



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENULIS TEKS PERSUASIF DENGAN APLIKASI *CAPCUT* DI SMP

Ainiyah Ekowati¹, Rifaini Fauziyah Subagja², Rina Rosdiana³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

Email: ainiyahekowati86@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: 22 Mei 2025

Revised: 25 Mei 2025

Published: 31 Mei 2025

Keywords:

Menulis,

Teks Persuasi,

CapCut.

ABSTRACT

This research aims to develop a learning medium for writing persuasive texts using the *CapCut* application in grade VIII students of SMP PGRI 6 Bogor. The method used in this study is the research and development method, which adapts the ADDIE development model. This model consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used in this study include validation questionnaires from media experts, material expert linguists, response questionnaires from students and teachers, and N-Gain tests. The results of this study showed: Validation of media experts reached 90%, with the category of "very feasible", validation of linguists reached 94%, with the category of "very feasible", Validation of material experts reached 98%, with the category of "very feasible". The student response questionnaire showed a score of 80.46%, with the category "effective". The teacher's response questionnaire showed a score of 97%, with the category "very effective".

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* pada peserta didik kelas VIII SMP PGRI 6 Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development), yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, angket respons dari peserta didik dan guru, serta uji *N-gain*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa validasi ahli media mencapai 90%, dengan kategori "sangat layak", Validasi ahli bahasa mencapai 94%, dengan kategori "sangat layak", Validasi ahli materi mencapai 98%, dengan kategori "sangat layak". Angket respons peserta didik menunjukkan nilai 80,46%, dengan kategori "efektif". Angket respons guru menunjukkan nilai 97%, dengan kategori "sangat efektif".

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Pada bidang pendidikan, pelaksanaan proses belajar mengajar melibatkan berbagai pihak yang bekerja sama tanpa dibatasi oleh waktu. Guru dan peserta didik bekerja secara sinergis, di mana guru memiliki peran kunci dalam menyampaikan pengetahuan, sementara peserta didik berfungsi sebagai penyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang, memberikan kontribusi berkelanjutan dalam memajukan peradaban manusia.

Kemajuan teknologi juga berdampak signifikan dalam sektor pendidikan di Indonesia. Pentingnya integrasi antara teknologi dan pendidikan sangat ditekankan untuk mencapai tujuan inovatif dan kreatif. Teknologi harus sejalan dengan pendidikan agar dapat memanfaatkan potensi yang diberikan oleh perkembangan teknologi secara maksimal. Dalam konteks pembelajaran media menjadi sarana penting dalam penyampaian materi. Penting bagi media pembelajaran untuk mudah dipahami oleh peserta didik. Untuk menarik perhatian peserta didik, diperlukan ide-ide pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu cara efektif yang dapat diterapkan adalah menggunakan media audiovisual, dalam pembelajaran menulis teks persuasi. Perancangan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks memberikan keuntungan karena memberi ruang pada peserta didik untuk mengembangkan berbagai jenis struktur berpikir, mengingat setiap teks memiliki struktur yang berbeda.

Kemampuan menulis teks persuasi menjadi fokus utama yang memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan pemikiran mereka dengan lebih baik. Menulis teks persuasi melibatkan keterampilan mengajak pembaca terkait dengan topik yang diangkat. Penekanan pada pemaparan informasi yang logis dan sistematis menjadi kunci, karena seseorang dapat menyampaikan penjelasan yang lebih rinci ketika menulis dibandingkan dengan berbicara.

Memperhatikan hal tersebut, guru diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang menarik dan memiliki makna yang mudah dipahami. Faktanya, media pembelajaran menulis teks persuasi kelas VIII SMP PGRI 6 Bogor kurang menarik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah Peneliti lakukan pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP PGRI 6 Bogor, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah membuat peserta didik sebagai objek pasif yang menerima pengetahuan saja. sistem penyampaiannya lebih banyak didominasi oleh guru, serta proses komunikasinya satu arah. Guru yang memegang kendali memainkan peran aktif, sementara peserta didik duduk menerima secara pasif informasi pengetahuan dan keterampilan, peserta didik cenderung diam dan kurang berani menyatakan gagasannya. Kreativitas dan kemandirian mengalami hambatan dan bahkan tidak berkembang. Di samping itu, pengalaman yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran sangat terbatas sehingga mereka tidak dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki.

