

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *STORYTELLING*
TERHADAP PEMAHAMAN *EDITING* VIDEO PADA MATA
PELAJARAN KONTEN KREATIF DI
SMKN 8 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**RAIFAN AHMAD KURNIAWAN
NPM 2113025018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *STORYTELLING* TERHADAP PEMAHAMAN *EDITING* VIDEO PADA MATA PELAJARAN KONTEN KREATIF DI SMKN 8 BANDAR LAMPUNG

Oleh

RAIFAN AHMAD KURNIAWAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis *storytelling* yang valid dan praktis pada mata pelajaran Konten Kreatif di SMK Negeri 8 Bandar Lampung. Prosedur pengembangan mengacu pada model Alessi dan Trollip yang mencakup tiga tahapan, yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI DKV 2 dengan jumlah 30 siswa. Instrumen penilaian terdiri dari penilaian validasi ahli produk, validasi ahli materi, kepraktisan persepsi guru, dan uji respon siswa. Analisis ahli media dan ahli materi menggunakan analisis skor, sedangkan respon guru dan respon siswa menggunakan analisis persentase. Hasil uji validasi produk mendapatkan rata-rata skor 3,21 yang menunjukkan pada kategori validitas tinggi. Hasil uji validasi ahli materi, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,18 yang menunjukkan validitas tinggi. Hasil uji kepraktisan dari persepsi guru mendapatkan rata-rata persentase kepraktisan 81% dalam kategori kepraktisan sangat tinggi. Hasil uji kepraktisan dari respon siswa mendapatkan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 87% dalam kategori kepraktisan sangat tinggi. Media video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Konten Kreatif, khususnya pada materi dasar *editing* video menggunakan aplikasi *CapCut*.

Kata kunci: capcut, *digital storytelling*, konten kreatif, smk, video pembelajaran

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF STORYTELLING-BASED INSTRUCTIONAL VIDEOS TO ENHANCE VIDEO EDITING COMPREHENSION IN THE CREATIVE CONTENT SUBJECT AT SMKN 8 BANDAR LAMPUNG

By

RAIFAN AHMAD KURNIAWAN

This study aims to develop a storytelling-based instructional video that is valid and practical for the subject of Creative Content at SMK Negeri 8 Bandar Lampung. The development procedure refers to the Alessi and Trollip model, which includes three stages: planning, design, and development. The study involved 30 students from class XI DKV 2. The assessment instruments consisted of product expert validation, material expert validation, teacher practicality perception, and student response tests. The analyses from media and material experts were conducted using score analysis, while teacher and student responses were analyzed using percentage analysis. The product validation results obtained an average score of 3.21, indicating a high level of validity. The material expert validation results showed an average overall score of 3.18, also categorized as highly valid. The practicality test based on teacher perception resulted in an average practicality percentage of 81%, which falls into the very high category. The practicality test based on student responses yielded an average practicality percentage of 87%, also categorized as very high. The developed instructional video is deemed feasible and practical to support the learning process in the Creative Content subject, particularly in teaching basic video editing using the CapCut application.

Keywords: *capcut, digital storytelling, creative content, vocational school, instructional video*

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *STORYTELLING*
TERHADAP PEMAHAMAN *EDITING* VIDEO PADA MATA
PELAJARAN KONTEN KREATIF DI
SMKN 8 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

RAIFAN AHMAD KURNIAWAN

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN VIDEO
PEMBELAJARAN STORYTELLING
TERHADAP PEMAHAMAN *EDITING*
VIDEO PADA MATA PELAJARAN
KONTEN KREATIF DI
SMKN 8 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Raifan Ahmad Kurniawan**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113025018**


Program Studi : **Pendidikan Teknologi Informasi**

Jurusan : **Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

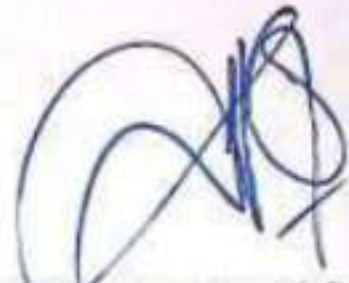


Dr. Ranga Firdaus, M.Kom.
NIP 197410102008011015



Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng.
NIP 199305052022031008

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA



Dr. Nurhanurawati, M.Pd.
NIP 196708081991032001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.



Sekretaris : Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Afif Rahman Riyanda, S.Pd., M.Pd.T.**

**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 07 Juli 2025

SURAT PERNYARAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raifan Ahmad Kurniawan
NPM : 2113025018
Fakultas/Jurusan : KIP/Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Talang Mangga, Kec. Kasui, Kab. Way Kanan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran *Storytelling* terhadap Pemahaman *Editing* Video pada Mata Pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung" merupakan karya sendiri bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang dalam skripsi ini sudah mengikuti kaidah penulisan karya tulis ilmiah Universitas Lampung. Apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Bandarlampung, 7 Juli 2025



Raifan Ahmad Kurniawan
NPM 2113025018

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Talang Mangga pada tanggal 7 Juni 2003, sebagai anak pertama dari dua bersaudara, putra dari Bapak Sujono dan Ibu Eni. Pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 1 Karang Taruna, yang kini telah berganti nama menjadi SD Negeri 1 Talang Mangga, dan diselesaikan pada tahun 2015. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Kasui dan lulus pada tahun 2018. Pendidikan menengah atas ditamatkan di SMA Negeri 2 Kasui pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama masa studi, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan organisasi serta kompetisi di bidang akademik maupun non-akademik. Penulis berhasil meraih lebih dari sepuluh penghargaan berskala nasional. Keaktifan dalam organisasi terlihat dari peran penulis sebagai Ketua Divisi Media Center Himasakta pada tahun 2022. Pada periode berikutnya, penulis dipercaya sebagai Ketua Divisi Kaderisasi Himasakta FKIP Universitas Lampung. Tahun 2023, penulis menjabat sebagai Direktur Jenderal Videografis dan Konten Kreator di Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Lampung (BEM U KBM Unila).

Partisipasi dalam ajang Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional (PUSPRESNAS) pada tahun yang sama membawa penulis menjadi finalis dalam kategori *Digital Microteaching*. Keaktifan penulis juga meluas ke luar lingkup kampus. Tahun 2023, penulis turut merintis pendirian kembali organisasi kedaerahan Ikatan Mahasiswa Way Kanan

(IKAM WAY KANAN) sebagai wadah persatuan mahasiswa daerah serta dipercaya sebagai Ketua Umum dan masih mengemban amanah tersebut hingga kini. Semangat untuk terus belajar, berorganisasi, dan mengabdikan melalui karya menjadi komitmen penulis dalam memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, teknologi, dan pembangunan daerah di masa mendatang.

MOTTO HIDUP

"Sebaik-baik manusia diantaramu adalah yang paling banyak manfaatnya bagi orang lain."

(H.R. Bukhari)

"Kesempatan tidak datang dua kali, tapi kesempatan datang pada siapa yang tidak pernah berhenti mencoba."

(Dzawin Nur)

"Keberuntungan adalah Ketika kesempatan bertemu dengan kemampuan, kemampuan bisa diasah, kesempatan bisa dicari. Jadi pada dasarnya keberuntungan itu bisa diciptakan."

(Dzawin Nur)

"Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan, serta memperhalus perasaan."

(Tan Malaka)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang tak pernah terputus.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, suri teladan sepanjang zaman, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman. Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sujono dan Ibu Eni yang dengan cinta, doa, dan perjuangan tanpa henti telah menjadi pilar kekuatan dalam setiap langkah kehidupan penulis. Terima kasih atas segala dukungan, pengorbanan, dan kasih sayang yang tak ternilai. Gelar sarjana ini penulis persembahkan sebagai bentuk bakti dan kebanggaan untuk kalian.
2. Adik tersayang, Shafa Aulia Khoirunisa yang senantiasa menjadi penyemangat dalam diam, pelipur dalam lelah, dan teman dalam setiap cerita. Terima kasih atas kebersamaan yang hangat dan dukungan yang tulus.
3. Seluruh dosen, keluarga besar angkatan 2021, dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Lampung, yang telah membimbing, mendidik, serta memberikan ruang tumbuh dalam keilmuan dan kepribadian.
4. Seluruh organisasi, komunitas, dan lembaga yang telah menjadi ruang belajar dan pembentukan karakter, yang telah menempa penulis menjadi pribadi yang lebih tangguh, berpikir kritis, dan berjiwa sosial.

SANWACANA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT., Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran *Storytelling* Terhadap Pemahaman *Editing* Video Pada Mata Pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung “ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Pada proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Pramudiyanti, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
5. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) sekaligus dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan ide, saran, dan membimbing dengan penuh kesabaran.
6. Bapak Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dalam membantu memberikan saran perbaikan skripsi ini.
7. Bapak Afif Rahman Riyanda, S.Pd., M.Pd.T. selaku Pembahas yang telah memberikan masukan dan sarannya terhadap skripsi ini.

8. Ibu Dr. Dina Maulina, S.Pd., M.Si. selaku Pembahas yang telah memberikan masukan dan sarannya pada skripsi ini sampai seminar hasil.
9. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan di program studi.
10. Bapak Supriyadi selaku guru mata pelajaran Konten Kreatif di SMK Negeri 8 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas XI DKV 2.
11. Teman-teman dekat penulis selama perkuliahan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih selalu memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama masa perkuliahan yang tidak akan pernah terlupakan.
12. Seluruh teman-teman Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2021.
13. Almamater tercinta Universitas Lampung.
14. Kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Bandar Lampung, 7 Juli 2025

Penulis,



Raifan Ahmad Kurniawan

NPM 2113025018

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Ruang Lingkup	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Kerangka Teori	8
2.1.1. <i>Dual Coding Theory</i> dan <i>Theory of Multimedia Learning</i>	8
2.1.2. Media Pembelajaran	10
2.1.3. Media Pembelajaran <i>Storytelling</i> Berbasis Video	12
2.1.4. <i>CapCut</i>	13
2.1.5. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Konten Kreatif	14
2.2. Penelitian yang Relevan	17
III. METODE PENELITIAN.....	20
3.1. Tempat, Waktu, Subjek, dan Objek Penelitian.....	20
3.2. Desain Penelitian	20
3.3. Prosedur Pengembangan.....	20
3.3.1. <i>Planning</i> (Perencanaan)	21
3.3.2. <i>Design</i> (Perancangan)	22
3.3.3. <i>Development</i> (Pengembangan)	22
3.4. Instrumen Penelitian	23
3.4.1. Observasi	23
3.4.2. Angket.....	24
3.5. Teknik Pengumpulan Data	27
3.6. Teknik Analisis Data	27
3.6.1. Analisis Data Kevalidan Produk.....	27
3.6.2. Analisis Data Kepraktisan Produk	28

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1. Hasil.....	30
4.1.1. Tahap <i>Planning</i> (Perencanaan)	30
4.1.2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	32
4.1.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	47
4.2. Pembahasan	64
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1. Kesimpulan	68
5.2. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Terdahulu yang Relevan	17
2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Produk	24
3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	25
4. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Persepsi Guru	25
5. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Respon Siswa	26
6. Teknik Pengumpulan Data	27
7. Konversi Skor Penilaian Kevalidan Produk	27
8. Kriteria Validitas Uji Ahli	28
9. Konversi Skor Penilaian Kepraktisan Produk	28
10. Kriteria Validitas Uji Ahli	29
11. Media Pembelajaran yang Sering digunakan pada Mata Pelajaran Konten Kreatif.....	31
12. Desain <i>Storyboard</i> Video Pembelajaran <i>Storytelling</i>	34
13. Hasil Uji Validasi Ahli Produk.....	52
14. Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	54
15. Hasil Uji Kepraktisan Persepsi Guru	56
16. Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa.....	59
17. Saran dan Perbaikan Video Pembelajaran	61
18. Tampilan Video Pembelajaran	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Pengembangan Alessi dan Trollip (2000)	21
2. Hasil Analisis Kebutuhan Media	30
3. <i>Timeline Editing</i> Video Pembelajaran	48
4. Tampilan <i>Editing</i> Bagian Pengantar	49
5. Tampilan <i>Editing</i> Bagian <i>Pretest</i>	50
6. Bahan Isi Konten Video Pembelajaran	50
7. Tampilan <i>Editing</i> Materi Inti Video Pembelajaran	51
8. Tampilan <i>Editing</i> Bagian <i>Posttest</i>	52
9. <i>QRCode</i> Akses Video Pembelajaran Berbasis <i>Storytelling</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Pretest dan Posttest.....	75
2. Formulir Angket Uji Ahli Produk	80
3. Formulir Angket Uji Ahli Materi	82
4. Formulir Angket Persepsi Guru	84
5. Formulir Angket Respon Siswa	86
6. Hasil Uji Respon Siswa.....	88
7. Hasil Pretest.....	90
8. Hasil Posttest.....	93
9. Surat Izin Penelitian	96
10. Dokumentasi Kegiatan	99

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Inovasi teknologi memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan dapat diakses oleh berbagai kalangan .

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pun semakin beragam, mulai dari video, simulasi, hingga aplikasi interaktif berbasis perangkat lunak dan mobile (Titin *et al.*, 2023). Era digital saat ini, keterampilan berbasis teknologi menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh generasi muda. Dunia kerja menuntut individu tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu menerapkan teknologi dalam berbagai bidang, baik yang bersifat teknis maupun kreatif (Fitri & Dilia, 2024). Hal ini mendorong institusi pendidikan termasuk untuk mengintegrasikan keterampilan digital ke dalam proses pembelajaran.

Salah satu bentuk keterampilan digital yang terus berkembang dan memiliki prospek tinggi di masa depan adalah kemampuan dalam mengolah dan mengedit video. Kemampuan *editing* video menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan di berbagai sektor industri. Tidak hanya terbatas pada bidang media dan komunikasi seperti pertelevisian, perfilman, dan konten kreator, keterampilan ini juga diperlukan dalam dunia pemasaran digital untuk membuat iklan dan promosi produk yang menarik (Nusaibah *et al.*, 2022). Bidang pendidikan, video juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang memudahkan pemahaman materi (Biassari & Putri, 2021). Video menjadi media yang efektif dalam menyampaikan informasi secara visual dan naratif.

Penguasaan *editing* video membuka peluang luas bagi siswa untuk beradaptasi dengan kebutuhan dunia kerja yang semakin dinamis. Seiring meningkatnya kebutuhan tersebut, siswa SMK perlu dibekali dengan keterampilan *editing* video sejak dini agar siap bersaing di dunia industri yang serba digital (Fajarini & Turmudi, 2025). Pembelajaran keterampilan ini tidak hanya sebatas pada penguasaan teknis penggunaan perangkat lunak, tetapi juga mencakup pemahaman tentang penyusunan alur cerita (*storyline*), pemilihan elemen visual dan audio, serta penyampaian pesan yang efektif (Ramadhan *et al.*, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memproduksi konten video yang berkualitas.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam membekali siswa dengan keterampilan yang relevan terhadap dunia kerja (Sari, 2023). Salah satu mata pelajaran yang memuat unsur keterampilan digital adalah Konten Kreatif, yang menekankan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya berbasis multimedia, khususnya video. Proses pembelajaran di SMKN 8 Bandar Lampung masih menghadapi kendala dalam hal variasi media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, media yang paling sering digunakan dalam mengajar adalah *PowerPoint* (PPT) dan modul teks. Kedua media ini bersifat statis dan kurang interaktif, sehingga seringkali menurunkan minat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Nainggolan *et al.*, 2024). Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi, terutama yang bersifat praktik, menjadi kurang optimal (Sari *et al.*, 2024).

Masalah lain yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat komputer. Komputer yang tersedia jumlahnya terbatas dan sebagian besar tidak memiliki spesifikasi yang memadai untuk menjalankan aplikasi *editing* video profesional. Akibatnya, siswa tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk berlatih secara langsung dan mandiri menggunakan software *editing*

yang umum digunakan di industri. Keterbatasan ini mendorong siswa untuk lebih banyak menggunakan perangkat *smartphone* pribadi mereka sebagai alternatif alat belajar. Hal ini menunjukkan adanya peluang bagi guru untuk memanfaatkan teknologi *mobile* sebagai media pembelajaran yang dapat menjawab keterbatasan fasilitas, sekaligus tetap mendukung ketercapaian kompetensi siswa. *CapCut* menjadi salah satu aplikasi *editing* video yang memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi *CapCut* dapat diunduh secara gratis melalui *Google Play Store* maupun *App Store*. Meskipun tersedia versi berbayar (*CapCut Pro*), fitur-fitur pada versi gratisnya sudah sangat memadai untuk kebutuhan pembelajaran dasar hingga menengah. Beberapa fitur utama yang mendukung kegiatan belajar antara lain pemotongan video, penambahan teks, audio, transisi, efek visual, serta *voice-over*. Antarmuka *CapCut* yang sederhana dan intuitif membuatnya mudah digunakan oleh siswa, bahkan yang belum pernah melakukan *editing* video sebelumnya.

