

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL BERBASIS APLIKASI CAPCUT PADA
MATERI SPLDV DI KELAS VIII SMP SWASTA RAHMAT ISLAMIAH**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Matematika*

Oleh :

ARDIANSYAH PUTRA
NPM. 1902030029



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 17 September 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Ardiansyah Putra
NPM : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut pada Materi SPLDV di Kelas VIII SMP Swasta Rahmat Islamiyah

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd



Sekretaris

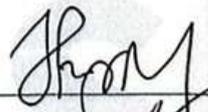


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, SS, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Rahmat Muslihuddin, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd.
3. Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.

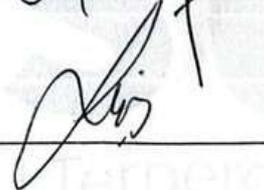
1.



2.



3.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

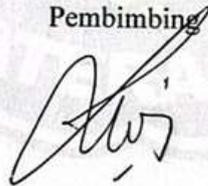
Nama : Ardiansyah Putra
NPM : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi
Capcut Pada Materi SPLDV di Kelas III SMP Swasta Rahmat
Islamiyah

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing



Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh :



Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi



Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ardiansyah Putra
NPM : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi
Capcut pada Materi SPLDV di Kelas VIII SMP Swasta Rahmat
Islamiyah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut pada Materi SPLDV di Kelas VIII SMP Swasta Rahmat Islamiyah" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Ardiansyah Putra
NPM: 1902030029

ABSTRAK

Ardiansyah Putra 1902030029 “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi *Capcut* Pada Materi SPLDV di Kelas VIII Smp Swasta Rahmat Islamiyah”. Skripsi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Myhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi SPLDV yang difokuskan pada tingkat SMP terutama kelas VIII Smp Swasta Rahmat Islamiyah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menciptakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* berbentuk video pembelajaran pada materi SPLDV. Selain itu, untuk mengetahui kelayakan terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* pada materi SPLDV, serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* pada materi SPLDV. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, dan Implementation*, . Pada tahap *Implementation* peneliti membatasi uji coba dalam skala kecil dengan jumlah 28 orang peserta didik. Hasil dalam penelitian ini memperoleh nilai sebesar 96,25% ahli materi menyatakan sangat valid, 88,75% ahli media menyatakan valid, 97,3% peserta didik menyatakan tertarik yang artinya pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi SPLDV ini layak menjadi bahan atau media pembelajaran.

Kata Kunci : Capcut, Audio Visual, Media, Pembelajaran, Matematika.

ABSTACT

Ardiansyah Putra 1902030029. Development of Audio-Visual Media Based on the Capcut Application in the Topic of SPLDV for Grade VIII at Rahmat Islamiyah Private Junior High School. Skripsi : Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

This study focuses on the development of audio-visual learning media utilizing the CapCut application for teaching Systems of Linear Equations in Two Variables (SPLDV) at the junior high school level, specifically Grade VIII at Rahmat Islamiyah Private Junior High School. The objectives are to design and produce CapCut-based instructional videos for SPLDV, to evaluate their feasibility, and to examine students' responses. The development process employed the ADDIE model, encompassing the stages of Analysis, Design, Development, and Implementation, with the implementation stage limited to a small-scale trial involving 28 students. The evaluation results indicate that the product achieved a validity score of 96.25% from subject matter experts (highly valid), 88.75% from media experts (valid), and 97.3% of students expressed positive interest. These findings demonstrate that CapCut-based audio-visual learning media are both feasible and effective for supporting the learning of SPLDV at the junior high school level.

Keywords : Capcut, Audio Visual, Media, Learning, Mathematics.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. karena berkat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan, kesempatan, dan semangat kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut pada Materi SPLDV di Kelas VIII SMP RAHMAT ISLAMİYAH". Shalawat dan salam tidak lupa kita sampaikan kepada baginda nabi Muhammad SAW. yang telah menghantarkan kita ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dengan penuh kesadaran dan ketulusan hati, penulis menyampaikan bahwa Proposal skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan ataupun bantuan dari semua pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta Bapak Haris Rambe dan Ibunda tercinta Ibu Lindawati yang telah mendidik, merawat, membesarkan, dan membimbing penulis dengan selalu berusaha memberikan yang terbaik dan penuh kasih sayang. Kalian adalah orang tua yang paling terbaik di dunia. Tokoh yang sangat berperan penting dalam proses pertumbuhan penulis. Penulis sangat menyayangi dan bangga dengan keluarga yang begitu luar biasa, terhadap motivasi serta dukungan selama penulis berproses meraih kesuksesannya. Semoga Ayahanda dan Ibunda tercinta senantiasa dilindungi oleh Allah AWT. Aamiin.