Selain itu guru menggunakan aplikasi *YouTube* sebagai media pembelajaran untuk menampilkan video contoh teks persuasi. Aplikasi *YouTube* hanya menyediakan media pembelajaran yang bersifat pasif atau satu arah, yang artinya peserta didik tidak dapat berinteraksi langsung dengan guru selama proses pembelajaran. Ini dapat menjadi kendala bagi peserta didik yang membutuhkan bimbingan lebih atau ingin bernegosiasi tentang hal-hal tertentu dalam materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media yang

kurang bervariasi membuat peserta didik cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Apabila peserta didik mulai merasa bosan maka ia juga akan sulit menerima materi yang diajarkan oleh guru, hal tersebut akan membuat peserta didik juga kesulitan dalam menjawab dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Seiring dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya media video yang menjadi kebutuhan penting bagi jalannya suatu pembelajaran yang bersifat mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. Terdapat berbagai tujuan pembelajaran yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi yang tersedia dalam teknologi *smartphone*. Melalui aplikasi *CapCut* guru dapat membuat bahan ajar interaktif dengan aplikasi tersebut yang bisa dibuat di HP Android yang mendukung. Penyampaian pembelajaran teks persuasi bisa dimasukkan dalam bahan ajar interaktif tersebut yang dapat dimanfaatkan pada saat mengajar. Bahan ajar yang terlihat seperti animasi sangat digemari oleh peserta didik.

Pentingnya penguasaan keterampilan menulis teks persuasi oleh peserta didik tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyampaikan informasi secara efektif, tetapi juga dengan kemampuan mempengaruhi pembaca. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dan guru dapat menyampaikan materi dengan media pembelajaran baru yang tidak monoton. Maka dari itu, dunia pendidikan harus mengikuti era yang berbasis digital, untuk menumbuhkan potensi, aktivitas, kreativitas peserta didik, peneliti akan lebih memusatkan sistem pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik. Pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga penguasaan konsep dan hasil belajar pun akan meningkat. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran menulis teks persuasi yaitu media pembelajaran yang digunakan, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media yang praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang akan didapat. Berkaitan dengan hal tersebut, guru harus benar-benar memilih aplikasi yang dapat membuat peserta didik semakin semangat, tidak bosan. Dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian materi dan melalui pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat menguasai keterampilan tersebut untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan meyakinkan kepada pembaca.

Media pembelajaran yang interaktif akan mempermudah interaksi antara guru dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Namun pada saat ini di sekolah SMP PGRI 6 Bogor belum menerapkan dan menggunakan media tersebut terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap peserta didik membosankan.

Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran teks persuasi berupa video menggunakan aplikasi *CapCut* untuk kelas VIII SMP PGRI 6 Bogor. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui bentuk file video dan dapat dilihat melalui tautan video yang dihubungkan dengan layar proyektor. **Ekowati (2024)** Agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien, serta mencapai hasil yang diharapkan.

Peneliti menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai media pembelajaran karena *CapCut* adalah sebuah aplikasi untuk mengedit video pada *software android* yang terdapat di *Play Store*. Aplikasi ini menampilkan *Bytedance* yang populer di kalangan editor pemula dan berpengalaman, aplikasi *CapCut* menawarkan pengeditan video yang menarik, dengan banyak fitur dan efek menarik. Kelebihan dari aplikasi *CapCut* adalah fitur tampilan aplikasi ini mudah dipahami oleh pengguna, aplikasi lain memiliki tampilan fitur yang sulit dipahami oleh pengguna. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *CapCut* tersedia secara gratis dan bisa digunakan oleh semua pengguna. Aplikasi *CapCut* juga dapat menambahkan klip, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan musik, dan menambah stiker lucu dan menyenangkan sesuai dengan keinginan pengguna. Pengeditan video yang dapat dilakukan pada *multitimeline*, sehingga memudahkan untuk ditempatkan ke dalam *file*.