Penggunaan aplikasi berbasis *smartphone* juga memungkinkan siswa belajar secara fleksibel tanpa tergantung pada perangkat komputer sekolah. Hal ini tentu sangat sesuai dengan kondisi di SMKN 8 Bandar Lampung, di mana mayoritas siswa lebih terbiasa menggunakan ponsel daripada komputer dalam aktivitas sehari-hari. Penggunaan *CapCut* dalam pembelajaran akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan pendekatan *storytelling*, yaitu metode yang mengajarkan siswa menyampaikan pesan melalui narasi yang dikemas dalam bentuk video. Dengan menggabungkan elemen suara, teks, gambar, dan klip video, siswa dapat belajar bagaimana menyusun konten secara kreatif, logis, dan komunikatif.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi seperti *AVS Video Editor*, *Plotagon*, dan *CapCut* telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan *editing* video di kalangan siswa. Penelitian oleh Fitrianiingsih dkk. (2024)

mengembangkan media video pembelajaran berbasis AVS Video Editor dalam mata pelajaran IPA di STKIP Taman Siswa Bima, dengan hasil validasi yang sangat tinggi dari ahli media dan ahli materi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video berbasis AVS dapat meningkatkan pemahaman materi di kalangan siswa. Penelitian lain oleh Sucipto dkk. (2022) mengembangkan multimedia interaktif berbasis video tutorial *editing* yang terbukti efektif dalam pengajaran media audio visual di Universitas Sriwijaya. Oktora (2025) mengevaluasi penggunaan YouTube sebagai media berbagi video untuk pembelajaran video *editing* di STMM Yogyakarta, yang mendapati YouTube efektif dalam mendukung pembelajaran mandiri meskipun ada beberapa kendala terkait akses internet dan pemahaman teori.

Penelitian oleh Ispratiwi dkk. (2023) yang mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* juga menunjukkan hasil yang positif, dengan tingkat validitas yang sangat tinggi pada media dan materi yang digunakan. Suryaman dkk. (2023) mengembangkan media video animasi berbasis *CapCut* dan Plotagon untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SD, dan hasilnya menunjukkan bahwa media animasi berbasis aplikasi tersebut sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Bano dkk. (2024) mengembangkan video pembelajaran berbasis *CapCut* juga menunjukkan hasil yang sangat baik dalam hal validitas dan kepraktisan media tersebut. Namun, penelitian-penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada penggunaan aplikasi *CapCut* untuk mata pelajaran tertentu, seperti IPA, TIK, dan budaya. Sebagian besar juga menilai keefektifan media dalam konteks pengajaran yang lebih umum, tanpa mengkhususkan pada peningkatan keterampilan video *editing* secara praktis dalam konteks pendidikan SMK.

Perbandingan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan *storytelling* dalam pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* di SMK, khususnya dalam mata pelajaran Konten Kreatif.

Penelitian ini lebih fokus pada pengembangan media video yang praktis dan sesuai dengan kebutuhan siswa SMK yang lebih menekankan keterampilan kreatif dan teknis, serta menghubungkan teknologi dengan industri kreatif. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran yang sistematis dan berbasis data. Keterbaruan penelitian ini terletak pada penerapan video pembelajaran berbasis *CapCut* dalam mata pelajaran Konten Kreatif di SMK, yang belum banyak diteliti sebelumnya.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan keterampilan video *editing* siswa secara lebih praktis dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan industri kreatif yang semakin berkembang. Penelitian ini tidak hanya akan mengisi kekosongan literatur, tetapi juga menawarkan solusi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Berdasarkan permasalahan dan peluang tersebut, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis video *storytelling* menggunakan *CapCut* yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa di SMKN 8 Bandar Lampung. Media ini diharapkan menjadi solusi terhadap keterbatasan fasilitas dan minimnya variasi media pembelajaran, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik *editing* video dalam mata pelajaran Konten Kreatif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat validitas video pembelajaran berbasis *storytelling* yang dikembangkan pada mata pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan video pembelajaran berbasis *storytelling* yang dikembangkan pada mata pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat validitas video pembelajaran berbasis *storytelling* yang dikembangkan pada mata pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan video pembelajaran berbasis *storytelling* yang dikembangkan pada mata pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan multimedia dan teknologi pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai penggunaan aplikasi *CapCut* dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *storytelling* serta mendukung teori-teori pembelajaran visual dan audio visual yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa memahami materi Konten Kreatif lebih menarik. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa dalam mengedit dan mengolah video.

- b. Guru

Guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Media ini juga dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi dan *storytelling*.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis TIK melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum. Hal ini juga dapat memperkuat citra sekolah sebagai lembaga yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan.

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

1. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas XI di SMKN 8 Bandar Lampung yang mengikuti mata pelajaran Konten Kreatif.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video *Digital Storytelling* yang diproduksi menggunakan aplikasi *CapCut*, dengan konten terfokus pada pengenalan dan praktik dasar *editing* video.
3. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model yang dikemukakan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip (2000), yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu *Planning* (Perencanaan), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan).
4. Penelitian ini hanya menilai aspek validitas (kelayakan isi, tampilan, dan media) dan kepraktisan (kemudahan penggunaan oleh siswa dan guru), tanpa menguji efektivitas secara menyeluruh.
5. Materi yang dikembangkan dibatasi pada materi dasar pengenalan *editing* video sesuai capaian pembelajaran pada mata pelajaran Konten Kreatif di tingkat SMK.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. *Dual Coding Theory* dan *Theory of Multimedia Learning*

Dual Coding Theory yang dikemukakan oleh Paivio dan dijelaskan lebih lanjut oleh Nachiappan (2013) menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran verbal dan visual. Saluran verbal digunakan untuk mengolah informasi berbasis kata-kata, kalimat, atau narasi, sementara saluran visual memproses informasi berbentuk gambar, animasi, atau video. Ketika kedua saluran ini diaktifkan secara bersamaan, proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena informasi diserap secara ganda dan saling melengkapi. Teori ini menekankan bahwa penyajian informasi melalui teks atau audio (verbal) yang didampingi oleh gambar atau ilustrasi gerak (visual) membantu membangun pemahaman siswa terhadap konsep abstrak. Representasi ganda ini memperkuat memori dan pemrosesan kognitif, sehingga lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang kompleks.

Selain *Dual Coding Theory*, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2003) juga memberikan dasar kuat bagi pengembangan media pembelajaran yang menggunakan elemen multimedia. Teori ini menjelaskan bahwa terdapat tiga proses utama yang terjadi saat peserta didik belajar melalui multimedia, yaitu:

1. Seleksi (*Selection*)

Peserta didik memilih informasi yang dianggap penting, baik dari saluran verbal (narasi) maupun visual (gambar dan video).

2. Pengorganisasian (*Organizing*)
Informasi yang telah dipilih diolah ke dalam struktur yang bermakna, membentuk model mental berbasis kata dan gambar.
3. Integrasi (*Integrating*)
Informasi verbal dan visual disatukan untuk menciptakan pemahaman utuh dan mendalam.

Mayer mengemukakan beberapa prinsip pembelajaran multimedia yang dapat diterapkan dalam penyusunan video pembelajaran:

1. *Multiple representation principle*
Penyajian informasi melalui dua bentuk representasi atau lebih, seperti audio dan visual, meningkatkan efektivitas pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami materi karena informasi disajikan secara beragam dan saling mendukung.
2. *Contiguity principle*
Penjelasan naratif dan tampilan visual sebaiknya disajikan secara bersamaan agar siswa dapat langsung mengaitkan antara penjelasan dan ilustrasi.
3. *Split-attention principle*
Penyajian visual dan verbal sebaiknya dibedakan salurannya, misalnya menggunakan narasi suara untuk penjelasan agar tidak membebani sistem pemrosesan visual. Cara ini membantu siswa lebih fokus dan tidak bingung membaca teks sambil memperhatikan gambar bergerak.
4. *Coherence principle*
Penggunaan elemen-elemen yang tidak relevan sebaiknya dihindari. Penyajian yang ringkas dan terfokus membantu siswa menyerap informasi penting tanpa terdistraksi oleh materi yang tidak mendukung tujuan pembelajaran.

Pengembangan *video storytelling* untuk materi *editing* video memperhatikan prinsip-prinsip tersebut agar media yang dihasilkan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Narasi digunakan untuk membimbing

alur cerita dan penjelasan teknis, sementara visual menggambarkan langkah-langkah *editing* secara langsung melalui simulasi atau demonstrasi layer. Pendekatan ini membuat siswa lebih mudah menangkap hubungan antara teori dan praktik, serta meningkatkan ketertarikan terhadap materi. Media video yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

2.1.2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan memperkuat interaksi antara guru dan siswa (Nainggolan *et al.*, 2024). Istilah “media” berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau penghubung (Hasan *et al.*, 2021). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Media ini dapat berbentuk benda, suara, gambar, ataupun gabungan dari berbagai unsur yang mampu merangsang perhatian, minat, dan respons siswa terhadap pembelajaran.

Berbagai ahli telah memberikan definisi media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Media adalah sarana penyampai pesan pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang keterlibatan siswa (Permana *et al.*, 2024). Media tidak hanya mencakup alat bantu berupa benda, tetapi juga dapat berupa manusia atau lingkungan sekitar yang mendukung proses pembelajaran. Media sebagai saluran komunikasi seperti film, televisi, grafik, bahan cetak, dan komputer (Jauza & Albina, 2025). Sementara itu, *National Education Association* (NEA) menjelaskan bahwa media mencakup perangkat yang bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca untuk mendukung efektivitas proses belajar mengajar (Yusnaldi *et al.*, 2025). Media adalah segala hal yang dapat digunakan dalam pembelajaran

untuk menyampaikan informasi serta merangsang pikiran siswa demi terciptanya komunikasi pembelajaran yang efektif (Yusuf & Zahroh, 2025).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara komunikasi yang digunakan dalam proses pendidikan untuk merangsang pikiran, perasaan, serta minat siswa agar mereka dapat memahami materi secara lebih baik. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru sebaiknya mampu menguasai dan memanfaatkan media secara optimal agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Dalam penggunaannya, media mampu membantu siswa untuk menyamakan persepsi terhadap suatu objek melalui penyajian visual, mengkonkretkan konsep abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata, menghadirkan objek yang sulit ditemukan di lingkungan sekitar, serta menyajikan objek dengan ukuran yang dapat disesuaikan. Media juga memungkinkan siswa memahami proses atau gerakan yang terlalu cepat maupun lambat melalui bantuan teknologi seperti video pembelajaran.

Media pembelajaran juga memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Media sebagai perantara, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Media mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, serta daya indra yang mungkin terjadi selama pembelajaran berlangsung. Proses pemahaman pun menjadi lebih efisien dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membangun kemampuan berpikir kreatif siswa, menciptakan suasana belajar yang hidup, membantu visualisasi materi, serta memberikan kemudahan dalam proses penguasaan konsep (Siregar *et al.*, 2025).

Pengembangan video pembelajaran *storytelling* untuk mata pelajaran Konten Kreatif, penggunaan media visual yang dikombinasikan dengan

narasi menjadi strategi yang efektif untuk menjelaskan konsep *editing* video kepada siswa. Media semacam ini tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, membangun imajinasi, dan memperkuat pemahaman melalui perpaduan antara unsur audio dan visual. Media pembelajaran yang dirancang secara tepat dan menarik akan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

2.1.3. Media Pembelajaran *Storytelling* Berbasis Video

Media pembelajaran *storytelling* berbasis video merupakan kombinasi antara penyampaian materi melalui cerita dan pemanfaatan teknologi audio visual sebagai alat bantu belajar (Musthofa & Sanjani, 2025). Pendekatan ini menggabungkan kekuatan narasi dalam membangun makna dengan daya tarik visual dan audio dari video, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi siswa. *Storytelling* bukan sekadar menyampaikan informasi, melainkan cara untuk menghubungkan konsep-konsep pelajaran dengan pengalaman yang relevan, emosional, dan mudah diingat (Inayah, 2025).

Penggunaan *storytelling* dalam media video sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi yang bersifat prosedural atau membutuhkan penalaran visual (Fendi *et al.*, 2025). Cerita dalam video dapat menggambarkan alur, proses, hingga penerapan suatu konsep dalam kehidupan nyata, sehingga siswa tidak hanya mendengar atau membaca informasi, tetapi juga melihat langsung ilustrasi penerapannya. Media video *storytelling* mampu menjembatani antara materi yang abstrak dengan pemahaman yang lebih konkret. Video yang disajikan dalam bentuk *storytelling* mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Cerita yang dikemas menarik dapat menciptakan keterlibatan emosional, sehingga siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti alur pembelajaran sampai selesai (Fendi *et al.*, 2025). Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip dalam teori pembelajaran kognitif multimedia, di mana

penggunaan teks, narasi, gambar, dan animasi yang saling mendukung dapat memperkuat proses penyimpanan informasi di memori jangka panjang.

Media *video storytelling* menjadi alternatif yang relevan dan adaptif terhadap gaya belajar siswa saat ini yang lebih akrab dengan konten digital, visual, dan naratif.

Pengembangan media pembelajaran *storytelling* berbasis video tidak hanya berperan sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep, membangun keterlibatan emosional, serta menumbuhkan kreativitas dan daya imajinasi siswa. Pendekatan ini memberikan peluang bagi guru untuk menyampaikan materi secara inovatif, serta bagi siswa untuk belajar secara aktif dan bermakna melalui media yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

2.1.4. *CapCut*

CapCut merupakan aplikasi pengeditan video yang banyak digunakan untuk membuat konten digital secara praktis dan efisien (Bano *et al.*, 2025).

Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti pemotongan klip, penambahan teks, efek visual, transisi, musik latar, serta fitur narasi otomatis dari teks (*text-to-speech*) (Ghaisani & Elysia, 2024). Kemudahan antarmuka membuat *CapCut* dapat digunakan oleh guru maupun siswa, bahkan oleh mereka yang belum memiliki pengalaman dalam pengeditan video. *CapCut* sangat mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis *storytelling* (Surani *et al.*, 2024). Pengguna dapat menyusun alur cerita, menambahkan visual pendukung, dan menyisipkan narasi yang memperjelas isi materi. Pada mata pelajaran Konten Kreatif, misalnya, *CapCut* dapat digunakan untuk menjelaskan tahapan proses *editing* video, penggunaan elemen grafis, atau teknik penyampaian pesan melalui visual. Penyajian materi dalam bentuk cerita yang dilengkapi gambar bergerak dan suara akan membantu siswa memahami topik secara lebih konkret dan menarik. Pembuatan video pembelajaran menggunakan *CapCut* juga memberi ruang bagi pengembangan kreativitas dan keterampilan teknologi. Siswa tidak

hanya menjadi penerima materi, tetapi juga dapat berperan aktif sebagai kreator. Proses ini melibatkan kemampuan berpikir logis, imajinasi visual, dan penyusunan narasi yang sistematis. *CapCut* membantu menyederhanakan proses produksi video, sehingga pembuatan media pembelajaran menjadi lebih mudah dilakukan oleh siapa saja.

2.1.5. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Konten Kreatif

Mata pelajaran Konten Kreatif merupakan bagian integral dari kurikulum Desain Komunikasi Visual (DKV) yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Imamuddin *et al.*, 2024). Mata pelajaran ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menciptakan, mengelola, dan memproduksi berbagai bentuk konten digital yang dapat digunakan dalam berbagai kebutuhan komunikasi. Siswa diajarkan untuk menguasai teknik-teknik desain grafis, *video editing*, animasi, serta pembuatan konten multimedia interaktif yang dapat diterapkan di dunia industri kreatif, media sosial, serta pemasaran digital.

Konten kreatif tidak hanya mencakup aspek visual, tetapi juga elemen-elemen lain yang mendukung komunikasi pesan dengan audiens, seperti teks, audio, dan elemen interaktif lainnya. Mata pelajaran ini mengajarkan siswa untuk merancang dan menghasilkan karya visual yang efektif dan komunikatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens melalui berbagai saluran digital, seperti media sosial, website, serta *platform* multimedia lainnya. Konten kreatif juga memfokuskan pada pemahaman mendalam tentang audiens yang menjadi sasaran, serta bagaimana mengoptimalkan elemen-elemen desain agar dapat menarik perhatian dan meningkatkan efektivitas komunikasi.

Selain keterampilan teknis yang berkaitan dengan produksi media, pembelajaran Konten Kreatif juga menekankan pada pengembangan keterampilan profesional yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif yang terus berkembang. Salah satu tujuan utama dari mata pelajaran ini

adalah untuk mempersiapkan siswa agar memiliki keterampilan yang cukup untuk memasuki dunia kerja, terutama di industri yang semakin bergantung pada konten digital. Siswa dilatih untuk memahami dan menerapkan berbagai teknik desain dan produksi media, serta menguasai perangkat lunak pengolahan visual dan video seperti *Adobe Photoshop*, *Premiere Pro*, dan aplikasi *editing* video lainnya, termasuk yang lebih sederhana seperti *CapCut*.

Proses pembelajaran Konten Kreatif terbagi menjadi tiga tahap utama, yang masing-masing mencerminkan tahap-tahap dalam alur kerja profesional di industri kreatif. Tahap pertama adalah praproduksi, di mana siswa diajarkan cara merancang dan membuat konsep ide yang jelas, termasuk pembuatan *storyboard* dan sketsa awal untuk memvisualisasikan konsep tersebut. Tahap ini juga mencakup perencanaan teknis yang diperlukan untuk produksi, seperti pengaturan pencahayaan, pemilihan lokasi, dan penyusunan alat yang akan digunakan. Pada tahap produksi, siswa mulai mengimplementasikan rencana mereka dengan melakukan pengambilan gambar, perekaman suara, atau pembuatan elemen-elemen grafis yang diperlukan untuk proyek tersebut. Tahap akhir adalah pasca produksi, yang melibatkan pengeditan dan penyempurnaan hasil karya untuk menghasilkan produk akhir yang siap dipublikasikan atau disajikan kepada audiens.