Adapun ucapan terima kasih khusus penulis sampaikan kepada

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu **Sri Wahyuni., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dengan sabar selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Semoga bapak senantiasa diberikan kesehatan, keberkahan, dan kemudahan dalam segala urusannya serta senantiasa dalam lindungan Allah SWT.
7. Orang tua yang tidak pernah berhentinya selalu mendoakan dan memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tidak mengenal kata putus asa. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual sehingga terselesaikan skripsi ini.

8. Abangda sekaligus Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd. yang membantu dalam pengerjaan skripsi.
9. Untuk IMMawan/IMMawati Maroon19.
10. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi.

Penulis sangat berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca. dan Penulis sangat menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik.

Semoga Allah SWT. selalu melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin Ya Rabbal'Alamin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, Juni 2025
Penulis

Ardiansyah Putra

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	10
A. Kerangk Teoritis	10
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Waktu dan Tempat Penelitian	29
C. Subjek dan Objek Penelitian	30
D. Jenis dan Metode Penelitian	31
E. Prosedur Penelitian.....	31
F. Instrumen Penelitian	34
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
H. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan Penelitian.....	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A.Kesimpulan	54
B.Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Desain Pembelajaran Model ADDIE.....	19
Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Media.....	34
Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	35
Tabel 3.4 Lembar Instrumen Penilaian Peserta Didik.....	36
Tabel 3.5 Pedoman Kevalidan Media.....	39
Tabel 3.6 Kriteria Nilai Respon Peserta Didik.....	39
Tabel 4.1 Biodata Validator.....	44
Tabel 4.2 Hasil Perolehan Validasi Oleh Ahli Media.....	44
Tabel 4.3 Hasil perolehan validasi ahli materi.....	46
Tabel 4.4 Hasil Perolehan Respon Peserta didik.....	48
Tabel 4.5 Hasil Nilai Tes Soal SPLDV Siswa.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Capcut	16
Gambar 2.2 Tampilan Menu Aplikasi Capcut.....	16
Gambar 2.3 Tampilan Impor Video Aplikasi Capcut.....	16
Gambar 2.4 Tampilan Save Video Aplikasi Capcut.....	17
Gambar 2.5 Penyajian Kerangka Konseptual	27
Gambar 3.1 Diagram Alir Model ADDIE	33
Gambar 4.1 Tampilan Intro dan Outro Video pembelajaran	42
Gambar 4.2 Tampilan salah satu penjelasan materi SPLDV	42
Gambar 4.3 Tampilan salah satu soal dan penyelesaian materi SPLDV ..	43
Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Perolehan Respon Peserta Didik.....	46
Gambar 4.5 Diagram Batang Hasil Perolehan Respon Peserta Didik.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu tindakan untuk mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri mereka dengan keadaan sekitarnya dan mengubah dirinya agar dapat berpartisipasi dengan baik dalam masyarakat. Pendidikan juga merupakan kunci untuk kemajuan, perkembangan, dan kemajuan berkualitas tinggi, karena melalui pendidikan manusia dapat mewujudkan potensi mereka dan meningkatkan derajat mereka sendiri dan orang lain. Oleh karena itu peningkatan pendidikan menjadi sangat penting untuk dilakukan yang mana gurulah yang berperan besar dalam proses perancangan kegiatan pembelajaran dan inovasi yang akan dilakukan didalamnya (Deriyana & Nurmairina, 2022). Dengan demikian kualitas pembelajaran harus terus ditingkatkan agar pembelajaran lebih efektif dan pembelajaran yang efektif biasanya diukur oleh tingkat ketercapaian tujuan oleh siswa (Pratama et al., 2023).

Sebagian besar guru hanya menjadikan materi dan soal-soal latihan yang ada dalam buku pedoman, sebagai panduan utama yang cakupannya sangat terbatas (Miftahul Jannah et al., 2023). Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang ada pada semua jenjang Pendidikan. Matematika merupakan ilmu universal yang memiliki peranan penting dalam berbagai ilmu sehari-hari (Rofiah & Aripin, 2020). Belajar matematika merupakan kegiatan mental yang tinggi, sehingga didalam mempelajari matematika harus bertahap dan berurutan serta berdasarkan kepada pengalaman yang sudah diperoleh siswa. (Alvis et al., 2021). Berdasarkan

perkembangannya, maka masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika semakin lama semakin rumit dan membutuhkan struktur analisis yang lebih sempurna (Aziz & Prasetia, 2021).

