti menganalisis kebutuhan siswa. Pengumpulan informasi mengenai kebutuhan siswa dilakukan dengan menggunakan angket analisis kebutuhan dan masalah. Kegiatan ini dilakukan sebelum dilakukannya pengembangan desain produk.

Dengan menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan informasi siswa, hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa masih susah untuk memahami materi mengenai teks eksplanasi akibat kurangnya sumber-sumber dan variasi penyampaian materi pembelajaran. Kurangnya sumber dan variasi penyampaian materi tersebut menyebabkan tidak adanya motivasi dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Dari respon siswa juga diketahui bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran serta hanya menggunakan materi yang tersedia saja tanpa adanya sumber tambahan untuk memperkaya wawasan siswa. Padahal, guru sudah mampu menggunakan android ataupun komputer untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

Peneliti merasa cukup penting untuk mengembangkan materi pembelajaran teks eksplanasi. Adapun solusi untuk pengembangan materi pembelajaran ini adalah penggunaan aplikasi CapCut Video Editing untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran yang

dapat memotivasi siswa untuk belajar mengenai materi teks eksplanasi di kelas.

Selain analisis kebutuhan siswa, peneliti melakukan analisis kebutuhan guru untuk melihat apa masalah yang dirasakan oleh guru selama mengajar teks eksplanasi dan untuk melihat apa saja hal yang dibutuhkan dalam penelitian. Pengumpulan informasi dari guru dilakukan dengan memberikan angket yang berisi beberapa pertanyaan, kemudian guru akan memberikan respons terhadap pertanyaan di dalam angket tersebut.

Dari hasil analisis, peneliti mengetahui bahwa guru cukup tertarik dalam pengembangan materi pembelajaran teks eksplanasi dengan aplikasi CapCut ini. Selain itu, dari respon guru pun diketahui bahwa guru belum pernah mengembangkan materi teks eksplanasi dalam mengajar dan hanya menggunakan materi pembelajaran yang tersedia saja, sehingga menurut guru siswa belum terlalu tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

### 3.1.2 Desain Produk

Hasil desain produk dari penelitian ini adalah berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut Video Editing. Tahap desain produk dimulai dengan mempelajari kompetensi dasar serta indikator pencapaian yang kemudian akan dikembangkan dalam penelitian. Selain itu, tahap desain ini juga memperhatikan materi teks eksplanasi yang ada serta melihat beberapa kekurangan yang dapat dikembangkan. Berikut ini adalah kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan isi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018.

**Tabel 1**

#### Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

No.	Kompetensi dasar	No.	Indikator pencapaian
3.3	Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi	3.3.1	Menganalisis struktur teks eksplanasi
		3.3.2	Menganalisis kebahasaan teks eksplanasi
4.3	Memproduksi teks eksplanasi secara lisan	4.3.1	Mengembangkan teks eksplanasi

	atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan	4.3.2	Memproduksi teks eksplanasi berdasarkan struktur dan isi teks eksplanasi
--	--------------------------------------------------------	-------	--------------------------------------------------------------------------

### 3.1.3 Pengembangan Desain Produk

Tahap pengembangan desain produk dalam penelitian ini dilakukan dengan dua proses. Hal pertama yang dilakukan adalah mengembangkan materi teks eksplanasi dan kemudian materi yang telah dikembangkan, diproduksi menjadi sebuah media pembelajaran.

Proses pengembangan materi dilakukan dengan memperbarui materi yang telah ada menjadi materi yang lebih baik. Adapun hasil pengembangan desain produk dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel perbandingan berikut ini.

**Tabel 2**

#### Perbandingan Materi

No.	Materi Awal	Materi Dikembangkan
1.	Penjelasan singkat	Dibuat sejelasa mungkin bagi siswa
2.	Contoh jauh dari kehidupan siswa SMA	Menggunakan contoh yang dekat dengan lingkungan siswa SMA
3.	Ada teks yang sangat singkat	Contoh teks lengkap setiap struktur
4.	Tidak memuat tips menulis teks	Menambahkan tips menulis teks
5.	Membuat soal tanpa pemecahan masalah	Membuat soal dan pembahasan yang jelas
6.	Hanya berupa bentuk cetat	Dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran

Setelah desain dan rancangan video serta materi diselesaikan sesuai dengan analisis potensi dan kebutuhan siswa dan guru, selanjutnya adalah pengembangan produk. Pada tahap inilah dihasilkan produk video pembelajaran dari aplikasi CapCut Video Editing. Beberapa tahapan dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini.