Mata pelajaran ini sangat relevan dengan tuntutan industri kreatif yang terus berkembang. Dengan meningkatnya permintaan konten digital berkualitas untuk berbagai *platform*, seperti media sosial, periklanan, dan pemasaran digital, siswa yang menguasai keterampilan pembuatan dan pengeditan konten visual akan memiliki peluang besar untuk sukses di bidang ini. Kemampuan untuk menghasilkan konten yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan menjadi kunci sukses dalam dunia digital saat ini. Seperti yang disebutkan oleh Ananda dan Setiawan (2022), pembelajaran Konten Kreatif tidak hanya terfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada pengembangan kreativitas,

kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan komunikasi yang penting dalam menyampaikan ide dan pesan secara jelas dan persuasif.

Mata pelajaran ini memberikan wawasan tentang berbagai bentuk konten digital yang relevan dengan kebutuhan industri, seperti video pendek, iklan digital, infografis, dan lainnya. Pemahaman yang mendalam tentang tren terbaru dalam dunia desain grafis dan produksi konten, siswa tidak hanya dilatih untuk menjadi produsen konten, tetapi juga sebagai kreator yang mampu menghadirkan ide-ide segar dan inovatif yang dapat memenuhi tuntutan pasar. Pembelajaran Konten Kreatif juga melibatkan pengembangan *soft skills* yang penting, seperti kerja tim, komunikasi efektif, dan keterampilan manajerial, yang sangat berguna bagi siswa yang ingin melanjutkan karirnya dalam bidang industri kreatif atau menjadi wirausahawan di sektor ini.

2.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan mengenai substansi yang diteliti tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Peneliti	Media/ <i>Software</i>	Subjek	Metode	Hasil Utama
1	Fitrianingsih <i>et al.</i> (2022)	AVS Video Editor	Siswa IPA	R&D (ADDIE: 3 tahap)	Media video pembelajaran divalidasi oleh ahli dengan hasil kevalidan sangat tinggi (0,84 & 0,93)
2	Sucipto <i>et al.</i> (2022)	Video Tutorial Interaktif	Mahasiswa	R&D (ADDIE lengkap)	Media valid, praktis (87.4%) dan efektif (N-gain = 0.7 kategori tinggi) dalam pembelajaran materi <i>editing</i> audio visual
3	Oktora (2025)	YouTube	Mahasiswa	Kuesioner, Wawancara	YouTube efektif mendukung pembelajaran mandiri, namun tidak sepenuhnya menggantikan interaksi tatap muka, dengan beberapa kendala
4	Tiwi & Mellisa (2023)	<i>CapCut</i>	Mahasiswa Biologi	R&D (ADDIE lengkap)	Media video pembelajaran divalidasi dengan hasil sangat valid (100%, 96.25%, 84.58%) dan mendapat respons positif (86.5%) dari mahasiswa.
5	Suryaman & Suryanti (2022)	Plotagon, <i>CapCut</i>	Siswa SD Kelas II	R&D (ADDIE lengkap)	Media animasi berbasis Plotagon dan <i>CapCut</i> divalidasi sangat layak (100%) dan efektif meningkatkan hasil belajar kognitif (80% kecil, 75% besar).

No.	Peneliti	Media/Software	Subjek	Metode	Hasil Utama
6	Ghaisani & Elysia (2024)	CapCut	Siswa SMA	Kualitatif	Video pembelajaran berbasis <i>CapCut</i> efektif meningkatkan fokus siswa selama pembelajaran, mendukung proses pembelajaran sejarah di SMA. Media video berbasis <i>CapCut</i> sangat valid (95%), praktis (95,55%) dan efektif dengan peningkatan nilai <i>posttest</i> dari 46,66 ke 80,83 (N-gain = 0.64).
7	Fitri & Anas (2024)	CapCut	Siswa SD Kelas V	R&D (4D)	
8	Bano <i>et al.</i> (2025)	CapCut	Siswa SMA	R&D (ADDIE lengkap)	Media video pembelajaran dinilai sangat layak dengan skor validasi mencapai 96% (media) dan 96.66% (pembelajaran). Siswa memberikan penilaian 87.27% (sangat layak). Media video pembelajaran berbasis <i>CapCut</i> divalidasi sangat layak dengan hasil penilaian pakar media (97%) dan pakar materi (90%). Media video animasi berbasis paired <i>storytelling</i> sangat valid (validasi 89% materi, 82% bahasa, 80% media) dan praktis (respon guru 84%, siswa 81%).
9	Surani <i>et al.</i> (2024)	CapCut	Siswa SMP	R&D (4D)	
10	Nurmiyati <i>et al.</i> (2024)	Video Animasi	Siswa SD Kelas III	R&D (4D)	

Berdasarkan penelitian relevan pada Tabel 1, media video pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses belajar siswa. Media seperti *AVS Video Editor*, *YouTube*, hingga *CapCut* terbukti valid, praktis, dan efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sebagian besar penelitian menggunakan model pengembangan seperti ADDIE dan 4D, dengan hasil yang menunjukkan bahwa media video layak digunakan dan mendapat tanggapan positif dari siswa maupun guru. Video pembelajaran dengan *CapCut* sangat valid dan disukai mahasiswa. Begitu juga dengan penelitian lain yang menggunakan *CapCut* pada jenjang SD hingga SMA, hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan yang cukup jelas dibandingkan dengan penelitian-penelitian tersebut. Penelitian sebelumnya umumnya dilakukan pada siswa sekolah dasar, menengah, atau mahasiswa non-kreatif, sedangkan penelitian ini menyasar siswa SMK Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), yang memang mempelajari cara membuat konten visual. Penelitian ini juga mengangkat strategi *storytelling* dalam media pembelajarannya, bukan sekadar video biasa. Fokusnya adalah pada mata pelajaran Konten Kreatif, yang tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam menciptakan konten digital secara mandiri. Sehingga, media yang dibuat diharapkan bisa menjadi contoh sekaligus pemicu ide bagi siswa untuk berkarya lebih jauh di bidang industri kreatif.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Tempat, Waktu, Subjek, dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Bandar Lampung, yang beralamat di Jalan Imam Bonjol No.52, Kemiling Raya, Bandar Lampung (35153), Lampung. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa di SMK Negeri 8 Bandar Lampung memiliki mata pelajaran Konten Kreatif yang relevan dengan fokus pengembangan media pembelajaran berbasis video *Digital Storytelling*. Penelitian dilaksanakan pada bulan April hingga Juni 2025, mencakup seluruh tahapan dari perencanaan hingga pengumpulan data. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI DKV 2 dengan jumlah 30 siswa.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan pembelajaran dari Alessi & Trollip (2000) dengan 3 langkah yaitu *Planning* (perencanaan), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan). Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan pengembangan video pembelajaran *storytelling* menggunakan aplikasi *CapCut*. Prosedur pengembangan menggunakan Alessi dan Trollip agar alur penelitian secara sistematis mengembangkan media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa SMK.

3.3. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media video pembelajaran berbasis *storytelling* ini dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut sesuai model Alessi dan Trollip:

Model Alessi & Trollip (2000) terdiri dari tiga tahapan utama yang tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Alessi dan Trollip (2000)

3.3.1. *Planning* (Perencanaan)

Tahap perencanaan mencakup analisis kebutuhan, perumusan tujuan pembelajaran, identifikasi karakteristik peserta didik, serta studi pustaka untuk menentukan materi yang dikembangkan. Pada tahap perencanaan dilakukan identifikasi awal terhadap kebutuhan pembelajaran dan kondisi aktual di lapangan, yang menjadi dasar pengembangan media. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Analisis kebutuhan. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Konten Kreatif di SMK Negeri 8 Bandar Lampung untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa, khususnya dalam memahami proses *editing* video. Diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan kurang menarik bagi siswa.
- b. Analisis karakteristik siswa. Peneliti mengidentifikasi karakteristik siswa SMK, seperti usia, kemampuan dasar dalam teknologi, gaya belajar, serta ketertarikan siswa terhadap media audio visual dan aplikasi populer seperti *CapCut*.

- c. Perumusan Tujuan Pembelajaran. Berdasarkan analisis kurikulum dan kebutuhan siswa, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media yang dikembangkan, terutama pada aspek peningkatan pemahaman siswa terhadap teknik *editing* video.
- d. Pengumpulan materi ajar dan sumber referensi. Peneliti mengumpulkan materi pelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar serta berbagai sumber ilmiah, buku ajar, dan video tutorial sebagai dasar penyusunan konten video pembelajaran.

3.3.2. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan dilakukan skenario video *storytelling*, *storyboard*, pemilihan media pendukung, serta struktur isi konten video berdasarkan kurikulum yang berlaku. Tahap perancangan bertujuan menyusun rancangan media pembelajaran secara terstruktur agar proses produksi media berjalan efektif. Kegiatan dalam tahap ini mencakup:

- a. Penyusunan *storyboard* dan skenario video. Peneliti menyusun alur cerita dan naskah narasi video yang disesuaikan dengan pendekatan *storytelling*. *Storyboard* disusun untuk menggambarkan secara visual isi video per *Scene*, termasuk ilustrasi, narasi, transisi, musik latar, dan efek visual yang akan digunakan.
- b. Penentuan gaya visual dan suara. Desain visual disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK agar menarik dan mudah dipahami. Penggunaan suara narator, musik latar, dan animasi juga dirancang untuk memperkuat pesan pembelajaran.
- c. Pemilihan tools dan media. *CapCut* dipilih sebagai aplikasi utama karena kemudahan penggunaan, fitur lengkap, serta familiar bagi siswa. Perangkat pendukung lain seperti audio recorder, gambar pendukung, dan template visual juga disiapkan.

3.3.3. Development (Pengembangan)

Tahap *development* meliputi proses produksi video pembelajaran dengan aplikasi *CapCut*, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba

kepraktisan di lapangan bersama guru dan siswa. Tahap pengembangan merupakan implementasi dari desain yang telah dibuat. Pada tahap *development* dilakukan pembuatan, pengujian, dan revisi media video pembelajaran. Prosedurnya meliputi:

- a. Produksi video pembelajaran. Video dikembangkan berdasarkan *storyboard* yang telah disusun. Proses perekaman, *editing*, penambahan efek, animasi, dan suara dilakukan menggunakan aplikasi *CapCut*. Peneliti menyusun video dalam beberapa segmen agar tidak terlalu panjang dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran.
- b. Validasi produk oleh ahli. Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian isi dengan kurikulum dan ketepatan konsep. Kemudian penilaian ahli media, untuk menilai tampilan visual, audio, efektivitas penyampaian, dan aspek teknis video.
- c. Uji coba kepraktisan. Setelah revisi dari validasi, dilakukan uji coba terbatas terhadap guru dan siswa: Uji kepraktisan guru dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan siswa dilakukan untuk melihat respon, daya tarik, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.
- d. Revisi akhir produk. Berdasarkan masukan dari uji kepraktisan, dilakukan penyempurnaan terhadap video agar sesuai dengan harapan pengguna dan siap untuk digunakan dalam skala yang lebih luas.

3.4. Instrumen Penelitian

3.4.1. Observasi

Observasi dilakukan pada tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan di lapangan sebelum pengembangan media dilakukan. Observasi bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran yang sedang berlangsung, hambatan yang dihadapi guru dan siswa, serta sejauh mana penggunaan media pembelajaran digital, khususnya dalam mata pelajaran Konten Kreatif. Hasil observasi menjadi dasar dalam merancang media video *storytelling* yang sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas.

3.4.2. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam bentuk daftar pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis untuk memperoleh tanggapan dari responden terhadap topik tertentu. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data kevalidan oleh ahli media dan ahli materi serta menilai kepraktisan media oleh guru dan siswa. Kisi-kisi angket penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Kisi-kisi instrumen validasi ahli produk
Kisi-kisi instrumen validasi ahli produk tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Produk

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1	Tampilan Media	<div>a. Desain media menarik dan sesuai</div> <div>b. Warna dan jenis huruf mudah dibaca</div> <div>c. Ukuran huruf sesuai dan proporsional</div> <div>d. Gambar pendukung relevan dengan materi</div> <div>e. Video menarik dan memotivasi siswa</div> <div>f. Kualitas video jernih dan tidak buram</div>
2	Efektivitas Media	<div>a. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru</div> <div>b. Praktis dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan video</div> <div>c. Durasi video tidak terlalu panjang dan sesuai kebutuhan belajar</div> <div>d. Mampu mengajak siswa terlibat aktif dalam pembelajaran</div>
3	Suara	<div>a. Vokal dalam video jelas dan mudah dipahami</div> <div>b. Backsound tidak bertabrakan dengan suara narasi/pemateri</div> <div>c. Tidak terdapat gangguan suara (<i>noise</i>) dalam video</div>
4	Kebahasaan	<div>a. Bahasa mudah dipahami oleh siswa</div> <div>b. Bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik</div> <div>c. Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar</div>

Sumber: (Dadi *et al.*, 2024)

b. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

Kisi-kisi instrumen validasi ahli produk tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kelayakan Isi Materi dengan Kurikulum	a. Kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran b. Keluasan materi yang dimuat sesuai dengan tujuan pembelajaran materi Teknik Dasar <i>Editing</i> Video c. Aktualitas materi yang disajikan
2	Penyajian	a. Kejelasan penyampaian materi b. Penyampaian materi yang sistematis/urut c. Materi sesuai dengan teori dan fakta yang ada d. Kejelasan materi disertai gambar yang mendukung e. Video yang disajikan sesuai dengan materi
3	Kelayakan Penunjang Proses Pembelajaran	a. Media sesuai penggunaan di kelas b. Membantu mengingat materi yang sudah dipelajari
4	Kebahasaan	a. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa b. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa c. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar

Sumber: (Bano *et al.*, 2025)

c. Kisi-kisi instrumen kepraktisan persepsi guru

Kisi-kisi instrumen kepraktisan persepsi guru tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Persepsi Guru

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kemudahan penggunaan	a. Guru mudah memahami isi media pembelajaran b. Guru mudah mengoperasikan media dalam proses pembelajaran c. Media dapat digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus

No.	Aspek Penilaian	Indikator
2	Waktu dan efisiensi	a. Media dapat digunakan dalam alokasi waktu pembelajaran yang tersedia b. Media tidak memerlukan waktu lama untuk mempersiapkan sebelum digunakan
3	Dukungan terhadap pembelajaran	a. Media membantu guru menjelaskan materi secara lebih menarik b. Media mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran c. Media sesuai digunakan pada materi Teknik Dasar <i>Editing Video</i>
4	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	a. Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan b. Media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif

Sumber: (Tiwi & Mellisa, 2023)

- d. Kisi-kisi instrumen kepraktisan respon siswa

Kisi-kisi instrumen kepraktisan respon siswa tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Respon Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Kepuasan Pengguna	a. Kepuasan terhadap media pembelajaran video <i>Digital Storytelling</i> b. Huruf dalam video mudah dibaca c. Kombinasi warna tampilan menarik d. Gambar atau video pendukung menarik e. Navigasi atau pengoperasian media mudah dilakukan f. Bahasa dalam video mudah dipahami
2	Kegunaan Media Pembelajaran	a. Media meningkatkan efektivitas dalam memahami materi b. Media berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang baik c. Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran d. Media mendukung penguasaan materi <i>editing video</i>
3	Kemudahan Penggunaan	a. Media mudah digunakan saat proses belajar b. Informasi disampaikan secara jelas c. Materi mudah dipahami melalui video

No	Aspek	Indikator
4	Daya Tarik Media	a. Media meningkatkan pemahaman terhadap materi b. Penjelasan video mudah diikuti c. Media menambah semangat dalam belajar

Sumber: (Suryaman & Suryanti, 2022)

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini tersaji pada Tabel 6.

Tabel 6. Teknik Pengumpulan Data

Variabel Penelitian	Instrumen yang Digunakan	Subjek Penelitian	Analisis Data
Kevalidan	Angket uji ahli produk dan ahli materi	Validator ahli bidang produk media dan materi <i>editing</i> video	Analisis skor
Kepraktisan	Angket persepsi guru dan respon siswa	Guru DKV dan siswa XI DKV	Analisis persentase

3.6. Teknik Analisis Data

3.6.1. Analisis Data Kevalidan Produk

Pengujian kevalidan produk dilakukan berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media melalui instrumen angket. Instrumen tersebut disusun mengacu pada penelitian Bufallo (2023). Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert, yang umum digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, dan pendapat individu atau kelompok terhadap suatu objek (Sugiyono, 2015). Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini memiliki rentang nilai 1 sampai dengan penginterpretasian tingkat kevalidan produk ditampilkan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Konversi Skor Penilaian Kevalidan Produk

Skor	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Kevalidan media yang dihasilkan dapat dilihat dengan analisis skor penilaian berdasarkan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Rata - rata skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}}$$

Setelah hasil nilai diperoleh, dilakukan penafsiran untuk mendapatkan kualitas dari produk yang dikembangkan dengan kriteria validitas uji ahli yang tersaji pada Tabel 8.

Tabel 8. Kriteria Validitas Uji Ahli

Rerata Skor	Tingkat Validitas
$1,00 < \text{skor} \leq 1,75$	Validitas Sangat Rendah
$1,75 < \text{skor} \leq 2,50$	Validitas Rendah
$2,50 < \text{skor} \leq 3,25$	Validitas Tinggi
$3,25 < \text{skor} \leq 4,00$	Validitas Sangat Tinggi

Produk penelitian ini dikatakan valid apabila mencapai skor minimal pada rentang skor 2,51–3,25.

3.6.2. Analisis Data Kepraktisan Produk

Analisis kepraktisan produk diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada siswa dan guru terkait penggunaan media video pembelajaran berbasis *storytelling*. Penilaian dilakukan dengan skala Likert 1–4 tersaji pada Tabel 9.