Salah satu materi yang ada pada matematika adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) materi ini berisi persamaan matematika yang terdiri atas dua variabel yang masing-masing bervariasi dua, misalnya variabel x dan y . Materi ini seringkali dikaitkan dengan permasalahan-permasalahan sehari-hari seperti menghitung harga barang belanjaan dari harga total dari barang belanjaan tanpa tahu harga satuan barangnya (Maspupah & Purnama, 2020). Walaupun konsep dari materi SPLDV terbilang simpel, dalam soal yang lebih sulit siswa diperlukan untuk memiliki penalaran yang baik dan teliti dalam memahami soal bahkan terkadang siswa perlu visualisasi dari soal yang ingin dikerjakan agar tidak ada informasi yang terlewat dan soal mudah untuk dikerjakan (Anggun Budi Lestari, 2021). Masalah ini tidak terlepas dari peran seorang guru dimana guru harus memahami situasi kelasnya dan merencanakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk belajar.

Beberapa faktor lain yang menjadi masalah siswa dalam belajar matematika yaitu situasi belajar yang kurang mendukung seperti sarana kelas dan lingkungan belajar yang kurang baik. Situasi proses pembelajaran matematika saat ini juga seringkali kurang dalam pendalaman konsep awal sehingga siswa merasa sulit untuk memahami konsep lanjutannya (Rahman et al., 2024). Hal ini sangat berdampak besar karna dalam belajar matematika materi yang diberikan sudah tersruktur artinya seorang siswa harus menguasai materi dasar dari materi lanjutan

yang akan dia pelajari sehingga jika seorang siswa kurang menguasai materi dasar dia akan kesulitan dalam mengikuti materi berikutnya dan ketika dia kesulitan maka siswa tersebut akan malas dan jenuh mengikuti pembelajaran yang berlangsung hal ini lah yang terus terulang dan menyebabkan matematika dicap sebagai pelajaran yang sulit (Wulandari, 2020). hal ini lah yang menjadi tugas penting bagi seorang guru, yang mana guru harus mengetahui bahwa Belajar akan lebih berkesan jika siswa mengalami apa yang dipelajari ketimbang mengetahuinya, hal ini sudah terbukti dimana pembelajaran yang menakankan target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetensi mengingat hanya dalam jangka pendek tetapi gagal dalam membekali siswa untuk memecahkan persoalan dalam jangka panjang (Basith & Sahri, 2021)

Salah satu materi yang ada pada matematika adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) materi ini berisi persamaan matematika yang terdiri atas dua variabel yang masing-masing bervariasi dua, misalnya variabel x dan y . Materi ini seringkali dikaitkan dengan permasalahan-permasalahan sehari-hari seperti menghitung harga barang belanjaan dari harga total dari barang belanjaan tanpa tahu harga satuan barangnya (Maspupah & Purnama, 2020). Walaupun konsep dari materi SPLDV terbilang simpel, dalam soal yang lebih sulit siswa diperlukan untuk memiliki penalaran yang baik dan teliti dalam memahami soal bahkan terkadang siswa perlu visualisasi dari soal yang ingin dikerjakan agar tidak ada informasi yang terlewat dan soal mudah untuk dikerjakan (Anggun Budi Lestari, 2021). Masalah ini tidak terlepas dari peran seorang guru dimana guru harus memahami situasi kelasnya dan merencanakan proses pembelajaran yang menarik

bagi siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk belajar.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini sudah menjadi hal lumrah bagi kita untuk menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari bahkan sampai gadget sudah menjadi kebutuhan pokok bagi beberapa orang, hal ini juga dirasakan oleh siswa, banyak siswa yang menghabiskan waktunya di internet dan menonton konten-konten yang tertera di dalamnya hal ini bisa menjadi kesempatan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat dari siswa yang diajarnya. Hal ini guna meningkatkan mutu pendidikan yang mana pendidikan dan teknologi informasi seharusnya sejalan guna terciptanya pendidikan yang berkualitas (Razak et al., n.d.). Sehingga menjadi sangat penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajarannya agar tidak tertinggal dengan perkembangan teknologi saat ini. (Dachi, 2018). Banyak sekali media yang bisa dipilih oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran dan salah satu medianya adalah media audio visual. Media ini pada dasarnya adalah penyampaian pesan gambar dan suara sehingga sangat cocok untuk dijadikan media pilihan oleh guru karena bisa disesuaikan dengan konten-konten yang ditonton oleh siswa pada saat ini. Media audio visual memiliki beberapa kelebihan diantaranya: a) Mengembangkan imajinasi yang dimiliki siswa, b) Mampu membawa siswa untuk berpindah dari suatu tempat ke tempat lainnya, c) Dapat menggambarkan peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu, d) Dapat diulang-ulang untuk menambah kejelasan jika siswa belum memahami secara utuh materi pembelajaran, e) Materi yang disampaikan lebih cepat dan mudah diingat. (Ilmi & Kurniawan, 2021)