Tahap pertama adalah praproduksi. Pada tahap praproduksi, hal yang dilakukan adalah mempersiapkan segala bahan dalam mengembangkan produk penelitian ini. Adapun yang perlu dipersiapkan adalah ponsel android,

aplikasi CapCut Video Editing, dan koneksi internet. Setelah mempersiapkan ketiga hal tersebut, selanjutnya peneliti mengunduh aplikasi CapCut Video Editing melalui Play Store agar siap untuk digunakan.

Selanjutnya adalah pembuatan video yang diawali dengan menyiapkan rekaman suara, animasi, dan mengumpulkan latar belakang video. Perekaman suara dilakukan di luar dari aplikasi CapCut Video Editing. Hal ini dilakukan agar menghindari video rusak atau suara rusak ketika melakukan perekaman langsung pada aplikasi. Perekaman suara dilakukan menggunakan aplikasi perekaman suara melalui ponsel. Setelah suara direkam, suara dimasukkan ke dalam aplikasi CapCut Video Editing dan disesuaikan dengan video.

Animasi dan latar belakang video diunduh melalui aplikasi You Tube dan menyesuaikan dengan naskah dan materi yang digunakan. Animasi dan latar belakang kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi untuk diedit.

Setelah mempersiapkan semua bahan dalam video, selanjutnya dilakukan pengeditan video pembelajaran. Pengeditan dimulai dengan menempatkan latar belakang pada video. Setelah latar belakang disesuaikan dengan kebutuhan, kemudian memasukkan rekaman suara yang telah dipersiapkan sebelumnya. Setelah itu, tahap selanjutnya adalah memasukkan animasi dan menambahkan teks yang akan mendukung isi dari video pembelajaran.

Ketika semua bahan video telah disatukan dalam satu *frame* maka akan membentuk sebuah video yang utuh. Kemudian, video akan disunting sesuai dengan kebutuhan, melihat letak kesesuaian antara suara, animasi, teks, dan latar belakang. Setelah semuanya selaras saat diputar, hal selanjutnya adalah menambahkan efek suara yang berupa lagu dan efek suara tambahan yang bisa mendukung transisi animasi dan teks dalam video.

Musik dan efek suara yang telah ditambahkan harus disesuaikan kembali dengan video yang telah utuh. Musik dan efek suara akan ditempatkan pada titik tertentu di dalam video sehingga akan mendukung video. Volume musik yang ditambahkan harus dikurangi agar saat video terputar, musik latar tidak mengganggu video. Setelah semua elemen selesai diedit, video dapat disimpan dengan kualitas tertinggi.

### 3.1.4 Validasi Desain

Validasi desain materi teks eksplanasi yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut Video Editing ini dilakukan oleh dua dosen ahli pada bidangnya. Validasi dilakukan untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari materi teks eksplanasi yang telah dikembangkan menjadi media yang dihasilkan dalam penelitian ini.

Validasi pertama adalah validasi ahli materi. Validasi materi ini dilakukan oleh Emasta Evayanti Simanjuntak, S.Pd., M.Pd yang merupakan salah satu dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Validasi materi ini dilakukan sebanyak dua kali.

Pada validasi pertama masih banyak perbaikan yang harus dilakukan terhadap materi yang telah dikembangkan. Nilai dari validasi pertama adalah 72% dengan kategori *baik* dan disimpulkan bahwa materi layak untuk melalui tahap uji coba di lapangan dengan revisi sehingga diperlukan validasi kedua. Berikut ini hasil penilaian validator ahli materi validasi pertama.