Media video pembelajaran berbasis *CapCut* merupakan media saluran pesan yang memiliki tampilan berupa teks dan gambar bergerak. Pembelajaran dengan menggunakan video berbasis *CapCut* akan lebih menarik karena mempunyai dua sensor indra yaitu mata dan telinga, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan daya ingat dan meningkatkan pemahaman, yang mana akan tercapainya suatu pembelajaran yang diharapkan (**Ilmiah, 2022**). Menjelaskan atau menyampaikan informasi dari materi yang diajarkan dan membuat peserta didik mudah menerima materi yang diajarkan dapat digunakan sebagai alternatif untuk menggantikan metode yang sering digunakan oleh guru yaitu metode ceramah dan tugas.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menyempurnakan produk yang telah ada maupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Sugiyono (2015: 407) mendefinisikan metode penelitian dan pengembangan sebagai teknik penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Metode ini biasa disebut dengan R&D yang merupakan proses atau langkah pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan.

Produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat lunak atau perangkat keras, yang dapat dikembangkan seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran, *web*, aplikasi, dan lain sebagainya. Produk tersebut akan dikembangkan kembali menjadi produk yang lebih sempurna. Pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Penerapan), dan *Evaluate* (Evaluasi).

Menurut **Risal dkk. (2022:51)** model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran berbasis pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut*. Peneliti mengawali dengan mengobservasi prapenelitian untuk mengetahui kebutuhan yang terdapat di sekolah. Setelah melakukan observasi tahap berikutnya adalah design atau perancangan. Ditahap ini, solusi yang dapat peneliti berikan ialah mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*. Setelah itu, produk yang telah dibuat akan divalidasi oleh para ahli, yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah melewati proses validasi, maka dapat diketahui kekurangan dari produk tersebut. Kekurangan tersebut diperbaiki sesuai dengan arahan para ahli.

Penelitian ini dilaksanakan dua kali pertemuan pada tanggal 3 sampai 4 Oktober 2024 di SMP PGRI 6 Bogor. Sasaran pada penelitian ini yaitu, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VIII-C yang berjumlah 24 peserta didik di SMP PGRI 6 Bogor. Menggunakan pendekatan *pedagogy genre*, menurut **Rosdiana & Mukhtar (2016:335)** untuk mengajarkan genre ini diperlukan metode pembelajaran yang interaktif, dekonstruktif, dan rekonstruktif. keahsaannya melalui kegiatan dekonstruktif dalam tahap pemodelan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan, selain itu angket berupa kuisisioner dinerikan kepada guru dan peserta didik kelas VIII SMP PGRI 6 Bogor untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, selanjutnya instrumen yang digunakan yaitu uji *N-Gain* melalui hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui adanya peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu analisis media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* yang dihasilkan dari validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus. Kemudian, analisis responss guru serta peserta didik dihasilkan dari angket mengenai penggunaan media pembelajaran menulis teks persuasi dengan aplikasi *CapCut* yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini diubah menjadi data kuantitatif. Kedua analisis tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi, mengidentifikasi potensi peluang, dan menemukan permasalahan yang ada dalam penelitian.

Perhitungan pada setiap kriteria penilaian dilakukan dengan rumus penilaian menurut Arikunto dalam **Susanti & Sholihah (2021: 40)**
Penilaian skor dapat menggunakan rumus:

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Berikut disajikan kriteria kelayakan dan kriteria respons guru dan peserta didik:

Table 1. Kriteria Kelayakan

Skor dalam Persentase	Kriteria Validasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

Table 2. Kriteria Respons Guru dan Peserta didik

Skor dalam Persentase	Kriteria Validasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

Uji *N-Gain* adalah metode uji yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik. Rumus yang dapat digunakan untuk menghitung skor *N-Gain*:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategori besarnya peningkatan skor *N-Gain* dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi pada tabel berikut:

Table 3. Kriteria Penilaian Tingkat N-Gain

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Sangat Layak
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Layak
$0 \leq g \leq 0,3$	Cukup Layak
$g \leq 0$	Kurang Layak

Table 4. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Persentase (%)	Interpretasi
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Hasil dan Pembahasan

Terdapat lima tahapan dalam model pendekatan ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Penerapan), dan *Evaluate* (Evaluasi). Di bawah ini dijelaskan tiap tahapan pada pendekatan ADDIE pada penelitian ini.