Tabel 9. Konversi Skor Penilaian Kepraktisan Produk

Skor	Kategori
4	Sangat praktis
3	Praktis
2	Kurang praktis
1	Tidak praktis

Kepraktisan media yang dihasilkan dapat dilihat dengan analisis skor berdasarkan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah data kuantitatif diperoleh, hasil tersebut diubah menjadi data kualitatif untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dengan kriteria yang ditampilkan pada Tabel 10.

Tabel 10. Kriteria Validitas Uji Ahli

Persentase Skor	Tingkat Validitas
0% - 20%	Kepraktisan sangat rendah
>20% - 40%	Kepraktisan rendah
>40% - 60%	Kepraktisan sedang
>60% - 80%	Kepraktisan tinggi
>80% - 100%	Kepraktisan sangat tinggi

Produk dikatakan praktis apabila memperoleh nilai minimal pada rentang persentase >40% hingga 60%.

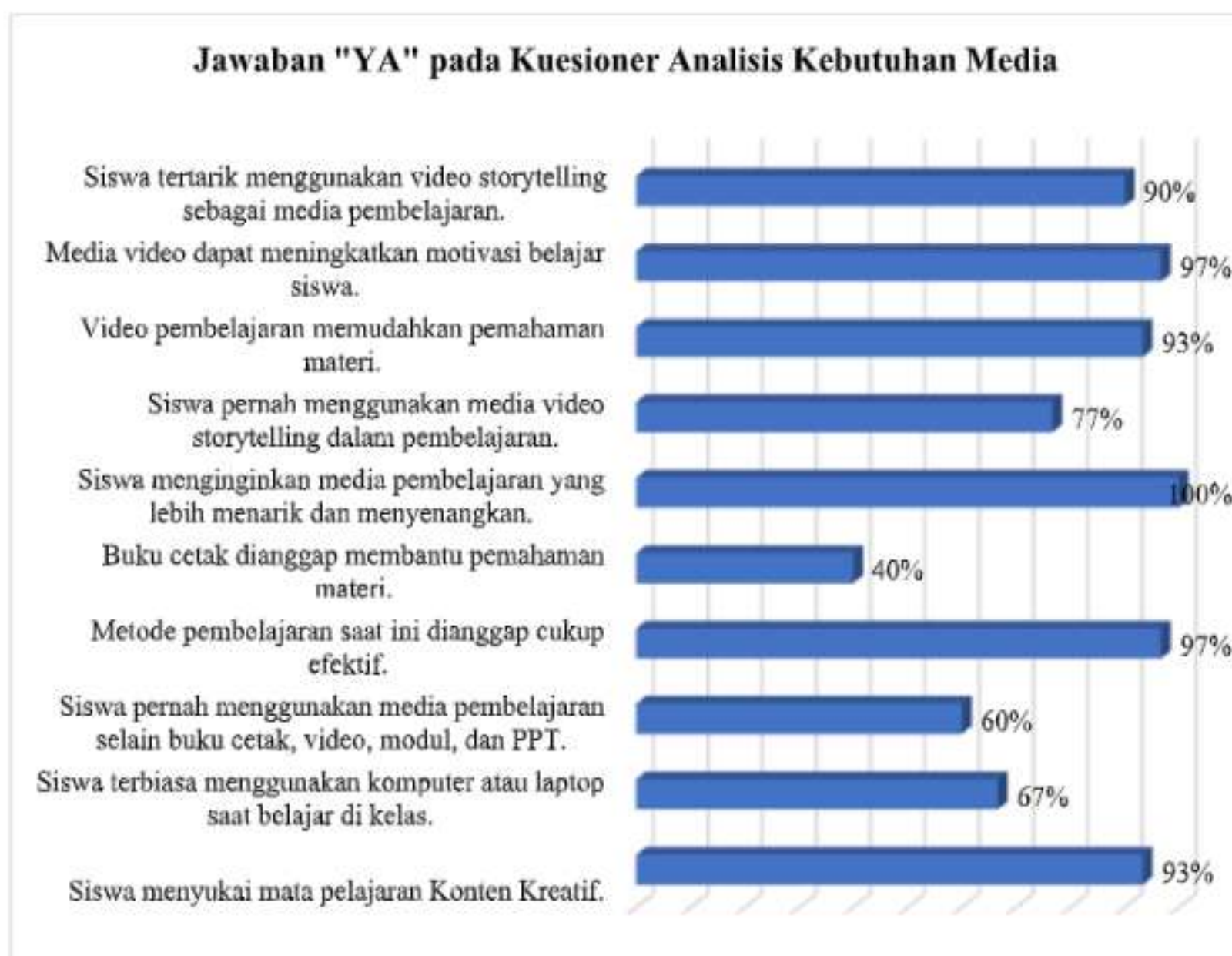
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

4.1.1. Tahap *Planning* (Perencanaan)

Tahap *planning* merupakan tahapan awal dalam model pengembangan Alesi & Trollip yang mencakup analisis kebutuhan, identifikasi karakteristik, perumusan tujuan pembelajaran, serta pengumpulan materi ajar.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami proses *editing* video karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Peneliti telah menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada 30 siswa kelas XI DKV 2. Hasil dari angket disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Analisis Kebutuhan Media

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (93%) menyukai pelajaran Konten Kreatif, tetapi hanya 67% yang menyatakan sering menggunakan komputer atau laptop saat pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa (97%) merasa metode belajar saat ini belum cukup efektif, dan hanya 40% yang menyatakan bahwa buku cetak cukup membantu dalam memahami materi. Siswa menyatakan menginginkan media pembelajaran baru yang lebih menarik dan menyenangkan. Terkait penggunaan media pembelajaran berbasis video, sebanyak 97% siswa merasa bahwa video dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, 93% merasa video memudahkan mereka memahami materi, dan 90% menyatakan tertarik belajar menggunakan media video storytelling yang dianggap lebih efektif dan menyenangkan. Namun, hanya 77% siswa yang pernah menggunakan media pembelajaran berbasis video *storytelling*, menunjukkan bahwa media ini belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam mata pelajaran Konten Kreatif, distribusi jawaban siswa menunjukkan bahwa media video pembelajaran menjadi media paling dominan, baik digunakan secara tunggal maupun dikombinasikan dengan media lain. Berikut adalah rincian frekuensi penggunaan media pembelajaran berdasarkan data angket siswa.

Tabel 11. Media Pembelajaran yang Sering digunakan pada Mata Pelajaran Konten Kreatif

No.	Jenis Media Pembelajaran	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Video Pembelajaran	11	36.7%
2	Video Pembelajaran + Modul	4	13.3%
3	Video Pembelajaran + PPT	1	3.3%
4	Video Pembelajaran + Modul + PPT	1	3.3%
5	Buku Cetak	2	6.7%
6	Modul	3	10.0%
7	PPT	5	16.7%
8	Buku Cetak + Video Pembelajaran + Modul	1	3.3%
9	Buku Cetak + Video Pembelajaran + Modul + PPT	1	3.3%
Total		30 siswa	100%

Berdasarkan Tabel 11, bahwa mayoritas siswa telah akrab dengan media berbasis video, namun belum diperkenalkan secara maksimal dalam bentuk video *storytelling* yang kontekstual dan interaktif. Oleh karena itu, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang difokuskan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik *editing* video dasar melalui media pembelajaran berbasis video *storytelling*. Materi yang dikembangkan mencakup teknik dasar pengeditan seperti pemotongan video, penambahan teks, transisi, audio, dan efek visual dengan menggunakan aplikasi *CapCut* berbasis Android, yang populer dan mudah dioperasikan oleh siswa.

Selain melalui angket yang disebarakan kepada siswa, peneliti juga melakukan identifikasi karakteristik peserta didik melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Konten Kreatif. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang bersifat praktis dan visual, terutama dalam hal pengeditan video. Namun, guru juga mengamati bahwa masih banyak siswa yang kesulitan memahami langkah-langkah *editing* jika hanya dijelaskan secara lisan atau menggunakan buku cetak. Guru menilai bahwa siswa cenderung lebih responsif dan mudah memahami materi apabila disampaikan melalui media yang menarik dan komunikatif. Informasi ini memperkuat temuan dari hasil angket siswa, yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar mereka.

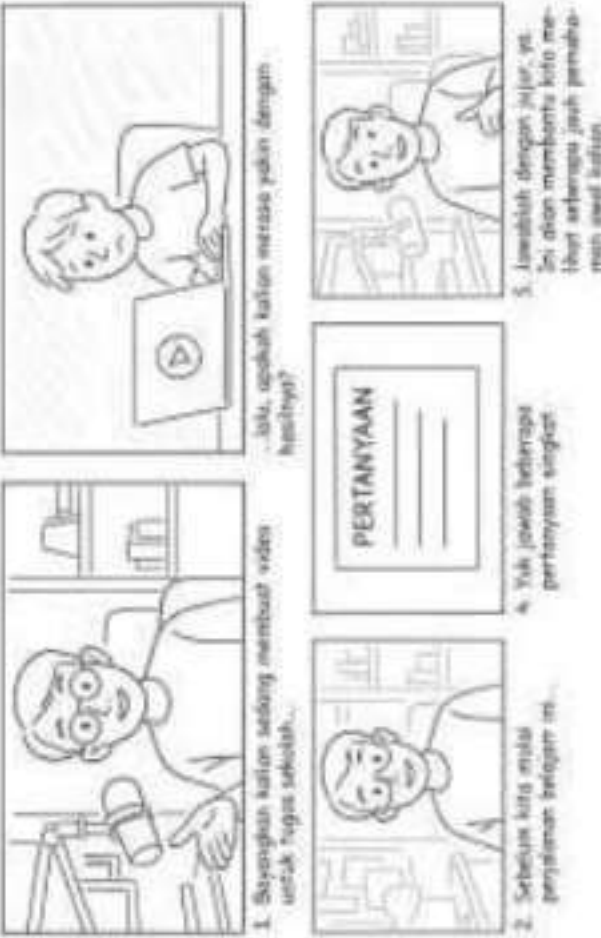
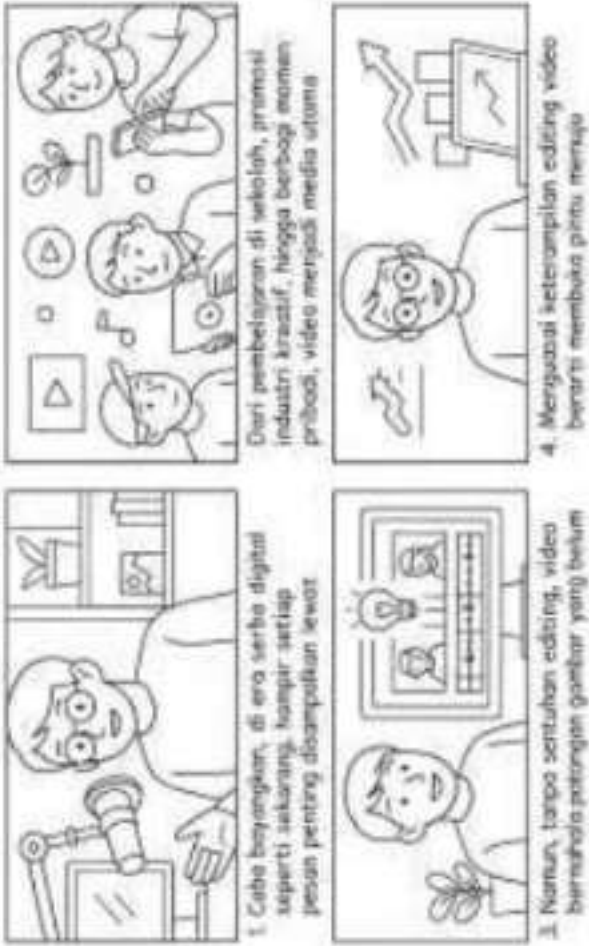
4.1.2. Tahap *Design* (Perancangan)

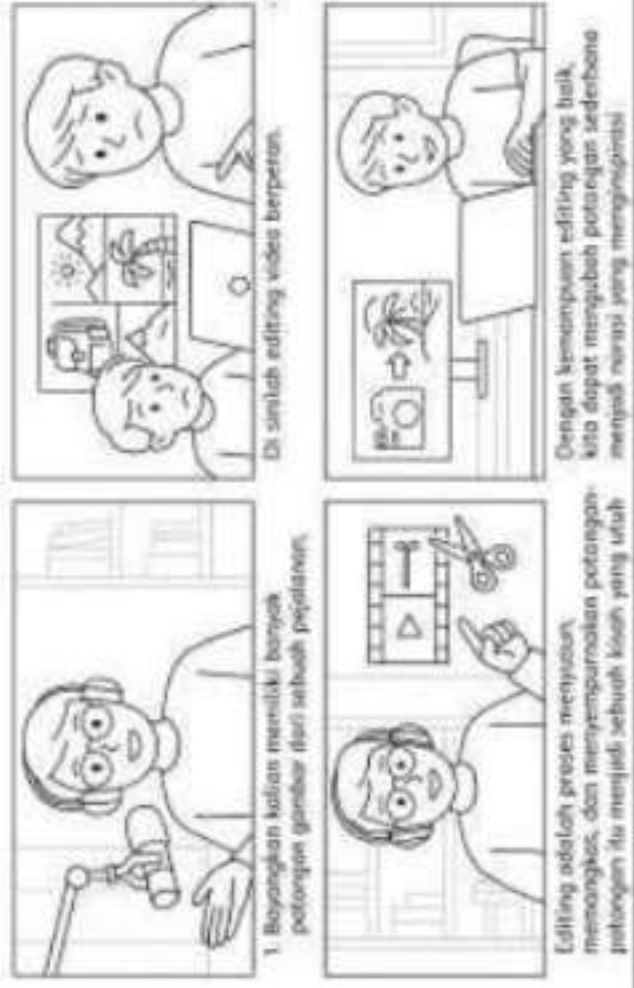
Tahap *Design* atau perancangan menjadi langkah strategis dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan perancangan bertujuan menyusun rancangan awal media pembelajaran berbasis video *storytelling* secara sistematis agar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Rancangan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada tahap sebelumnya. Langkah awal dalam tahapan perancangan mencakup penyusunan skenario serta *storyboard*

video. Narasi edukatif dikembangkan dalam bentuk alur cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, menampilkan tokoh yang mengalami masalah dan menemukan solusi melalui aktivitas pengeditan video.

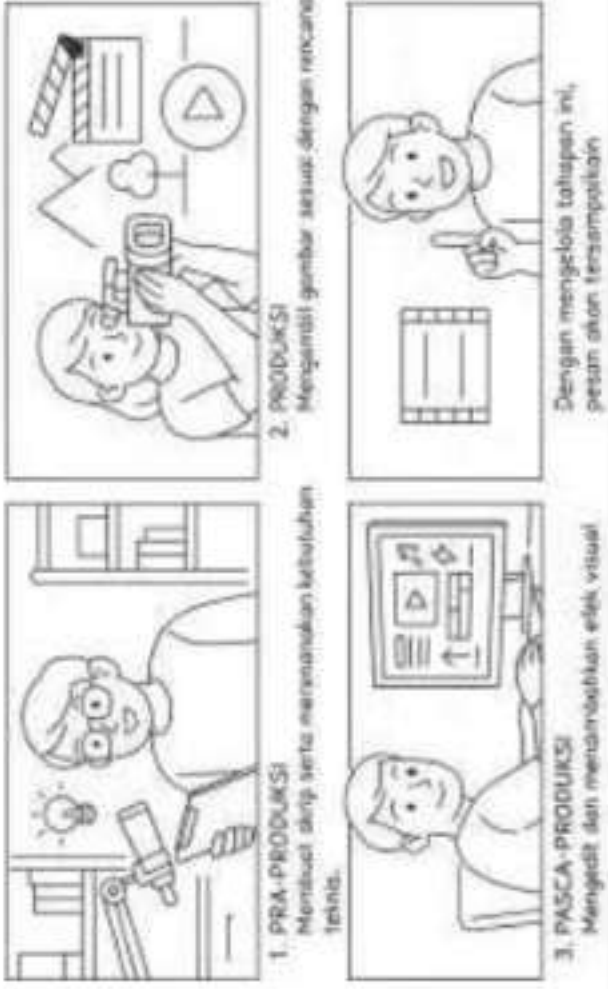
Storyboard berisi gambaran visual per adegan, narasi, teks, ilustrasi, serta efek transisi dan audio yang akan digunakan. Desain video pembelajaran *storytelling* menggunakan aplikasi *CapCut* tersaji pada Tabel 12.