**Tabel 3**  
**Validasi Pertama Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian
<b>Aspek kelayakan isi</b>		
1.	Kelengkapan materi	4
2.	Keluasan materi	4
3.	Kedalaman materi	4
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	4
5.	Keakuratan konsep dan definisi	4
6.	Keakuratan data dan fakta	3
7.	Keakuratan contoh dan kasus	3
8.	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	4
9.	Keakuratan istilah	4
10.	Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	4
11.	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu bahasa	4
12.	Kemutakhiran pustaka	3
13.	Mendorong rasa ingin tahu	4
14.	Menciptakan kemampuan bertanya	3
15.	Kesesuaian video pembelajaran dengan materi	4
16.	Kesesuaian soal dan latihan	3
17.	Kualitas soal dan latihan	3

18.	Kebenaran jawaban pada latihan soal	4
<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>		
19.	Ketepatan struktur kalimat	3
20.	Kebakuan istilah	3
21.	Keefektifan kalimat	3
22.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
23.	Kemampuan memotivasi peserta didik	4
24.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4
25.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	4
26.	Ketepatan tata bahasa	3
27.	Ketepatan ejaan	3
Total		97
Persentase kelayakan		72%

Pada validasi kedua materi telah dinyatakan layak untuk melakukan uji coba tanpa revisi dengan catatan menyempurnakan kembali materi tersebut. Adapun nilai pada validasi kedua adalah 94% dengan kategori *sangat baik*. Berikut ini hasil penilaian validator ahli materi validasi kedua.

**Tabel 4**

**Validasi Kedua Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian
<b>Aspek kelayakan isi</b>		
1.	Kelengkapan materi	5
2.	Keluasan materi	5
3.	Kedalaman materi	5
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	5
5.	Keakuratan konsep dan definisi	5
6.	Keakuratan data dan fakta	5
7.	Keakuratan contoh dan kasus	5
8.	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	4
9.	Keakuratan istilah	5
10.	Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	5
11.	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu bahasa	4
12.	Kemutakhiran pustaka	4
13.	Mendorong rasa ingin tahu	4
14.	Menciptakan kemampuan bertanya	4

15.	Kesesuaian video pembelajaran dengan materi	5
16.	Kesesuaian soal dan latihan	5
17.	Kualitas soal dan latihan	5
18.	Kebenaran jawaban pada latihan soal	5
<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>		
19.	Ketepatan struktur kalimat	5
20.	Kebakuan istilah	5
21.	Keefektifan kalimat	5
22.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
23.	Kemampuan memotivasi peserta didik	4
24.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	5
25.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	5
26.	Ketepatan tata bahasa	5
27.	Ketepatan ejaan	4
Total		127
Persentase kelayakan		94%

Selain validasi dari segi materi, validasi juga dilakukan pada segi media oleh ahli media. Sama halnya validasi oleh ahli materi, ahli media juga melakukan validasi sebanyak dua kali. Validasi dilakukan oleh dosen dari jurusan seni rupa, Universitas Negeri Medan, yaitu Drs. Khaerul Saleh, M.Sn.

Validasi pertama ahli media mendapat beberapa masukan untuk perbaikan dari segi media. Nilai yang diperoleh dari validasi pertama adalah 81% dengan kategori *sangat baik* dan disimpulkan bahwa media layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi. Sehingga, perlu dilakukan revisi kedua. Berikut ini adalah hasil penilaian ahli media validasi pertama.

**Tabel 5**

**Validasi Pertama Ahli Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian
<b>Aspek kelayakan isi</b>		
1.	Kelengkapan materi	4
2.	Keluasan materi	4
3.	Kedalaman materi	4
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	4
5.	Keakuratan konsep dan definisi	4
6.	Keakuratan data dan fakta	3
7.	Keakuratan contoh dan kasus	3

8.	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	4
9.	Keakuratan istilah	4
10.	Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	4
11.	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu bahasa	4
12.	Kemutakhiran pustaka	3
13.	Mendorong rasa ingin tahu	4
14.	Menciptakan kemampuan bertanya	3
15.	Kesesuaian video pembelajaran dengan materi	4
16.	Kesesuaian soal dan latihan	3
17.	Kualitas soal dan latihan	3
18.	Kebenaran jawaban pada latihan soal	4
<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>		
19.	Ketepatan struktur kalimat	3
20.	Kebakuan istilah	3
21.	Keefektifan kalimat	3
22.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
23.	Kemampuan memotivasi peserta didik	4
24.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4
25.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	4
26.	Ketepatan tata bahasa	3
27.	Ketepatan ejaan	3
Total		97
Persentase kelayakan		72%

Pada tahap validasi kedua media dinyatakan layak tanpa revisi dengan perolehan nilai 94% dengan kategori *sangat baik*. Berikut ini merupakan hasil penilaian validator ahli media validasi kedua.