Capcut adalah salah satu aplikasi pengedit video yang sangat populer digunakan karena memiliki berbagai fitur-fitur yang beragam yang biasa digunakan untuk pembuatan video youtube dan aplikasi ini juga sangat mudah untuk digunakan karena menu yang dimilikinya cukup simpel dan mudah dimengerti (M. Anggrayni, Ratnawati, 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas media pembelajaran matematika yang dirancang yaitu media audio visual didesain menggunakan aplikasi *Capcut* dikembangkan dengan menambahkan animasi, menambahkan alur cerita. video pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga diperlukan unsur gambar, unsur suara, serta penambahan animasi dan cerita. Maka fokus penelitian ini untuk melihat bagaimana kevalidan, kepraktisan dan efektifitas serta respon dari penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *Capcut* materi sistem persamaan linear dua variabel. Sehingga media yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi pada SMP RAHMAT ISLMIYAH didapatkan fakta bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional dimana guru dan siswa hanya menggunakan buku cetak matematika untuk mencari sumber materi yang sedang dipelajari. Banyak siswa menganggap bahwa matematika sebagai sesuatu yang tidak relevan dan tidak penting untuk dipelajari dan banyak juga siswa mempelajari matematika hanya sebagai syarat untuk kelulusan. Sebagian siswa juga merasa sulit dan takut untuk mempelajari matematika karena matematika menggunakan banyak rumus-rumus yang membutuhkan kemampuan berpikir secara logis dan sistematis (Wulandari,

2020)..

Hasil dari pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* khususnya pada materi sistem persamaan linear dua variabel ini diharapkan dapat memudahkan siswa pada proses belajar mengajar. Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di Kelas VIII SMP RAHMAT ISLAMIYAH”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. peserta didik SMP rahmat islamiyah medan menganggap pembelajaran matematika kurang menarik dan membosankan
2. Buku pegangan sebagai sumber utama informasi dan soal-soal latihan, ruang lingkupnya sangat terbatas
3. Peserta didik SMP rahmat islamiyah medan mengalami kesulitan memahami maksud soal dan menjelaskannya secara matematis

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pada penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini menjadi lebih terarah. Adapun batasan masalahnya antara lain :

1. Materi yang digunakan pada penelitian ini dibatasi hanya pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)
2. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbentuk video pembelajaran yang dibantu dengan menggunakan aplikasi *Capcut*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dirumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual pada Materi sistem persamaan linear yang di hasilkan?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada materi sistem persamaan linear yang dihasilkan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* berbentuk video pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kelayakan terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik, diharapkan dapat membangun pengetahuan peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV), sehingga peserta didik mampu mengembangkan daya pikirnya untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)
2. Bagi Guru, sebagai informasi yang diharapkan dapat menimba kreatifitas diri dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Capcut* yang dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas sehingga suasana kelas yang menyenangkan dapat menarik minat siswa untuk belajar dan tidak membosankan.

3. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang edukatif dan menarik sehingga meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
4. Bagi peneliti, memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran matematika yang memanfaatkan informasi dan teknologi sehingga dapat lebih produktif dan kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangk Teoritis

1. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sumber belajar yang dapat membantu guru untuk meningkatkan pemahaman siswa (Nurrita, 2018). Sehingga sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan media yang ada sehingga hasil pembelajaran siswa dapat lebih meningkat. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur..Sedangkan makna umumnya dapat diartikan media sebagai segala sesuatu yang dapat mengantarkan informasi dari suatu sumber informasi menuju sang penerima informasi (Nurrita, 2018).

Pada tahun 50-an, media dikatakan sebagai alat bantu audio-visual,karena pada waktu itu media memang hanya diperantarakan bagi guru untuk mengajar, tetapi seiring berjalannya waktu nemanya berubah menjadi media pengajaran atau media belajar (abdul wahid, 2018).Media pembelajaran sendiri pada saat ini sudah berkembang pesat sehingga mampu memperjelas dan mempermudah pemahaman konsep yang abstrak sehingga membantu para guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran (abdul wahid, 2018).

a. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi beberapa yaitu sebagai berikut (Salahuddin, 2016)

1. Media Auditif

Media Auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.