Tabel 12. Desain Storyboard Video Pembelajaran *Storytelling*

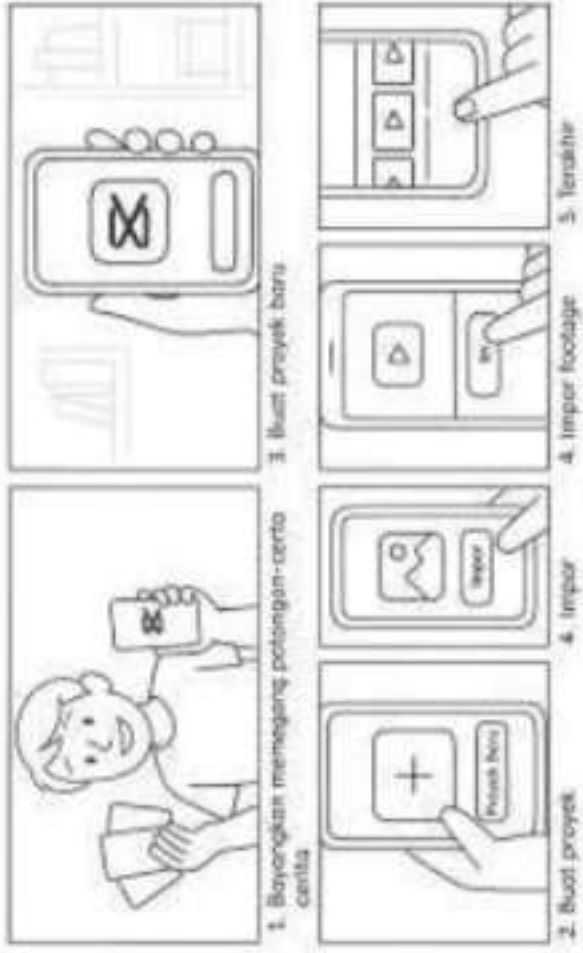
Scene	Durasi	Visual	Narasi / Script	Materi / Fungsi
0. <i>Pretest</i>	0:00–1:00	<div>  <p>1. Bayangkan kalian sedang membuat video untuk tugas sekolah...</p> <p>2. Sebelum kita mulai perjalanan belajar ini...</p> <p>3. Jawablah dengan jujur, ya. Ini akan membantu kita melihat seberapa jauh pemahaman awal kalian.</p> <p>PERTANYAAN</p> <p>4. Yuk jawab beberapa pertanyaan singkat!</p> <p>5. Ukur, apakah kalian merasa yakin dengan hasilnya?</p> </div>	Bayangkan kalian sedang membuat video untuk tugas sekolah... lalu, apakah kalian merasa yakin dengan hasilnya? Sebelum kita mulai perjalanan belajar ini, yuk jawab beberapa pertanyaan singkat. Jawablah dengan jujur, ya. Ini akan membantu kita melihat seberapa jauh pemahaman awal kalian."	Soal pilihan ganda
1. <i>Opening: Mengapa Editing Itu Penting?</i>	1:00–2:00	<div>  <p>1. Coba bayangkan, di era serba digital seperti sekarang, hampir setiap pesan penting disampaikan lewat video. Dari pembelajaran di sekolah, promosi pribadi, video menjadi media utama.</p> <p>2. Namun, tanpa sentuhan editing, video hanyalah potongan gambar yang belum bercerita. <i>Editing</i> mengubah rekaman biasa menjadi karya yang bermakna dan</p> </div>	<p>Coba bayangkan, di era serba digital seperti sekarang, hampir setiap pesan penting disampaikan lewat video. Dari pembelajaran di sekolah, promosi industri kreatif, hingga berbagi momen pribadi, video menjadi media utama.</p> <p>Namun, tanpa sentuhan <i>editing</i>, video hanyalah potongan gambar yang belum bercerita. <i>Editing</i> mengubah rekaman biasa menjadi karya yang bermakna dan</p>	Pengantar

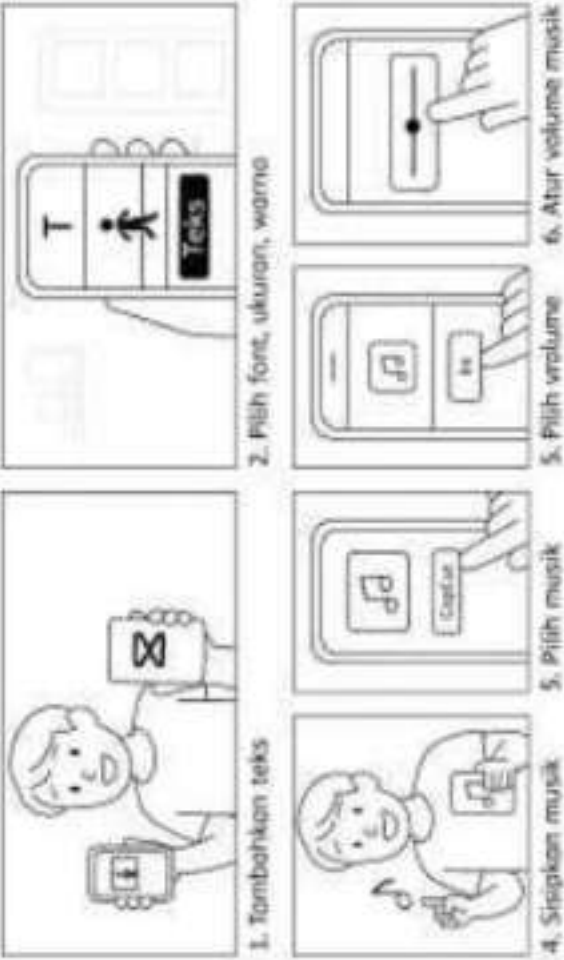
Scene	Durasi	Visual	Narasi / Script	Materi / Fungsi
			<p>menghubungkan pesan kepada penontonnya dengan lebih kuat. Menguasai keterampilan <i>editing</i> video berarti membuka pintu menuju banyak peluang. Baik untuk sukses di dunia pendidikan, berkiprah dalam industri kreatif, maupun membangun identitas pribadi di tengah kemajuan teknologi. Bagi generasi muda, keahlian ini bukan hanya sebuah keharusan, tetapi bekal penting untuk menghadapi tantangan zaman dan menciptakan perubahan.</p>	
2. Apa itu <i>Editing</i> Video?	2:00–3:00		<p>Bayangkan kalian memiliki banyak potongan gambar dari sebuah perjalanan, tetapi semuanya masih acak dan belum bercerita. Di sinilah <i>editing</i> video berperan. <i>Editing</i> adalah proses menyusun, memangkas, dan menyempurnakan potongan-potongan itu menjadi sebuah kisah yang utuh dan mudah dipahami. Tanpa proses ini, pesan yang ingin</p>	Definisi & Tujuan

Scene	Durasi	Visual	Narasi / Script	Materi / Fungsi
3. Tools Editing: Desktop vs Mobile	3:00–4:00	<p>1. Dahulu, mengedit video membutuhkan perangkat komputer besar...</p> <p>2. Namun kini, semua orang dapat menjadi editor video hanya dengan bermobilitas pribadi di tangan.</p> <p>3. Artinya, untuk mulai berkreasi melalui video, kalian tidak perlu lagi menunggu memiliki laptop maupun alat pendukung mahal...</p> <p>4. Dunia editing kini berada dalam genggaman, kalian hanya perlu lagi menunggu untuk kalian eksplorasi.</p>	<p>disampaikan bisa terasa kabur atau bahkan tidak sampai sama sekali kepada penonton. <i>Editing</i> video bukan sekadar soal memotong atau menggabungkan klip. Ini adalah seni memilih momen terbaik, mengatur ritme cerita, dan menambahkan elemen seperti teks, musik, atau efek visual untuk memperkuat makna. Dengan kemampuan <i>editing</i> yang baik, kita dapat mengubah potongan sederhana menjadi narasi yang menginspirasi dan meninggalkan kesan mendalam.</p>	Perangkat lunak
			<p>Dahulu, mengedit video membutuhkan perangkat komputer besar dengan spesifikasi tinggi. Hanya segelintir orang yang memiliki akses ke teknologi tersebut. Namun kini, perkembangan teknologi membuat semua orang dapat menjadi editor handal hanya dengan bermobilitas ponsel di tangan. Aplikasi seperti <i>CapCut</i> menghadirkan berbagai</p>	

Scene	Durasi	Visual	Narasi / Script	Materi / Fungsi
			<p>fitur <i>editing</i> yang sederhana, namun sangat cukup untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Artinya, untuk mulai bercerita melalui video, kalian tidak perlu lagi menunggu memiliki laptop canggih atau perangkat mahal. Dengan kreativitas dan pemahaman teknik dasar, ponsel yang kalian gunakan sehari-hari sudah bisa menjadi alat produksi yang luar biasa. Dunia <i>editing</i> kini berada dalam genggam, menunggu untuk kalian eksplorasi.</p>	
4. Tahapan Produksi Video	4:00–5:00	 <p>1. PRA-PRODUKSI Membuat skrip serta menentukan kebutuhan teknis.</p> <p>2. PRODUKSI Mengambil gambar sesuai dengan rencana.</p> <p>3. PASCA-PRODUKSI Mengedit dan menambahkan efek visual.</p> <p>Dengan mengelola tahapan ini, pesan akan tersampaikan.</p>	<p>Membuat video yang baik bukan sekadar langsung mengambil gambar. Seperti membangun sebuah rumah, semuanya perlu direncanakan dengan matang. Ada tiga tahapan penting yang harus dipahami. Pertama, pra-produksi, yaitu merencanakan ide, membuat skrip, menentukan lokasi, dan menyiapkan semua kebutuhan teknis. Kedua, produksi, yaitu saat</p>	Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi video





<i>Scene</i>	<i>Durasi</i>	<i>Visual</i>	<i>Narasi / Script</i>	<i>Materi / Fungsi</i>
			<p>pengambilan gambar dilakukan sesuai rencana yang telah dibuat. Ketiga, pasca-produksi, di mana semua bahan digabungkan, diedit, diberikan sentuhan visual, musik, dan narasi hingga menjadi karya yang utuh.</p> <p>Dengan memahami dan menjalani setiap tahap ini dengan baik, kalian akan menghasilkan video yang bukan hanya menarik untuk ditonton, tetapi juga memiliki pesan yang kuat dan tersampaikan dengan jelas. Setiap langkah memiliki perannya masing-masing, dan kesuksesan sebuah video sangat bergantung pada seberapa serius kita mengelola setiap tahapannya.</p>	

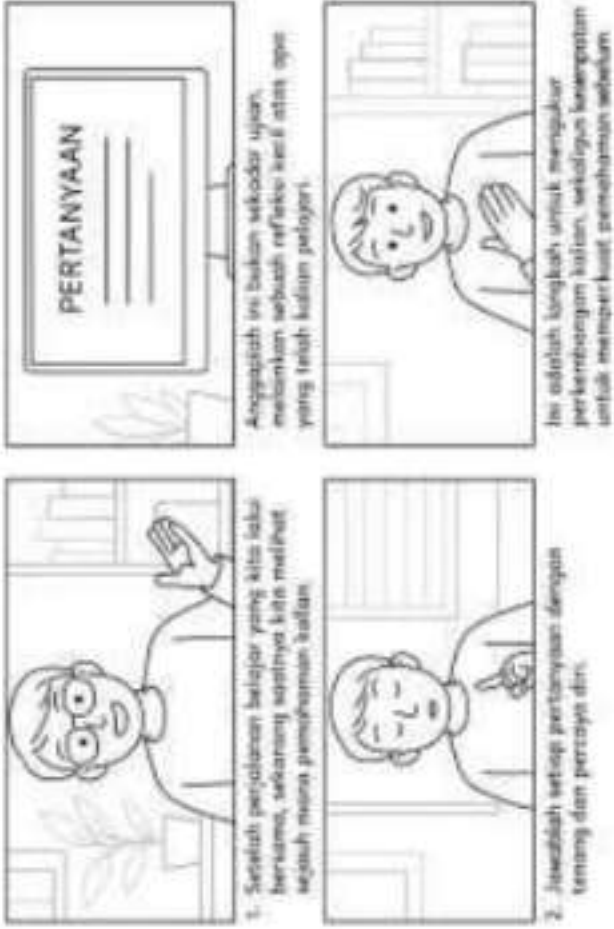
Scene	Durasi	Visual	Narasi / Script	Materi / Fungsi
5. Tutorial CapCut	5:00–8:00		<p>Sekarang saatnya kita mempraktikkan apa yang telah kita pelajari. Bayangkan kalian sedang memegang potongan-potongan cerita di tangan, dan tugas kita adalah menyusunnya menjadi satu kisah yang utuh. Mari kita mulai membuka aplikasi CapCut, salah satu <i>platform editing</i> yang sederhana namun sangat <i>powerful</i>.</p> <p>Langkah pertama, buka CapCut, lalu pilih opsi 'Proyek Baru'.</p> <p>Setelah itu, impor footage atau klip video yang telah kalian rekam sebelumnya. Pastikan kalian memilih klip yang memang relevan dengan cerita yang ingin kalian sampaikan.</p> <p>Setelah semua klip masuk ke dalam timeline, lakukan proses trimming. Potong bagian-bagian yang tidak diperlukan, seperti momen kosong atau gerakan yang tidak penting. Gunakan fitur 'Split'</p>	Step-by-step CapCut

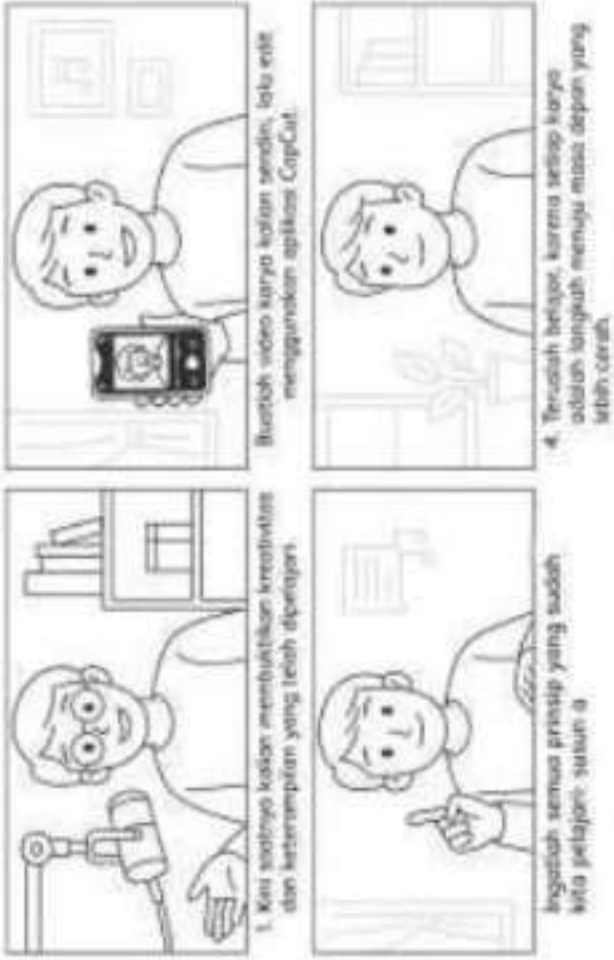
Scene	Durasi	Visual	Narasi / Script	Materi / Fungsi
		 <p>1. Tambahkan teks</p> <p>2. Pilih font, ukuran, warna</p> <p>3. Sisipkan musik</p> <p>4. Atur volume musik</p> <p>5. Pilih musik</p> <p>6. Atur volume musik</p>	<p>untuk memisahkan bagian yang ingin kalian edit secara spesifik. Berikutnya, gabungkan klip agar cerita mengalir dengan baik. Pastikan transisi antar klip terasa alami dan tidak memotong alur cerita. Jika perlu, kalian dapat menambahkan efek transisi sederhana yang sudah tersedia di <i>CapCut</i> untuk memperhalus perpindahan antar adegan. Setelah susunan dasar selesai, waktunya memperkaya video kalian. Tambahkan teks untuk memberikan keterangan, judul, atau mempertegas pesan penting. Pilih font yang jelas dan sesuai dengan suasana video. Kalian juga bisa menyesuaikan ukuran, warna, dan posisi teks agar tampil menarik.</p> <p>Kemudian, sisipkan musik latar untuk memperkuat emosi dalam video. Pilih musik dari koleksi <i>CapCut</i> atau gunakan musik bebas hak cipta. Jangan lupa atur volume</p>	

<i>Scene</i>	<i>Durasi</i>	<i>Visual</i>	<i>Narasi / Script</i>	<i>Materi / Fungsi</i>
			<p>musik agar tidak mengganggu suara utama dalam video, jika ada. Terakhir, sebelum menyimpan hasil akhir, tinjau kembali seluruh video.</p> <p>Pastikan setiap elemen berjalan harmonis: klip, teks, efek, dan musik berpadu menjadi satu kesatuan cerita. Jika sudah yakin, tekan 'Ekspor' dan simpan video kalian. Dengan mengikuti langkah-langkah sederhana ini, kalian sudah berhasil membuat sebuah karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan dengan lebih kuat. <i>Editing</i> bukan sekadar teknik, melainkan seni bercerita yang hidup.</p>	

Scene	Durasi	Visual	Narasi / Script	Materi / Fungsi
6. Prinsip DKV dalam Editing	8:00–10:00		<p>Pernahkan kalian menonton sebuah video yang terasa nyaman dilihat, mudah dibaca, dan enak didengar? Itu bukan terjadi begitu saja. Di balikny ada prinsip-prinsip desain komunikasi visual atau DKV yang diterapkan dengan baik dalam proses <i>editing</i>.</p> <p>Beberapa prinsip utama yang perlu kalian perhatikan adalah sebagai berikut. Pertama, tipografi: gunakan jenis huruf yang jelas dan ukuran yang mudah dibaca.</p> <p>Kedua, framing: atur posisi objek dalam layar agar proporsional dan tidak membuat gambar terasa sempit atau kosong. Ketiga, warna: pilih kombinasi warna yang harmonis dan sesuai dengan suasana cerita.</p> <p>Terakhir, sinkronisasi suara: pastikan suara, musik, dan narasi berpadu selaras dengan gambar yang ditampilkan.</p> <p>Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ini,</p>	Desain visual