1. *Analysis*

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan di sekolah yang menjadi subjek penelitian pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan di SMP PGRI 6 Bogor. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia di kelas VIII. Tujuan dari proses analisis ini adalah untuk mengetahui masalah terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia, media pembelajaran yang digunakan, metode pembelajaran yang diterapkan guru kepada peserta didik kelas VIII-A.

2. *Design*

Tahap design ini dilakukan untuk perancangan produk melalui beberapa proses yaitu pemilihan media pembelajaran, pemilihan format, dan rancangan awal.

a) Pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran merupakan yang paling utama dilakukan untuk proses pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran menulis teks persuasi yang dipilih oleh peneliti yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*. Bahan ajar ini dikembangkan menggunakan *Doratoon*, dan *CapCut*.

b) Pemilihan format

Peneliti memilih format media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* dengan format tautan video agar mudah di akses dimana saja dan kapan saja.

c) Rancangan awal

Setelah peneliti mendapatkan hasil analisis, peneliti mulai membuat rancangan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan. Sebagai aplikasi yang sering di gunakan untuk mengedit video tetapi belum ada yang menggunakan *CapCut* sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut*.

3. *Development*

Tahap pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran. Pada tahap pengembangan terdapat kegiatan yang harus dilakukan, diantaranya:

a) Pengembangan produk menggunakan aplikasi *CapCut*

Pada tahap ini proses pengembangan media pembelajaran menulis teks persuasi dibantu dengan *website doratoon*, kemudian diintegrasikan menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai alat utama yang dikembangkan dengan berbagai fitur untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

b) Validasi produk

Produk yang telah dihasilkan pada penelitian dan pengembangan yang telah disusun yaitu, beirupa media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* pada peserta didik kelas VIII SMP PGRI 6 Bogor. Media pembelajaran tersebut selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli

bahasa, dan ahli materi. Media pembelajaran tersebut akan dinilai dan direvisi dengan komentar dan saran oleh para ahli sebagai bahan perbaikan, sehingga produk yang dihasilkan dapat lebih baik setelah direvisi oleh peneliti.

c) Revisi produk

Proses validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* telah dilakukan, selanjutnya penyempurnaan atau perbaikan produk yang sudah ada berdasarkan masukan dan saran yang diterima dari para ahli yakni ahli media, materi, dan bahasa. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas produk, baik dari segi visual, penggunaan bahasa, maupun kejelasan materi yang disampaikan. Hal ini memastikan produk tetap relevan, memenuhi kebutuhan peserta didik, dan memberikan pengalaman media pembelajaran yang menarik dan modern karena berbasis teknologi.

4. *Implementation*

Pada tahap ini dilakukan untuk uji coba produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* yang telah disetujui dan dikategorikan layak digunakan menurut para ahli. Produk tersebut diuji coba pada 24 peserta didik kelas VIII-A SMP PGRI 6 Bogor dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis teks persuasi. Implementasi ini dilakukan secara luring selama dua JP (Jam Pelajaran). Uji coba produk dilaksanakan dua kali pertemuan.

5. *Evaluation*

Penelitian ini dilakukan sampai uji coba terbatas, maka evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE dan mengacu dari tahap analisis hingga implementasi. Hasil evaluasi berasal dari keberhasilan setiap tahap pengembangan ADDIE yang diselesaikan. Tahap ini diperoleh dari pemberian angket validasi ahli dalam mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada bidang media, materi, dan bahasa. Bentuk angket yang diberikan berupa lembaran kertas yang dilakukan secara luring.

Selain itu, peneliti juga melakukan pemberian angket responns guru dan peserta didik untuk mengukur keefektifan terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* yang telah di gunakan. Angket tersebut dilakukan dengan penyebaran secara luring dalam bentuk lembaran kertas yang berisi 10 pernyataan. Hasil angket dirancang untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi menulis teks persuasi sehingga berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* ke depannya.