**Tabel 6**  
**Validasi Kedua Ahli Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian
<b>Aspek Kelayakan Penggunaan</b>		
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
2.	Kemampuan media dalam melibatkan peserta didik saat belajar	5
3.	Kejelasan umpan balik	4
4.	Media terputar dengan baik	5

5.	Alur pemaparan sederhana	4
6.	Pemutaran sederhana	5
7.	Kelancaran pemutaran media	5
8.	Konsistensi pemutaran media	5
9.	Kemudahan dalam memahami alur media	4
<b>Aspek Kelayakan Tampilan</b>		
10.	Keterbacaan materi yang disajikan	5
11.	Keterbacaan latihan dan soal	5
12.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	5
13.	Kemenarikan tampilan materi dalam media	5
14.	Kemenarikan tampilan latihan dan soal	4
15.	Kesesuaian tata letak dan visual benda di setiap <i>setting</i> tempat	5
16.	Kesesuaian kombinasi warna	4
17.	Spasi antar huruf dan baris normal	5
18.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4
19.	Kesesuaian pemilihan latar belakang	5
20.	Kesesuaian ukuran huruf	5
21.	Kesesuaian ukuran huruf dengan tampilan media	5
<b>Aspek Gambar dan Animasi</b>		
22.	Kemenarikan gambar	5
23.	Kemenarikan animasi	5
24.	Kemenarikan video	4
25.	Video pembelajaran mudah dimengerti	5
26.	Variasi penggunaan transisi	4
27.	Ketepatan penempatan pembicara dengan latar belakang	5
28.	Penyesuaian tata letak pembicara	5
<b>Aspek Kelayakan Suara</b>		
29.	Kesesuaian efek suara dengan kondisi yang sedang berlangsung	5
30.	Kejelasan efek suara	4
31.	Penggunaan efek suara tidak mengganggu	5
Total		146
Persentase kelayakan		94%

### 3.1.5 Revisi Desain Produk

Setelah produk divalidasi serta diberikan saran dan masukan, tahap selanjutnya adalah melakukan revisi terhadap produk. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari tahap validasi produk dari ahli materi dan ahli media. Ada beberapa bagian dari materi dan media yang direvisi. Saran dan masukan dari ahli materi mengenai revisi terhadap produk adalah sebagai berikut.

1. memperlambat teks yang ditampilkan agar dapat dibaca oleh siswa,
2. menampilkan minimal 2 teks dalam video sampai akhir,
3. menyertakan sumber dari teks yang digunakan agar teks bersifat faktual,
4. memperbaiki penulisan mengikuti aturan kalimat baku dan menerapkan EBI pada teks yang digunakan,
5. memperbaiki ejaan, dab
6. memperbaiki kata non-sastra.

Selanjutnya, ahli media memberikan saran dan masukan perbaikan sebagai berikut.

1. memperlambat teks yang akan dibaca di bagian awal video,
2. warna tulisan (teks) disesuaikan dengan warna latar belakang agar jelas,
3. teks yang panjang bisa dibuat menjadi beberapa baris agar teks lebih jelas dan lebih mudah dibaca,
4. animasi lebih disesuaikan dengan teks dan suara, serta
5. animasi bagian akhir yang menggerakkan tangan diganti saja dengan animasi yang lebih tepat dengan teks.

### 3.2 Kelayakan Produk yang Dihasilkan

Kelayakan materi teks eksplanasi dilihat berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi dan ahli media akan dihitung dan ditentukan kategori kelayakan menggunakan skala Likert (Eko, 2010, hlm. 238), sebagai berikut.