Scene	Durasi	Visual	Narasi / Script	Materi / Fungsi
7. Evaluasi & Revisi	10:00–11:00	 <p>Setelah proses editing selesai, kalian belum benar-benar berakhir. Setelah proses editing selesai, perjalaman kalian belum benar-benar berakhir.</p>  <p>Cari bagian-bagian yang bisa diperbaiki untuk memperkuat cerita yang ingin</p>  <p>Jangan ragu meminta masukan dari teman, guru, atau orang lain</p>  <p>Revisi adalah kunci untuk menyempurnakan sebuah karya hingga jadi lebih baik...</p>	<p>video yang kalian buat tidak hanya akan menarik secara visual, tetapi juga akan mampu menyampaikan pesan secara efektif kepada siapa pun yang menontonnya.</p> <p>Setelah proses <i>editing</i> selesai, perjalaman kalian belum benar-benar berakhir. Seperti seorang penulis yang membaca ulang naskahnya, seorang editor video juga harus menonton kembali karyanya dengan mata yang jeli. Cari bagian-bagian yang terasa kurang halus, tidak sinkron, atau bisa diperbaiki untuk memperkuat cerita yang ingin disampaikan. Jangan ragu untuk meminta masukan dari teman, guru, atau orang lain yang dapat melihat karya kalian dari sudut pandang berbeda. Terkadang, orang lain bisa menemukan hal-hal yang luput dari perhatian kita. Ingatlah, revisi bukan berarti karya kita buruk; revisi adalah kunci untuk</p>	Review & revisi

Scene	Durasi	Visual	Narasi / Script	Materi / Fungsi
8. Posttest	11:00–12:00	 <p>1. Setelah perjalanan belajar yang kita lalui bersama, sekarang saatnya kita melihat sejauh mana pemahaman kalian.</p> <p>2. Jawablah setiap pertanyaan dengan tenang dan percaya diri.</p> <p>PERTANYAAN</p> <p>Anggaplah ini bukan sekadar ujian, melainkan sebuah refleksi kecil atas apa yang telah kalian pelajari.</p> <p>Ini adalah langkah untuk mengukur perkembangan kalian, sekaligus kaidah untuk mengukur hasil pemahaman sebelum.</p>	<p>menyempurnakan sebuah karya hingga mencapai hasil terbaiknya.</p> <p>Setelah perjalanan belajar yang kita lalui bersama, sekarang saatnya kita melihat sejauh mana pemahaman kalian. Anggaplah ini bukan sekadar ujian, melainkan sebuah refleksi kecil atas apa yang telah kalian pelajari. Jawablah setiap pertanyaan dengan tenang dan percaya diri. Ini adalah langkah untuk mengukur perkembangan kalian, sekaligus kesempatan untuk memperkuat pemahaman sebelum melangkah lebih jauh dalam dunia <i>editing</i> video.</p>	Soal pilihan ganda

Scene	Durasi	Visual	Narasi / Script	Materi / Fungsi
9. Tantangan / Project	12:00–15:00	 <p>1. Kini saatnya kalian membuktikan kreativitas dan keterampilan yang telah dipelajari.</p> <p>Ingatlah semua prinsip yang sudah kita pelajari: susun alur cerita dengan jelas, gunakan tipografi dan warna yang tepat, atur framing yang rapi, serta padukan musik dan suara secara harmonis.</p> <p>4. Terudah belajar, karena setiap karya adalah langkah menuju masa depan yang lebih cerah.</p>	<p>Kini saatnya kalian membuktikan kreativitas dan keterampilan yang telah dipelajari. Buatlah video karya kalian sendiri, lalu edit menggunakan aplikasi <i>CapCut</i>. Pilih tema sederhana, misalnya pesan positif untuk teman sebaya, dan kembangkan menjadi cerita yang menarik.</p> <p>Ingatlah semua prinsip yang sudah kita pelajari: susun alur cerita dengan jelas, gunakan tipografi dan warna yang tepat, atur framing yang rapi, serta padukan musik dan suara secara harmonis.</p> <p>Jadikan karya ini sebagai langkah awal kalian dalam bercerita melalui video. Selamat berkarya, dan biarkan ide-ide kalian berbicara!</p> <p>Menguasai <i>editing</i> video bukan hanya tentang memahami teknik, tetapi juga tentang mengasah kreativitas, membangun cerita, dan menyampaikan pesan yang berarti. Semoga dengan pembelajaran ini, kalian tidak</p>	Tugas akhir / praktik proyek

<i>Scene</i>	<i>Durasi</i>	<i>Visual</i>	<i>Narasi / Script</i>	<i>Materi / Fungsi</i>
			hanya mampu mengedit video dengan baik, tetapi juga berani untuk terus berkarya, berinovasi, dan menjadi bagian dari generasi yang membawa perubahan melalui media digital. Teruslah belajar, karena setiap karya adalah langkah menuju masa depan yang lebih cerah.	

Desain visual menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik jenjang SMK. Elemen warna, tata letak, dan ilustrasi disusun agar menarik namun tetap sederhana. Pemilihan font dilakukan berdasarkan keterbacaan tinggi, sementara ukuran teks menyesuaikan layar perangkat Android. Narator menyampaikan materi menggunakan suara jelas dan intonasi bersahabat. Musik latar berfungsi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pemilihan alat produksi dan pembelajaran dilakukan secara selektif. Aplikasi *CapCut* dipilih sebagai media utama karena fiturnya lengkap, mudah digunakan, serta telah familiar bagi siswa. Proses *editing* video dasar menjadi fokus utama materi, meliputi pemotongan klip, penambahan teks, penyisipan musik, penerapan transisi, hingga ekspor hasil akhir video. Sejumlah perangkat pendukung seperti rekaman suara narasi, gambar ilustratif, dan template desain visual telah dipersiapkan.

Materi yang dikembangkan ditujukan untuk mata pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung. Fokus pembelajaran yaitu penguasaan keterampilan dasar *editing* video menggunakan aplikasi *CapCut* berbasis Android. Pembelajaran diarahkan secara praktis dan aplikatif untuk mempermudah pemahaman dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Perancangan media pada tahap ini menghasilkan *blueprint* komprehensif yang siap dilanjutkan ke proses produksi. *Blueprint* mencakup skenario, naskah, *storyboard*, serta daftar elemen visual dan audio pendukung. Semua rancangan difokuskan untuk menciptakan media pembelajaran yang komunikatif, relevan, dan menyenangkan bagi siswa SMK.

4.1.3. Tahap *Development* (Pengembangan)

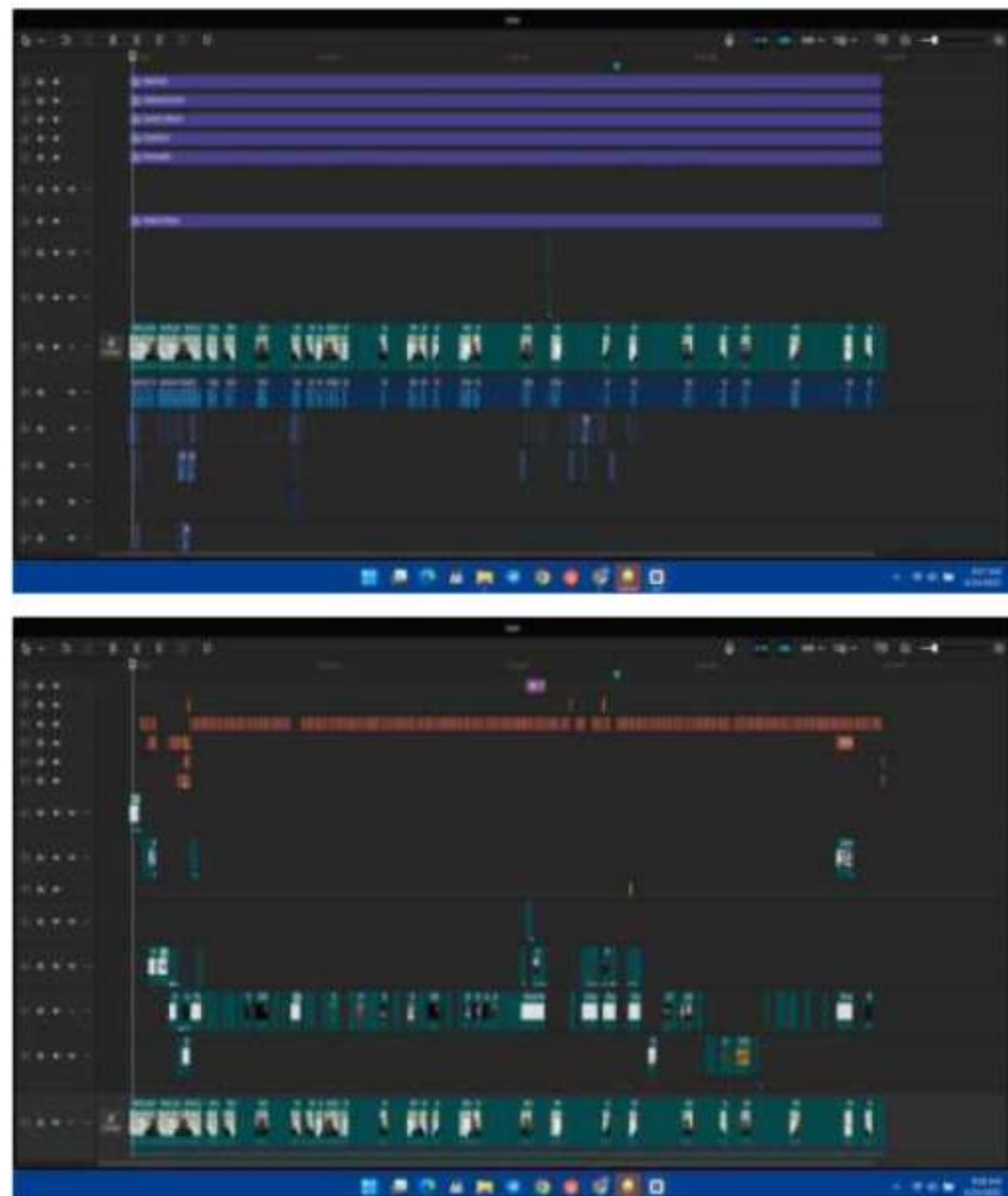
a. Produksi Video Pembelajaran

Tahap produksi merupakan implementasi dari hasil perencanaan dan perancangan media pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, proses produksi video dilakukan secara sistematis, dimulai dari perekaman hingga penyuntingan seluruh elemen menjadi

satu video utuh berbasis *storytelling*. Video ini dirancang khusus untuk mata pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung, dengan fokus materi pada *editing* video dasar menggunakan aplikasi *CapCut* di Android.

1. *Timeline* proses *editing* video

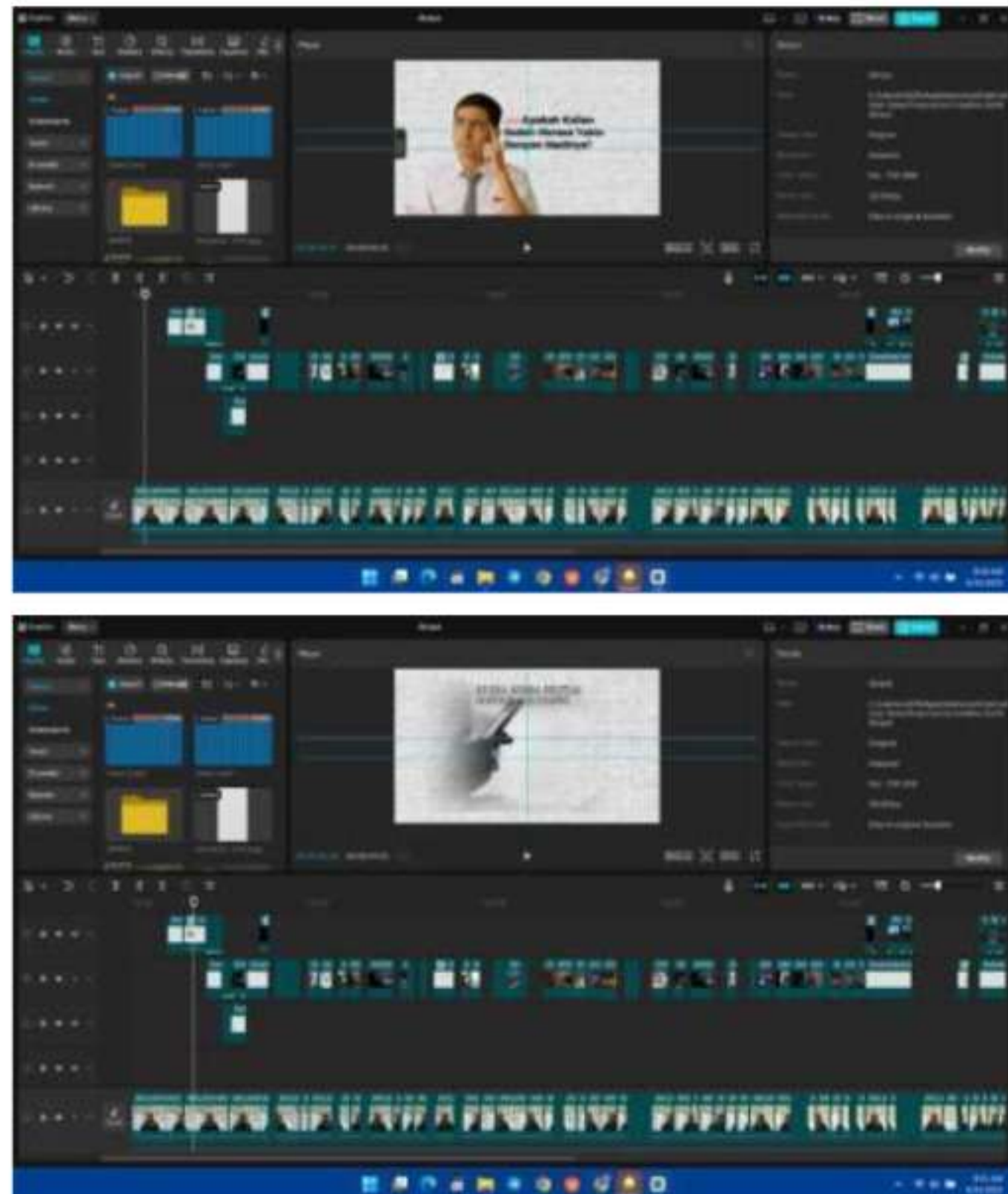
Proses penyuntingan video dilakukan menggunakan aplikasi *CapCut* dengan urutan penyusunan yang dirancang sesuai alur pembelajaran. Timeline menampilkan struktur video dimulai dari pembukaan, *pretest*, materi inti, *posttest*, hingga penutup. Berikut *timeline editing* video pembelajaran tersaji pada Gambar 3.



Gambar 3. *Timeline Editing* Video Pembelajaran

2. Pembukaan dan pengantar video

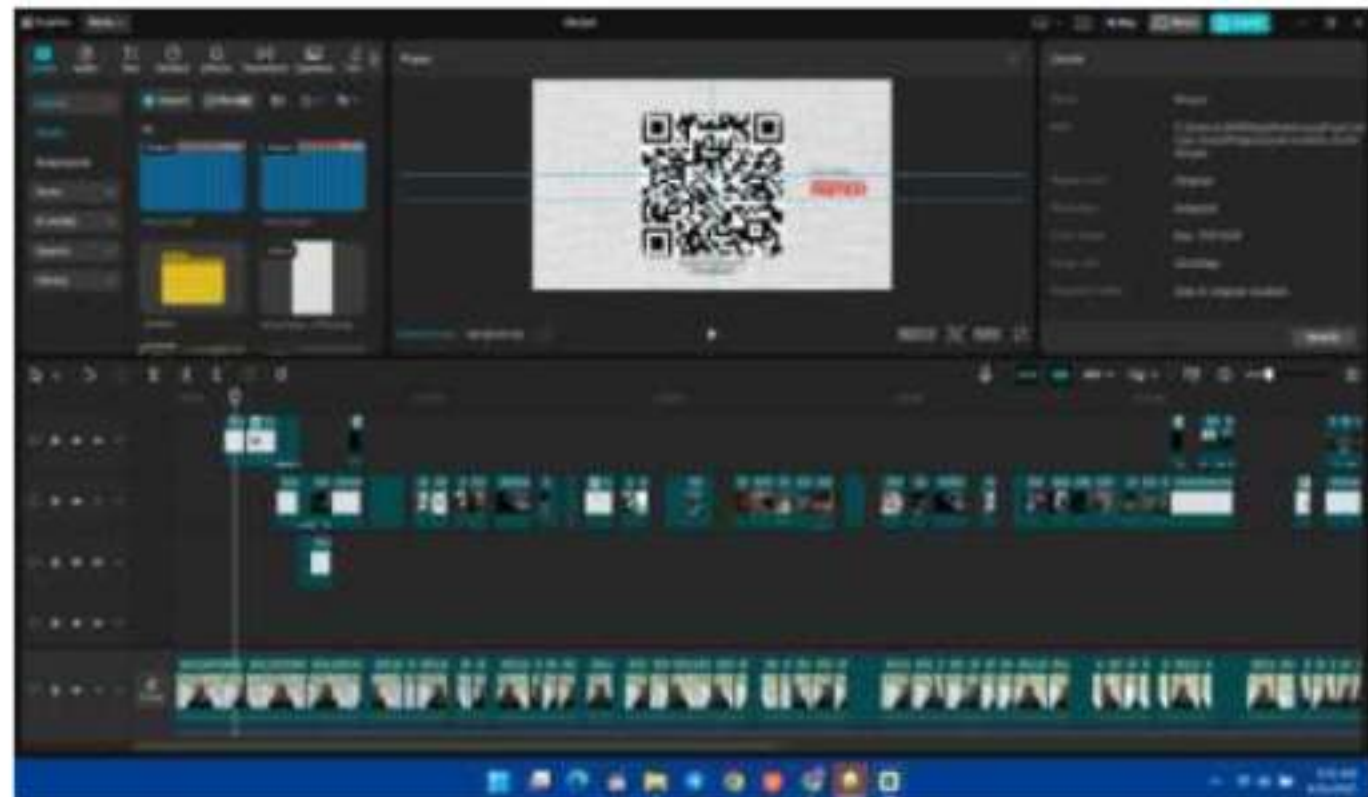
Bagian awal video menampilkan judul materi, disertai animasi dan musik latar untuk menarik perhatian tersaji pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan *Editing* Bagian Pengantar