Selanjutnya, uji keefektifan produk media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* dilakukan dengan memberi *pratest* dan *postest* kepada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk membuktikan keefektifan produk media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* melalui hasil belajar peserta didik.

1) Angket validasi

Table 5. Hasil Validasi Para Ahli

Ahli	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Ahli Media	45	50	90%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	47	50	94%	Sangat Layak
Ahli Materi	49	50	98%	Sangat Layak

Pada tabel tersebut, disajikan hasil validasi dari beberapa ahli terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* untuk materi menulis teks persuasi. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian dengan persentase sebesar 90%, ahli bahasa sebesar 94% dan ahli materi sebesar 98%. Ketiga hasil validasi ini masuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* sangat layak digunakan.

2) Responss Guru dan Peserta didik

Table 6. Hasil Responss Guru

Kategori	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Guru	39	40	97%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan keberhasilan pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* materi menulis teks persuasi kelas VIII. Keberhasilan dibuktikan dengan hasil angket respons guru yang memperoleh presentase sebesar 97% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan tanggapan guru dapat dikatakan bahwa, Media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* yang dikembangkan sangat menarik dan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi menulis teks persuasi kelas VIII.

Berdasarkan rekapitulasi data *respons* peserta didik yang diberikan kepada 32 peserta didik kelas VIII SMP PGRI 6 Bogor, media pembelajaran video interaktif materi menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* mendapat respons yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian rata-rata yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 80,46%.

3) Hasil Prates dan Postes Peserta didik

Table 7. Hasil Uji N-Gain Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Menulis Teks Persuasi

No.	Kode Peserta didik	Pretest	Posttest	N-gain Skor	% N-gain	Peningkatan
1	AM	58	100	1.00	100.00	Tinggi
2	AN	58	100	1.00	100.00	Tinggi
3	AR	67	70	0.39	39.39	Sedang
4	BA	42	90	0.83	82.76	Tinggi
5	DN	62	70	0.47	47.37	Sedang
6	FS	42	90	0.83	82.76	Tinggi
7	GP	58	80	0.52	52.38	Sedang
8	KN	58	80	0.52	52.38	Sedang
9	ML	45	90	0.82	81.82	Tinggi
10	MF	42	100	1.00	100.00	Tinggi
11	ML	37	90	0.84	84.13	Tinggi
12	MY	37	60	0.84	84.13	Tinggi
13	OS	58	100	1.00	100.00	Tinggi
14	RM	42	100	1.00	100.00	Tinggi
15	RA	42	90	0.83	82.76	Tinggi
16	RD	58	100	1.00	100.00	Tinggi
17	RS	42	90	0.83	82.76	Tinggi
18	RM	42	80	0.66	65.52	Sedang
19	SK	58	80	0.52	52.36	Sedang
20	SL	42	90	0.83	82.76	Tinggi
21	SM	46	80	0.63	62.96	Sedang
22	SH	62	70	0.74	73.68	Tinggi
23	TN	42	70	0.48	48.28	Sedang
24	ZN	46	100	1.00	100.00	Tinggi
Rata-rata		49,4	86,2	0.774	77.42	Tinggi

Berdasarkan tabel hasil uji *N-Gain* melalui *pratest* dan *posttest* yang dilakukan peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* memiliki keefektifan dengan kategori “Tinggi” karena memperoleh rata-rata $>0,7$ yaitu hasil *N-Gain* sebesar 0,77.

Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan nilai peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*, yang mengindikasikan keefektifan media tersebut terbukti dari persentase *N-Gain* yang diperoleh sebesar 77% dengan kriteria tingkat keefektifan “efektif” dengan nilai lebih dari 76%. Peserta didik mampu menganalisis struktur teks persuasi dan kaidah kebahasaan teks persuasi (pengenalan isu, rangkaian argument, pernyataan ajakan, dan penegasan kembali) peserta didik mampu menyajikan teks persuasi secara tertulis dan lisan dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasi.

Simpulan

Berdasarkan pada penelitian yang sudah peneliti lakukan mengenai pengembangan media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *CapCut* pada materi menulis teks persuasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik kelas VIII di SMP PGRI 6 Bogor. Perancangan produk media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas VIII di SMP PGRI 6 Bogor.