**Tabel 7**  
**Skala Likert**

Skor	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik
60% - 79%	Baik
40% - 59%	Kurang Baik
0% - 39%	Sangat Kurang Baik

Nilai kelayakan produk diperoleh dari hasil penilaian atau validasi dari ahli materi dan ahli media yang dilakukan sebelumnya. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali serta validasi media juga dilakukan sebanyak dua kali.

Berdasarkan data yang diperoleh pada validasi pertama oleh ahli materi terhadap produk pengembangan materi teks eksplanasi dengan aplikasi CapCut Video Editing, nilai diperoleh sebesar 72% dengan kategori *baik*. Kesimpulan dari hasil penilaian tersebut adalah media pembelajaran layak melalui tahap uji coba. Akan tetapi, sebelum produk diuji coba, produk harus direvisi lagi untuk mendapatkan nilai yang lebih baik.

Validasi kedua terhadap produk pengembangan materi teks eksplanasi dengan aplikasi CapCut Video Editing diperoleh hasil sebesar 93% dengan kategori *sangat baik*. Pada validasi kedua, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran layak diuji coba di lapangan tanpa revisi sehingga produk sudah dapat diuji coba lagi tanpa ada lagi perbaikan selanjutnya.

Selanjutnya adalah validasi dari segi media. Berdasarkan data validasi pertama ahli media terhadap materi teks eksplanasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut Video Editing, diperoleh hasil sebesar 81% dengan kategori *sangat baik* dengan simpulan media pembelajaran layak diuji coba di lapangan dengan revisi. Oleh sebab itu, masih perlu dilakukan perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan tersebut agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

Berdasarkan data hasil validasi kedua oleh ahli media terhadap materi teks eksplanasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut Video Editing, diperoleh hasil sebesar 94% dengan kategori *sangat baik*. Kesimpulan dari hasil validasi yang kedua adalah media pembelajaran layak diuji coba di lapangan tanpa revisi. Artinya, produk sudah layak untuk diuji coba di lapangan tanpa ada perbaikan.

### 3.3 Proses Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang akan menghasilkan sebuah produk yang berupa materi pembelajaran teks eksplanasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut Video Editing berupa video pembelajaran.

Tahapan penelitian menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall.

### 3.3.1 Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dari penelitian dan pengembangan adalah analisis potensi dan masalah siswa serta guru. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi (Sugiyono, 2013, hlm. 299). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa dan juga guru.

Menurut Krismawati, dkk. (2018,) analisis kebutuhan sangat penting untuk dilakukan terlebih ketika peneliti hendak melihat permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahap analisis kebutuhan dapat menjadi sumber informasi untuk mengetahui kebutuhan strategi pembelajaran, penggunaan sumber belajar, pemahaman dan motivasi siswa, serta aspek-aspek pembelajaran lainnya.

Berdasarkan angket yang diisi oleh siswa dan guru, hasilnya menunjukkan bahwa ada beberapa masalah dan kebutuhan yang terjadi, khususnya pada materi teks eksplanasi. Guru dan siswa paham mengenai materi teks eksplanasi, tetapi guru tidak mengembangkan materi yang digunakan sehingga siswa merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, keterbatasan waktu juga membuat siswa merasa masih kurang memahami materi teks eksplanasi. Dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan materi yang tersedia saja dan belum memanfaatkan materi lain serta pemanfaatan aplikasi dalam mengolah materi menjadi lebih menarik.

Hasil data kebutuhan menunjukkan 100% siswa mengharapakan dan tertarik bila dilakukan pengembangan materi teks eksplanasi menggunakan aplikasi CapCut Video Editing. Oleh sebab itu, guru dan siswa di SMA Negeri 1 Kutabuluh tertarik dengan dilaksanakannya penelitian ini.