3. *Pretest*

Setelah pembukaan, ditampilkan *QRCode* soal *pretest* berbentuk pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur pengetahuan awal siswa sebelum materi disampaikan seperti yang tersaji pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan *Editing* Bagian *Pretest*

4. Bahan isi media yang digunakan

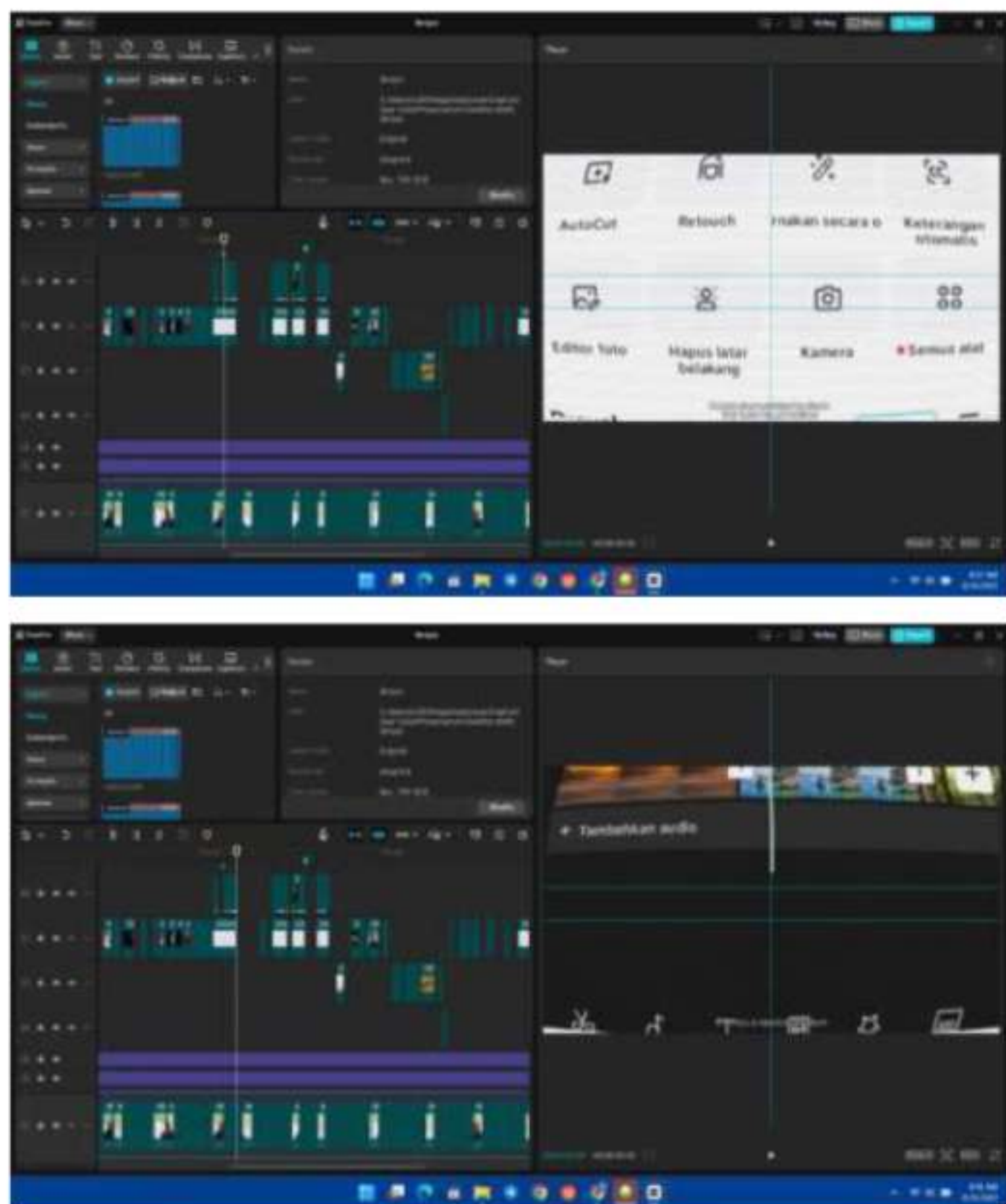
Bahan isi media yang digunakan dalam video ini merujuk pada seluruh elemen konten yang ditampilkan, meliputi: narasi suara (*voice over*), *screen recording* praktik *editing* di *CapCut*, teks dan caption kunci, ilustrasi gambar dan ikon, animasi transisi antar segmen, musik latar bebas *royalty*, dan efek suara (*sound effect*).



Gambar 6. Bahan Isi Konten Video Pembelajaran

5. Materi inti video pembelajaran

Materi inti dalam video disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran Konten Kreatif, seperti pengenalan aplikasi *CapCut*, menambahkan dan mengatur klip di *timeline*, menggunakan fitur *cut/split*, teks, transisi, dan filter, menambahkan musik latar, dan menyimpan dan mengekspor hasil video. Penyajian materi dilakukan melalui demonstrasi langsung di aplikasi seperti yang tersaji pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan *Editing* Materi Inti Video Pembelajaran

6. *Posttest*

Setelah materi selesai, video menampilkan *QRCode* yang berisi soal *posttest* untuk mengukur pemahaman akhir siswa seperti yang tersaji pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan *Editing* Bagian *Posttest*

b. Hasil uji validasi

Hasil uji validasi terdiri atas uji validasi produk dan uji validasi materi.

1) Uji validasi ahli produk

Hasil uji validasi ahli produk tersaji pada Tabel 13.

Tabel 13. Hasil Uji Validasi Ahli Produk

No.	Aspek	Pernyataan	Skor	Rata-rata
1	Tampilan Media	a. Desain media menarik dan sesuai	4	3,50
		b. Warna dan jenis huruf mudah dibaca	3	
		c. Ukuran huruf sesuai dan proporsional	3	
		d. Gambar pendukung relevan dengan materi	4	
		e. Video menarik dan memotivasi siswa	3	

No.	Aspek	Pernyataan	Skor	Rata-rata
		f. Kualitas video jernih dan tidak buram	4	
2	Efektivitas Media	a. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	3	3,00
		b. Praktis dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan video	3	
		c. Durasi video tidak terlalu panjang dan sesuai kebutuhan belajar	3	
		d. Mampu mengajak siswa terlibat aktif dalam pembelajaran	3	
3	Suara	a. Vokal dalam video jelas dan mudah dipahami	4	3,33
		b. <i>Backsound</i> tidak bertabrakan dengan suara narasi/pemateri	3	
		c. Tidak terdapat gangguan suara (<i>noise</i>) dalam video	3	
4	Kebahasaan	a. Bahasa mudah dipahami oleh siswa	3	3,00
		b. Bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik	3	
		c. Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	
Rata-rata Akhir				3,21
Interpretasi				Validitas Tinggi

Berdasarkan Tabel 13, hasil uji validasi terhadap produk video pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,21 dari skala maksimal 4,00. Nilai ini menunjukkan bahwa produk pada kategori validitas tinggi dan layak

digunakan sebagai video pembelajaran pada mata pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung. Secara rinci, aspek tampilan media memperoleh rata-rata skor tertinggi yaitu 3,50 menandakan bahwa desain visual video, penggunaan warna, font, serta ilustrasi dinilai menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Aspek suara juga menunjukkan kualitas yang cukup baik dengan skor 3,33 di mana vokal dinilai jelas, dan musik latar tidak mengganggu narasi utama.

Aspek efektivitas media dan kebahasaan sama-sama memperoleh skor 3,00, menunjukkan bahwa meskipun media ini dinilai efektif dan bahasanya mudah dipahami, terdapat ruang untuk perbaikan agar lebih maksimal, misalnya dari segi keterlibatan siswa dan penggunaan bahasa yang lebih komunikatif. Secara keseluruhan, video pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan baik dari sisi tampilan, suara, efektivitas, maupun kebahasaan, sehingga dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dasar *editing* video menggunakan aplikasi *CapCut* di Android.

2) Uji validasi ahli materi

Hasil uji validasi ahli materi tersaji pada Tabel 14.

Tabel 14. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Pernyataan	Skor	Rata-rata
1	Kelayakan Isi Materi dengan Kurikulum	a. Kesesuaian materi pembelajaran dengan capaian pembelajaran	3	3.33
		b. Keluasan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran materi Teknik Dasar <i>Editing</i> Video	4	

No.	Aspek	Pernyataan	Skor	Rata-rata
		c. Aktualitas materi yang disajikan	3	
2	Penyajian	a. Kejelasan penyampaian materi	3	3.40
		b. Penyampaian materi yang sistematis/urut	3	
		c. Materi sesuai dengan teori dan fakta yang ada	3	
		d. Kejelasan materi disertai gambar yang mendukung	4	
		e. Video yang disajikan sesuai dengan materi	4	
3	Kelayakan Penunjang Proses Pembelajaran	a. Media sesuai penggunaan di kelas	3	3.00
		b. Membantu mengingat materi yang sudah dipelajari	3	
4	Kebahasaan	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	3	3.00
		b. Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	3	
		c. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	
Rata-rata Akhir				3.18
Interpretasi				Validitas Tinggi

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,18 dari skala maksimal 4,00. Nilai ini menunjukkan bahwa materi dalam video pembelajaran berada

dalam kategori validitas tinggi dan layak digunakan. Pada aspek kelayakan isi materi dengan kurikulum, diperoleh skor rata-rata 3,33, menandakan bahwa materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan aktualitas topik teknik dasar *editing* video. Ini mencerminkan kesesuaian antara isi video dengan kebutuhan pembelajaran di mata pelajaran Konten Kreatif.

Aspek penyajian memperoleh skor tertinggi yaitu 3,40, menunjukkan bahwa video disajikan secara sistematis, didukung dengan gambar dan narasi yang jelas serta sesuai dengan teori dan fakta. Hal ini memperkuat daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Sementara itu, aspek kelayakan penunjang proses pembelajaran dan Kebahasaan sama-sama memperoleh skor 3,00, yang berarti masih terdapat peluang peningkatan pada penggunaan media di kelas serta pada kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik. Secara keseluruhan, validasi ahli materi ini menunjukkan bahwa isi dan penyajian materi dalam video pembelajaran telah sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis dan kurikulum, serta efektif untuk digunakan dalam pembelajaran *editing* video dasar menggunakan *CapCut* di Android.

c. Hasil uji kepraktisan

Pengujian kepraktisan produk terdiri atas uji kepraktisan persepsi guru dan uji kepraktisan respon siswa.

1) Kepraktisan persepsi guru

Hasil uji kepraktisan persepsi guru tersaji pada Tabel 15.

Tabel 15. Hasil Uji Kepraktisan Persepsi Guru

No	Aspek	Pernyataan	Skor	Rata-rata	Persentase
1	Kemudahan Penggunaan	a. Guru mudah memahami isi media pembelajaran	4	3,67	92%

No .	Aspek	Pernyataan	Skor	Rata- rata	Persentase
		b. Guru mudah mengoperasikan media dalam proses pembelajaran	4		
		c. Media dapat digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus	3		
2	Waktu dan Efisiensi	a. Media dapat digunakan dalam alokasi waktu pembelajaran yang tersedia	3	3,00	75%
		b. Media tidak memerlukan waktu lama untuk mempersiapkan sebelum digunakan	3		
3	Dukungan terhadap Pembelajaran	a. Media membantu guru menjelaskan materi secara lebih menarik	3	3,33	83%
		b. Media mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran	3		
		c. Media sesuai digunakan pada materi Teknik Dasar <i>Editing</i> Video	4		

No	Aspek	Pernyataan	Skor	Rata-rata	Persentase
4	Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran	a. Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	3	3,00	75%
		b. Media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif	3		
Rata-rata Akhir				3.25	81%
Interpretasi				Kepraktisan Sangat Tinggi	

Berdasarkan Tabel 15, hasil uji kepraktisan dari persepsi guru terhadap media pembelajaran video *storytelling*, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dan sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,25 dengan persentase kepraktisan 81%, yang termasuk dalam kategori kepraktisan sangat tinggi. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 3,67 (92%), menunjukkan bahwa media ini mudah dipahami dan dioperasikan oleh guru tanpa memerlukan pelatihan khusus. Aspek dukungan terhadap pembelajaran menyusul dengan skor rata-rata 3,33 (83%), mengindikasikan bahwa media mampu membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik serta meningkatkan keterlibatan siswa. Sementara itu, aspek waktu dan efisiensi dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran masing-masing memperoleh skor rata-rata 3,00 (75%), menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dalam mendukung efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video *storytelling* dinilai sangat praktis oleh guru

untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam materi teknik dasar *editing* video.

2) Kepraktisan respon siswa

Hasil uji kepraktisan respon siswa tersaji pada Tabel 16.

Tabel 16. Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa

No	Aspek	Pernyataan	Skor	Rata-rata	Persentase
1	Kepuasan Pengguna	a. Media video <i>Digital Storytelling</i> sangat membantu pembelajaran saya	3,43	3,56	89%
		b. Huruf dalam video mudah dibaca	3,70		
		c. Kombinasi warna tampilan menarik dan tidak mengganggu	3,53		
		d. Gambar atau video pendukung menarik dan sesuai materi	3,50		
		e. Navigasi/ pengoperasian media mudah dilakukan	3,57		
		f. Bahasa dalam video mudah saya pahami	3,60		
2	Kegunaan Media	a. Media ini memudahkan saya memahami materi	3,33	3,34	84%
		b. Media menjadi alat bantu	3,33		

No	Aspek	Pernyataan	Skor	Rata-rata	Persentase
		pembelajaran yang baik			
		c. Materi dalam media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saya	3,37		
3	Kemudahan Penggunaan	a. Media ini membantu saya menguasai materi <i>editing</i> video	3,53	3,53	88%
		b. Media mudah digunakan selama proses pembelajaran	3,47		
		c. Informasi dalam media disampaikan secara jelas	3,57		
		d. Materi dalam video mudah saya pahami	3,53		
4	Daya Tarik Media	a. Media membuat saya lebih tertarik dan mudah memahami materi	3,50	3,51	88%
		b. Penjelasan dalam video mudah diikuti	3,50		
		c. Media ini menambah semangat saya dalam belajar	3,53		
Rata-rata Akhir				3,48	87%
Interpretasi				Kepraktisan Sangat Tinggi	

Berdasarkan Tabel 16, hasil uji kepraktisan dari respon siswa terhadap video pembelajaran *storytelling*, dapat disimpulkan bahwa media ini tergolong memiliki kepraktisan sangat tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,48 dengan persentase kepraktisan sebesar 87%, yang berada dalam kategori kepraktisan sangat tinggi. Aspek kepuasan pengguna memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 3,56 (89%), menunjukkan bahwa siswa merasa puas terhadap tampilan, kemudahan membaca, dan kemudahan memahami isi video. Aspek kemudahan penggunaan dan daya tarik media masing-masing memperoleh skor rata-rata 3,53 (88%) dan 3,51 (88%), yang mengindikasikan bahwa media ini mudah digunakan serta mampu menarik minat siswa dalam belajar. Sementara itu, aspek kegunaan media memperoleh skor rata-rata 3,34 (84%), tetap menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

d. Revisi produk

Berdasarkan hasil penilaian persepsi guru, ahli produk, dan ahli materi, diperoleh berbagai saran dan perbaikan yang menjadi acuan dalam penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan tersaji pada Tabel 17.