2. Media Visual

Media Visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong kedalam media visual adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

3. Media Audio visual

Media Audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun sanjaya menjelaskan beberapa manfaat media pembelajaran bagi pelajar sebagai subjek belajar dan untuk pendidik yang menggunakan media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat penggunaan media pembelajaran untuk siswa sebagai subjek belajar, yaitu :

- a. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar.
- b. Proses Pembelajaran akan terasa lebih bermakna, artinya media pembelajaran memungkinkan mengajak siswa belajar lebih aktif belajar.
- c. Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagian tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan (imparting knowledge) dapat diwakili dengan media pembelajaran.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari suatu topik tertentu.
- e. Media pembelajaran dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran. Artinya melalui media pembelajaran siswa dapat mempelajari data dan fakta, konsep, generalisasi, bahkan teori dan keterampilan.

2. Manfaat media pembelajaran untuk guru yang menggunakan media pembelajaran, yaitu :

- a. Guru dapat memanfaatkan waktu belajar untuk memberikan materi pembelajaran dengan luas.

- b. Dapat merangsang siswa untuk belajar untuk belajar lebih lanjut diluar waktu belajar khususnya untuk memberikan wawasan yang lebih luas sesuai dengan topik terkait.
 - c. Dengan waktu yang terbatas, guru dapat membelajarkan siswa lebih optimal.
 - d. Pelayanan terhadap setiap individu siswa akan lebih terkontrol.
 - e. Self evaluation yang dilakukan siswa, bagi guru akan lebih mudah mengontrol keberhasilan proses pembelajaran dan umpan balik dapat diberikan dengan segera dengan demikian kontrol terhadap pencapaian tujuan dapat dilakukan lebih cepat.
- c. Ragam Media yang digunakan dalam Multimedia
- 1. Teks

Teks adalah rangkaian tulisan yang tersusun sehingga memiliki makna sebagai informasi yang hendak disampaikan.
 - 2. Suara (Audio)

Suara (Audio) merupakan unsur penting yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan multimedia.
 - 3. Animasi

Animasi merupakan efek gambar bergerak yang dapat berupa bagian yang tidak terpisakan dari multimedia itu sendiri atau hanya sebagai pelengkap.

4. Bagan dan Grafik

Fungsi bagan dan grafik adalah untuk menyajikan ide atau gagasan yang sulit bila hanya disampaikan melalui teks atau suara saja.

2. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media penyampai informasi yang memiliki unsur suara dan gambar, sehingga membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap, dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, dan memproyeksikan gambar dengan bantuan monitor (Saputro et al., 2021). Sehingga media audio visual dapat diartikan sebagai media yang dapat menggambarkan objek yang bergerak dan memiliki suara secara bersamaan, hal ini tentu dapat membantu guru untuk menampilkan materi yang lebih menarik dan juga materi yang membutuhkan efek visual tertentu seperti bangun ruang, SPLDV dan juga beragam materi lainnya. Materi yang disampaikan secara visual dalam video sangat efektif dan membantu guru memaparkan materi karna dapat menampilkan gambar hidup dan suara, menyajikan informasi, menyampaikan proses dan menjelaskan konsep konsep yang cukup rumit dan mempengaruhi sikap siswa seakan mereka sedang berada dalam kondisi yang disampaikan video (Jusmiana, 2020).

Beberapa kelebihan dan kelemahan media audio-visual dalam pembelajaran sebagai berikut (Hasan, 2016).

Kelebihan dari video sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Pemakaiannya tidak membosankan
- b. Hasilnya lebih mudah untuk dipahami
- c. Informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti.

Sedangkan kekurangan dari video sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Suara yang terkandung dalam video terkadang tidak jelas.
- b. Pelaksanaannya memakan waktu yang cukup lama,
- c. Biayanya relative lebih mahal

3. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk pendidikan matematika. Dengan menggunakan media pembelajaran, konsep dan simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret. Sehingga membantu siswa dalam memahami konsep matematika. Media pembelajaran matematika yang menarik juga dapat menambah minat siswa dalam mempelajari matematika, yang dalam kenyataannya matematika adalah salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa.