### 3.3.2 Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti menyusun rancangan desain dan materi serta mengumpulkan bahan-bahan dalam pembuatan video. Peneliti menyusun materi yang berisi pengertian teks eksplanasi, struktur teks eksplanasi, kebahasaan

teks eksplanasi, tahapan penulisan teks eksplanasi, serta pola pengembangan teks eksplanasi. Selain itu, siswa diberikan latihan dan tugas untuk materi teks eksplanasi yang akan diajarkan. Materi dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar 3.3 dan 4.3. Referensi yang digunakan adalah buku Bahasa Indonesia Kelas XI SMA dari Kemendikbud revisi 2017 serta ditambah dari beberapa sumber buku lainnya.

### 3.3.3 Pengembangan Desain Produk

Dalam tahap pengembangan desain produk, peneliti melakukan penyusunan video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut Video Editing. Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk membuat video serta menyatukan setiap bahan seperti suara, animasi, latar belakang, dan teks ke dalam satu video.

Pengembangan desain produk dimulai dengan mengunduh setiap bahan seperti animasi, gambar, dan latar belakang pendukung video. Kemudian, peneliti merekam suara dengan menggunakan aplikasi perekam suara ponsel. Setelah setiap bahan terkumpul, peneliti kemudian menyatukan bahan-bahan tersebut ke dalam aplikasi CapCut Video Editing. Selanjutnya, video diedit, disimpan, dan diunggah kembali ke Google Drive agar dapat ditonton dan dinilai oleh validator kapan saja dan di mana saja.

### 3.3.4 Validasi Produk

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi kepada beberapa ahli sebelum diuji coba di lapangan. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2013, hlm. 302).

Validasi dapat dilakukan dengan mendatangkan pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk memvalidasi materi dan media. Validasi materi dilakukan oleh Emasta Evayanti Simanjuntak, S.Pd., M.Pd. (Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan) dan validasi media dilakukan oleh Drs. Khaerul Saleh, M.Sn. (Dosen Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Medan).

Validasi dilakukan untuk melihat kelayakan penggunaan produk di lapangan. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai persentase sebesar 72% dengan kategori *baik* pada validasi pertama dan 94% dengan kategori *sangat baik* pada validasi kedua. Hasil validasi ahli media

memperoleh persentase sebesar 81 % dengan kategori *sangat baik* pada validasi pertama dan 94% dengan kategori *sangat baik* pada validasi kedua. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa produk layak untuk diuji coba di lapangan.

### 3.3.5 Revisi Desain Produk

Pada tahap validasi, ahli materi dan ahli desain memberikan kritik dan masukan terhadap produk yang telah dihasilkan. Kritik dan masukan ini menjadi langkah peneliti untuk memperbaiki produk yang dibuat agar produk dapat dikembangkan lebih maksimal baik dari segi materi maupun dari segi media. Setelah dilakukan revisi, produk kembali divalidasi sampai ahli materi dan ahli media memberikan kesimpulan *layak tanpa revisi*.

Pada penelitian ini, validasi materi dan validasi media dilakukan sebanyak dua kali hingga hasil maksimal dan dikatakan layak diuji coba di lapangan.

### 3.4 Kelayakan Produk

Materi teks eksplanasi yang telah dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut Video Editing yang telah divalidasi akan diperoleh nilai kelayakannya. Validasi dilakukan dengan menilai aspek materi dan dan aspek media oleh ahli materi dan ahli media. Berikut ini hasil akhir validasi ahli materi dan ahli media.

Kelayakan materi yang berpedoman kepada aturan BSNP, hal yang perlu diperhatikan adalah dari segi kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian, serta kelayakan bahasa (dalam Khulsum, dkk., 2018, hlm. 14). Penelitian ini juga fokus kepada penilaian terhadap ketiga aspek tersebut serta disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Selanjutnya, penilaian kelayakan media dinilai pada aspek teks, animasi, suara, serta warna. Menurut teori Daryanto (2013, hlm. 35), media pembelajaran salah satunya meliputi indah atau menarik dan menampilkan realita. Menurut Arsyad (2002, hlm. 26), salah satu manfaat media pembelajaran adalah dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Tampilan-tampilan yang menarik berupa ikon-ikon, gambar dan warna dalam media pembelajaran dapat

meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar.