Tabel 17. Saran dan Perbaikan Video Pembelajaran

No.	Penilai	Saran dan Perbaikan	Hasil Revisi
1	Ahli produk	Beberapa tampilan memerlukan penyesuaian tambahan pada aspek <i>framing</i> , dan terdapat beberapa teks yang kurang terbaca dengan jelas akibat kontras warna yang kurang mencolok.	Tampilan pada beberapa bagian telah disesuaikan dengan pengaturan <i>framing</i> yang lebih proporsional dan perbaikan kontras warna untuk meningkatkan keterbacaan teks.
2	Ahli materi	Media pembelajaran sudah cukup baik,	Soal-soal pada bagian <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> telah

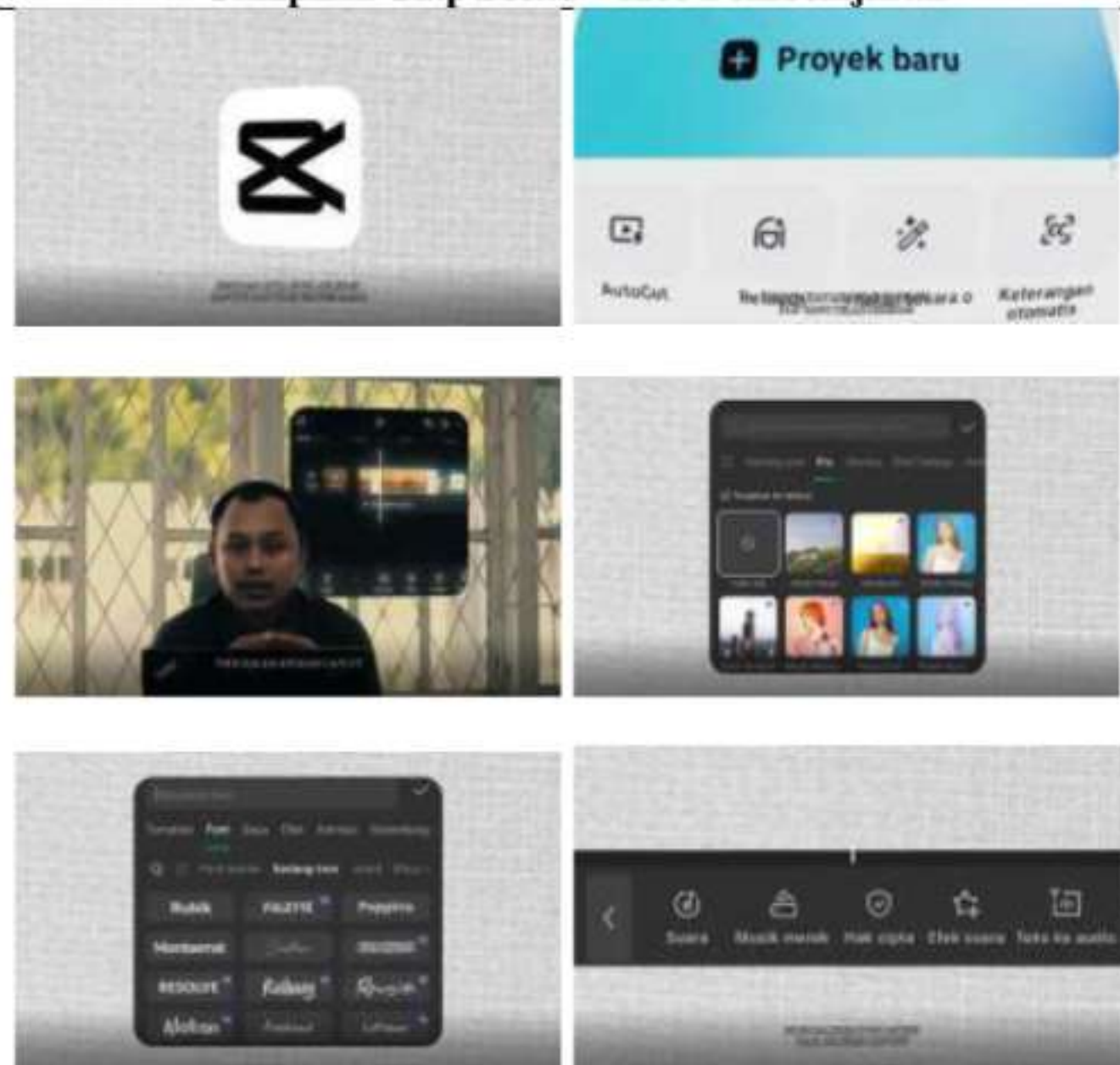
No.	Penilai	Saran dan Perbaikan	Hasil Revisi
		namun bagian <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> perlu disempurnakan agar lebih efektif dalam mengukur tingkat pemahaman peserta didik	direvisi dengan tingkat kesulitan yang bervariasi dan disusun lebih sistematis untuk mengukur pemahaman peserta didik secara menyeluruh.
3	Persepsi guru	Kejelasan penggunaan font lebih diperhatikan supaya audio yang didengarkan dengan visual selaras.	Jenis dan ukuran font telah disesuaikan agar lebih konsisten dan selaras dengan audio narasi, sehingga mendukung pemahaman visual dan pendengaran secara bersamaan.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari ahli produk, ahli materi, dan guru, media pembelajaran video *storytelling* telah disempurnakan dari segi tampilan visual, kontras warna, kejelasan font, serta kelengkapan instrumen evaluasi. Berikut disajikan tampilan video pada setiap bagian tersaji pada Tabel 18.

Tabel 18. Tampilan Video Pembelajaran

Tampilan Tiap Scene Video Pembelajaran	
1. Tampilan pembukaan	
	
2. Tampilan isi	
	

Tampilan Tiap *Scene* Video Pembelajaran



3. Tampilan penutup



Produk video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diakses melalui *QRCode* pada Gambar 9.



Gambar 9. *QRCode* Akses Video Pembelajaran Berbasis *Storytelling*

4.2. Pembahasan

Pengembangan video pembelajaran berbasis *storytelling* pada mata pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung dilaksanakan melalui tiga tahapan metode pengembangan Alessi dan Trollip, yaitu tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Pada tahap perencanaan, dilakukan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran konvensional kurang efektif dalam memvisualisasikan konsep teknik dasar *editing* video. Kondisi tersebut menimbulkan kesulitan bagi siswa untuk memahami proses *editing* secara menyeluruh, terutama bagi siswa yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual dan kinestetik. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan kurikulum nasional dan kebutuhan peserta didik SMK yang memerlukan pendekatan lebih aplikatif dan kontekstual.

Tahap desain dimulai dengan penyusunan *storyboard* dan skenario video pembelajaran yang mengadopsi pendekatan *storytelling*. Penyusunan materi dikembangkan secara naratif dengan penggabungan elemen visual, teks, dan suara yang disusun secara selaras. *Dual Coding Theory* dijadikan acuan utama dalam mengintegrasikan elemen verbal dan visual agar informasi yang diterima lebih mudah diproses dan diingat oleh siswa. Sedangkan *Theory of Multimedia Learning* dari Mayer memperkuat struktur desain video agar dapat meminimalkan beban kognitif, mendorong integrasi pengetahuan, dan membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Tahap pengembangan mencakup produksi video, validasi produk, dan uji kepraktisan oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Validasi ahli media memperoleh skor 3,21 yang menunjukkan kategori valid. Aspek visualisasi menjadi kekuatan utama, terutama pada desain warna, ilustrasi, dan keselarasan animasi dengan narasi. Validasi ahli materi menghasilkan skor 3,18 yang juga menunjukkan kategori valid, dengan keunggulan pada sistematika penyampaian isi materi dan kesesuaian dengan kurikulum. Namun, masih ditemukan catatan untuk perbaikan, khususnya dalam

penggunaan bahasa yang lebih komunikatif dan peningkatan media pendukung seperti soal latihan yang lebih variatif. Hasil uji kepraktisan dari guru memperoleh rata-rata skor 3,25 dan masuk dalam kategori sangat tinggi. Guru menilai bahwa media ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran, tidak membutuhkan pelatihan tambahan, dan dapat disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran. Sementara itu, siswa memberikan skor kepraktisan sebesar 3,48 yang juga termasuk kategori sangat tinggi. Siswa merasa video menarik, mudah dipahami, dan mampu membantu menguasai dasar-dasar *editing* video dengan lebih baik dibanding metode konvensional.

Justifikasi terhadap hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pendekatan *storytelling* memberikan dampak positif pada pemahaman siswa. Integrasi elemen naratif dengan visual yang sesuai mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. *Dual Coding Theory* menjelaskan bahwa pengolahan informasi yang melibatkan teks dan gambar secara bersamaan meningkatkan retensi informasi. *Theory of Multimedia Learning* juga menekankan pentingnya sinergi antara media dan materi agar terjadi pembelajaran yang optimal. Penelitian ini sejalan dengan hasil studi sebelumnya, seperti Fitrianiingsih *et al.* (2022) dan Tiwi & Mellisa (2023), yang menunjukkan bahwa media berbasis video pembelajaran memiliki tingkat validitas tinggi dan diterima dengan baik oleh siswa. Sucipto *et al.* (2022) serta Fitri & Anas (2024) juga mendukung hasil ini dengan menunjukkan bahwa media video praktis digunakan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Ghaisani & Elysia (2024) menekankan bahwa penggunaan *CapCut* secara langsung berdampak pada fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran video yang dikembangkan memiliki berbagai kelebihan. Pertama, penyajian materi dilakukan secara naratif sehingga lebih mudah dicerna oleh siswa. Kedua, ilustrasi yang digunakan sesuai dengan konteks pembelajaran dan mendukung pemahaman konsep. Ketiga,

durasi video yang tidak terlalu panjang membuat siswa tetap fokus dan tidak kehilangan minat belajar. Keempat, penggunaan aplikasi *CapCut* memungkinkan fleksibilitas dalam penyuntingan dan distribusi media. Kelima, media ini dapat diakses secara *offline* dan *online*, memberikan kemudahan dalam penerapan baik di sekolah maupun di rumah. Keenam, audio yang digunakan dalam video cukup jernih dan tidak mengganggu narasi utama. Ketujuh, transisi antarbagian dalam video cukup halus dan mendukung alur materi.

Kelebihan lainnya yaitu video ini mampu menjembatani siswa dalam memahami langkah-langkah teknis *editing* video, mengurangi ketergantungan pada guru saat praktik, serta membangun motivasi belajar siswa melalui gaya penyampaian yang lebih santai namun informatif. Siswa dapat mengulang video sebanyak yang mereka butuhkan, sehingga memungkinkan pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel. Video pembelajaran juga telah ditambahkan kuis interaktif yang terdiri dari dua tahapan yaitu pada saat awal pembelajaran dan setelah pembelajaran. Namun demikian, produk yang dikembangkan tidak lepas dari kekurangan. Salah satu kekurangan utama adalah kontras warna pada beberapa bagian teks yang kurang terbaca, terutama jika diputar pada perangkat dengan resolusi rendah. Penyajian evaluasi sebaiknya dibuat lebih variatif, tidak hanya pilihan ganda tetapi juga melibatkan soal analisis dan refleksi. Kekurangan lainnya adalah keterbatasan dalam penggunaan subtitle bagi siswa yang memiliki gangguan pendengaran, sehingga video ini belum sepenuhnya inklusif.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis *storytelling* pada materi teknik dasar *editing* video memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa, efektivitas proses belajar, dan inovasi media pembelajaran di SMK. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya pendekatan naratif, visual yang menarik, dan integrasi multimedia dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran vokasional. Hasil penelitian memberikan masukan bagi guru dan pengembang media agar terus menyempurnakan konten pembelajaran yang adaptif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian yang telah dilakukan, disimpulkan yaitu sebagai berikut.

1. Video pembelajaran berbasis *storytelling* yang dikembangkan pada mata pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung telah dinyatakan valid berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli produk dan ahli materi. Ahli produk memberikan skor rata-rata sebesar 3,21 dengan kategori validitas tinggi. Sedangkan, ahli materi memberikan skor sebesar 3,18 dengan kategori validitas tinggi. Media menunjukkan bahwa isi, tampilan, dan struktur media telah sesuai dengan standar pembelajaran dan layak digunakan dalam proses belajar.
2. Video pembelajaran berbasis *storytelling* yang dikembangkan pada mata pelajaran Konten Kreatif di SMKN 8 Bandar Lampung telah dinyatakan praktis. Uji persepsi guru mendapatkan skor kepraktisan rata-rata sebesar 81% dengan kategori kepraktisan sangat tinggi. Uji respon siswa mendapatkan hasil 87% yang juga termasuk kategori kepraktisan sangat tinggi. Media menunjukkan bahwa mudah digunakan, menarik, dan mampu menunjang kegiatan belajar mengajar secara praktis tanpa memerlukan pelatihan atau perangkat tambahan yang kompleks.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti memiliki saran yaitu:

1. Guru diharapkan dapat memanfaatkan video pembelajaran berbasis *storytelling* ini sebagai media bantu dalam proses pembelajaran materi

editing video. Media ini terbukti valid dan praktis digunakan sehingga dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa, terutama dalam konteks pembelajaran praktik di SMK.

2. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Pengembangan media sejenis pada materi atau jenjang pendidikan lain juga diperlukan guna memperluas cakupan penerapan media berbasis *storytelling* dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. 2000. *Multimedia for Learning: Methods and Development* (3rd ed.). Allyn & Bacon, Inc.
- Bano, M. A., Maryati, S., Yusuf, D. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *CapCut* Pada Materi Dinamika Litosfer di SMA Negeri 1 Biluhu. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisiplin*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i1.29657>
- Biassari, I., & Putri, K. E. 2021. Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar. *Semdikjar*, 4, 62–74.
- Bufallo, U. 2023. *Instructional Video Creation Rubric. Curriculum, Assessment and Teaching Transformation*. Buffalo.Edu/Catt.
- Dadi, H. H., Latief, M., Suhada, S., Amali, L. N., & Suwandi, I. 2024. Pengembangan Media Animasi Motion Graphic pada Materi Jaringan Komputer dan Internet Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Suwana. *JVTS*, 4(1), 45–54.
- Fajarini, S. D., & Turmudi, I. 2025. Peningkatan Keterampilan *Editing* Video Sinematik Melalui Pelatihan Aplikasi *CapCut* pada Siswa SMPN 06 Bengkulu Tengah. *Abdimas Awang Long*, 8(1), 47–56.
- Fendi, R. S., & Syafifuddin, A. 2025. Peran Media Pembelajaran Berbasis Storytelling terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VIII di MTS Misbahul Khair STAI Ibnu Rusyd. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 2(1), 292–301.
- Fitri, N., & Anas, N. 2024. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Capcut* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 649–660.
- Fitri, W. A., & Dilia, M. H. H. 2024. Optimalisasi Teknologi AI dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Fitrianingsih, N., Hardiansyah, H., Suciwati, S., & Afriani, A. 2022. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis AVS Video Editor pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(1), 85–90. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i1.530>

- Ghaisani, A., & Elysia, J. F. 2024. Efektivitas Desain Pembelajaran Berbasis Video : Penggunaan Aplikasi *CapCut* dalam Pengajaran Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Sukma Jurnal Pendidikan*, 8(2), 123–135.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H. T., & Tasdin, T. 2021. Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei). Tahta Media Group.
- Imamuddin, Y., Prasetya, D. D., & Tuwoso. 2024. Integrasi Teknologi Mobile Untuk Pembelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 138–153.
- Inayah, S. 2025. *Inovasi Pembelajaran Guna Menciptakan Pengalaman Belajar yang Asyik dan Menarik*.
- Jauza, N. A., & Albina, M. 2025. Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23.
- Mayer, R. E. 2003. The Promise of Multimedia Learning: Using The Same Instructional Design Methods Across Different Media. *Learning and Instruction*, 23(2), 125–139.
- Musthofa, Z., & Sanjani, M. A. F. 2025. Strategi Pembelajaran Storytelling Adaptif untuk Menanamkan Nilai Akhlak Mulia pada Siswa MI di Era Digital. *JHIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(4), 4282–4291.
- Nachiappan, S. 2013. Peranan Dual Coding dan proses kognisi dalam pedagogi Hermenoitik. *Jurnal Pendidikan Bitara*, 6(1), 1–15.
- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Wahyuni, A. H., & Antika, W. 2024. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 237–244. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Nurmiyati, Suryani, L., & Baderiah. 2024. Pengembangan Video Animasi Melalui Paired Storytelling Berbasis Kearifan Lokal pada Keterampilan menyimak Cerita Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. *Primary Education Journal*, 4(3), 363–374.
- Nusaibah, R., Suryana, M., & Novianti, S. 2022. Perancangan Advertising Video sebagai Media Digital Marketing dengan Target Meningkatkan Brand Awareness NuArt Sculpture Park. *Prosiding 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13(01), 1304–1310. <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/4273>
- Oktora, D. D. 2025. Efektivitas Pemanfaatan Youtube sebagai Media Sharing Video Pembelajaran Praktik Video *Editing* bagi Mahasiswa (Studi Kasus Perkuliahan *Editing* Video di Sekolah Tinggi Multi Media (STMM) Yogyakarta). *Saber Jurnal Informatika, Sains & Komunikasi*, 3(1), 1–7.

- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. 2024. Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Ramadhan, S., Susanti, S., & Budiana, H. R. 2024. Penerapan Teknik *Editing* L Cut dan J Cut dalam Video Feature Merangkai Tradisi dan Eksplorasi Modern Tarawangsa Sumedang. *Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain*, 1(6), 233–243.
- Sari, D. F. 2023. Peningkatan Mutu Pendidikan Kejuruan Pada Era Pembelajaran Abad Ke-21 untuk Menjawab Tantangan Industri 4.0. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 4(1), 71–79. <https://doi.org/10.25078/sa.v4i1.3234>
- Sari, F., Sesmiarni, Z., & Febriani, S. 2024. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di SMAN 5 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 281–288.
- Siregar, T. 2025. Pemanfaatan Aplikasi Komputer dalam Desain Pembelajaran Berbasis ICT di MIN 1 Labuhanbatu Utara Utilization of Computer Applications in ICT-Based Learning Design at MIN 1 Labuhanbatu Utara. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 163–176.
- Sucipto, S. D., Harlina, H., & Sofah, R. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial *Editing* Materi Media Audio visual. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(1), 96–101. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i1.144>
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Surani, D., Wahyuni, I. E., & Hayyin, F. 2024. Uji Kelayakan Rancangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* Pada Mata Pelajaran Tik Feasibility Assessment of Video Learning Media Design Based Cap Cut Application in ICT Course. *Kresna: Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 170–179.
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan *CapCut* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2575>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. 2023. Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>

- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. 2025. Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PEMA*, 5(1), 80–89.
- Yusuf, M., & Zahroh, N. 2025. Revolusi Pembelajaran PAI di SMK Ma'arif Ngoro dengan Media Berbasis TIK. *Arsy*, 9(1), 1–17.