Kelayakan media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* dinilai oleh validator ahli, yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penilaian dari para validator menunjukkan skor yang berbeda-beda, namun semuanya berada dalam kriteria “sangat layak”. Keefektifan dalam penelitian ini diuji melalui respons peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran, serta perolehan uji N-Gain melalui pre-test dan post-test. Respons peserta didik terhadap media pembelajaran memperoleh skor 80%, yang termasuk dalam kategori “layak” (61%-80%). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *CapCut* pada siswa kelas VIII SMP PGRI 6 Bogor sangat efektif dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik maupun guru.

Referensi

- Al-Fahad, M. F., Aryuni, W., & Jatnika, A. W. (2023, February). Trickle-Down Effect Analysis on Digital Project Based Learning. *In Conference on Digital Humanities 2022 (CODH 2022)* (pp. 59-67). Atlantis Press.
- Alkalah. (2016). Development of LKPD Learning on Persuasion Text for Students of Sm. 19(5), pp.
- Anam. et al (2023). *Islamic Value-Based Learning Media*.
- Aprilliana & Efendi. (2022). The Use of *CapCut* Application to Improve Advertising Text Writing Skills in Class VIII Students of SMPN 4 Jampangtengah, Sukabumi Regency. *Triangulation: Journal of Language, Literature, and Learning Education*, 2(2), pp.48-53.
- Ekowati, A., Chodijah, S., Al-Fahad, M. F., & Karyadi, R. N. (2024). Sustainable Development Goals (SDGs) for Teachers in North Bogor District. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(4), 1–11.
- Fadilah. et al. (2023). Definition of Media, Purpose, Function, Benefits and Urgency of Learning Media.
- Ilsa & Harun. (2020). Development of Learning Video using Powerdirector 18 Application in Elementary School. *Basicedu Journal*, 5(1), pp. 288-300.
- Isran Rashid. (2019). Benefits of Media in Learning. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), pp. 1-14. Network. (2023). *Journal of Biology Learning Innovation*. 4(1), pp. 39-45.
- Marpaung, Ririn (2024). The Effect of Using Articulate storyline Media on the Ability to Write
- Otaria. (2024). Learning to Write Persuasive Texts with Learning Media Assisted by Toontastic 3D Application for Class VII Students of SMPN 35 Bandung. *Enggang: Journal of Education, Language, Literature, Arts, and Culture*, 4(2), pp. 202-220.
- Parhamah. (2023). Development of *CapCut* Application-Based Learning Video on Bandung Lautan Api Material to Increase Historical Empathy of Students in Class XI Man 2 Bandar Lampung.
- Persuasive Texts of Students in Class VIII SMP Negeri 13 Medan. (Thesis). State Hindu

- University,
- Poetra, D. (2019). Development of Scrapbook Media for Science lessons on Animal Life Cycle Material in Class IV SDN 064023 Kemenangan Tani. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), pp. 5-24.
- Pokhrel. (2024). The Effect of Using *CapCut* Application as Learning Media on the Learning Outcomes of Fourth Grade Students of SDN 248 Laikang, Kajang District, Bulukumba Regency. (Thesis).
- Rachman et al. (2024). *Quantitative, qualitative and r&d research methods* (Issue January).
- Rachmayani, A. (2015). Innovative Learning Media.
- Rachmayani, A. (2019). Deepening Indonesian Language Material Module 5 Productive Language Skills.
- Rahmadani, D. (2024). The Ability to Write Persuasive Texts for Grade IV Students at SDN 13 Limo Suku, Agam Regency. *Khatulistiwa: Journal of Education and Social Humanities*, 4(3), pp. 24-33.
- Rosdiana & Mukhtar. (2016). Application of Genre Pedagogy in Indonesian Language Teaching Materials Based on Technological Pedagogical Content Knowledge. *Atma Jaya Annual Linguistic Conference*, 334-339.
- Waruwu, M. (2024). Research and Development (R&D) Methods: Concepts, Types, Stages and Advantages. 9, pp. 1220-1230.