**Tabel 7**  
**Nilai Akhir Validator**

Validasi	Nilai	Kategori
Ahli Materi	94%	Sangat Baik
Ahli Media	94%	Sangat Baik

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel di atas, nilai validasi akhir materi menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori *sangat baik* dan validasi akhir media sebesar 94% dengan kategori *sangat baik*. Hal itu dapat disimpulkan bahwa materi teks eksplanasi yang dikembangkan dengan aplikasi CapCut Video Editing ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai materi maupun media tambahan dalam pembelajaran.

## 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi teks eksplanasi berbantuan aplikasi CapCut Video Editing ini, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- Penelitian pengembangan materi teks eksplanasi berbasis aplikasi CapCut Video Editing di SMA Negeri 1 Kutabuluh ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) dengan prosedur Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi 5 tahap, yaitu analisis kebutuhan dan masalah, desain produk, mengembangkan desain produk, validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan perbaikan desain produk. Kelima tahap itu menghasilkan materi teks eksplanasi yang telah dikembangkan serta produk berupa video pembelajaran mengenai teks eksplanasi berdasarkan materi yang telah dikembangkan sebelumnya.
- Validasi ahli materi dan ahli media memperoleh nilai kelayakan materi sebesar 94% dengan kategori *sangat baik* dan nilai kelayakan media sebesar 94% dengan kategori *sangat baik*. Artinya, produk yang dihasilkan sudah layak untuk diuji coba di lapangan serta digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru.

## Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (hlm. 3). Jakarta: Rajawali Pers
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), hlm. 31.  
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Churri, M.A., & Agung, Y.A. (2013). Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video untuk SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), hlm. 803--809
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (hlm. 35). Yogyakarta: Gava Media
- Desriani, R., & Dkk. (2020). *Metamorfosis Teks Eksplanasi dalam Kehidupan* (hlm. 15--19). Bogor: Guepedia
- Fahriyanti, A.J.E., dkk. (2021). Pengembangan Media “Klik Aja” dalam Pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita bagi Siswa Kelas VIII. *Mardibasa*, 1(2)
- Kemendikbud. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI Edisi Revisi* (hlm. 64--65). Jakarta: Kemendikbud
- Khulsum, U., Hudiyo, Y., & Sulistyowati, E.D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *DIGLOSLIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), hlm. 1--12.  
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Krismawati, Nia Ulfa. (2018). Kebutuhan Bahan Ajar Sejarah Lokal di SMA. *Cendikia. jurnal.iainponorogo.ac.id*. 16(2), hlm. 355--374
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (hlm. 2). Klaten: Lakeisha
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik* (hlm. 13--14). Medan: Yayasan Kita Menulis
- Lubis, M.J. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Dan Transformasi Pembelajaran Nasional 2021, 1*, hlm. 440--450
- Ngafifi, M. (2014). Advances in Technology and Patterns of Human Life in Socio-Cultural Perspective. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(3), hlm. 33--47
- Norzaimi, H.B., dkk. (2021). The Development of E-Content “Sci-Anime2021” for PDPR During Covid-19 Era. *I-JaMCSIX 2021*
- Pratama, M.P., & Amrullah, M. (2021). Learning Strategies at SMA Muhammadiyah 3 Tulungan During Pandemic Covid-19. *ICECRS*, hlm. 77--79
- Rusli, Muhammad, dkk. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif (Prinsip Dasar & Model Pengembangan)* (hlm. 3--4). Yogyakarta: CV Andi Offset
- Sabarudin. (2018). Materi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. *Jurnal An-Nur*, 04(01), hlm. 1--18
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (hlm. 297--298). Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran* (hlm. 9). Jember: Pustaka Abadi
- Umar, A., Hanum, I., & Hutagalung, T. (2021). Utilization Learning Media Based Animation in The Teaching of Children’s Literature Subject. *Proceedings of the Tenth International Conference on Languages and Arts (ICLA 2021)*, 599(Icla), hlm. 169--171
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (hlm. 6). Jember: Cerdas Ulet Kreatif
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (hlm. 10). Jakarta: Prenadamedia Group
- Yohannes, Marryono, J. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 10, 10, hlm. 48--52