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan kemampuan siswa dalam belajar, tanpa itu tujuan belajar tidak akan tercapai. Dalam proses belajar matematika, prinsip belajar harus dipilih sehingga sewaktu mempelajari matematika dapat berlangsung dengan lancar. Misalnya mempelajari konsep B yang mendasarkan pula pada konsep A, seseorang tidak akan memahami konsep B tanpa

mempelajari konsep A. Mempelajari matematika harus bertahap dan berurutan sesuai dengan pengalaman belajarnya, karena semua materi pada mata pelajaran matematika saling berkaitan satu sama lain

4. Aplikasi *Capcut*

a. Pengertian Aplikasi *Capcut*

Capcut adalah aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh Bytedance, perusahaan yang juga terkenal sebagai pembuat TikTok. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengedit video secara profesional dengan berbagai fitur yang intuitif dan lengkap. *Capcut* memberikan kesempatan bagi para kreator konten untuk menggali kreativitas mereka dalam menghasilkan video menarik yang dapat dibagikan di berbagai platform media sosial.

Adapun fitur yang dimiliki oleh aplikasi *Capcut* adalah pemotongan video, efek visual dan transisi, animasi dan teks, musik dan suara, kecepatan video dan stabilisasi video

b. Cara menggunakan *Capcut*

1. Unduh dan Instal. *Capcut* tersedia untuk diunduh di platform Android dan iOS. Pengguna dapat mengunduhnya dari Google Play Store atau Apple App Store dan menginstalnya seperti aplikasi biasa

2. Impor Video. Setelah aplikasi diinstal, pengguna dapat mengimpor video dari galeri perangkat mereka ke dalam aplikasi *Capcut*

3. Pilih dan Edit Video. Setelah video diimpor, pengguna dapat memotong video, menambahkan efek visual, musik, teks, dan melakukan berbagai pengeditan lainnya sesuai keinginan mereka.

4. Pratinjau dan Simpan. Sebelum menyimpan video, pengguna dapat melihat pratinjau hasil akhir untuk memastikan bahwa video terlihat sesuai dengan yang diinginkan. Setelah itu, video dapat disimpan di perangkat atau dibagikan di berbagai platform media social



Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi *Capcut*



Gambar 2.2 Tampilan Menu Aplikasi *Capcut*



Gambar 2.3 Tampilan Impor Video Aplikasi *Capcut*



Gambar 2.4 Tampilan Save Aplikasi *Capcut*

5. Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) merupakan aktivitas yang menggambarkan kegiatan tentang penemuan atau penciptaan baru, mengembangkan produk atau jasa dan metode, dengan menggunakan ilmu pengetahuan yang berkembang. Dengan demikian, usaha pada proses pengembangan menciptakan suatu produk yang baru. Penciptaan produk tersebut mencakup tahapan dan metode baru yang dihasilkan.

Penelitian pengembangan merupakan suatu pengkajian yang sistematis pada evaluasi, perencanaan dan pengembangan yang dapat memenuhi kriteria validasi. Van den Akker beserta Plomp menjelaskan pada pendeskripsian proses tahapan penelitian terdapat tujuan yaitu (1) dapat prototipe pada pengembangan pada produk yang dikembangkan, (2) rumusan saran pada penggunaan metode dalam pendesaian serta evaluasi prototipe.

Secara sederhana R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul,

baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

United Nations Conference On Trade And Development (UNCTAD) menjelaskan Penelitian R&D mempunyai 4 jenis kegiatan yang digunakan yaitu penelitian terapan, penelitian dasar, proses pengembangan dan pengembangan produk. Penelitian terapan merupakan penelitian yang dilakukan oleh universitas dengan menggunakan karya eksperimental yang digunakan. Penelitian dasar merupakan penelitian original yang asli tanpa adanya penggunaan karya orang lain dalam penelitian tersebut. Proses pengembangan adalah proses penciptaan produk baru yang akan ditingkatkan. Dan proses produk merupakan proses perluasan pada hasil ciptaan agar produknya dapat meluas.

Dapat diketahui dari hasil penjelasan diatas bahwa R&D merupakan perbaikan dan pengembangan terhadap produk penelitian yang menekankan terhadap pembaharuan produk, dalam hal ini kreativitas merupakan unsur yang sangat menjadi penentu.

6. Model Pengembangan ADDIE

ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser memergunakan kata kerja atau verb (Analyze, design, develop, implement, evaluate). Deskripsi yang diterangkan Reiser secara merevisi Langkahlangkah atau fase dalam model ADDIE. Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE lebih menggunakan kata benda atau noun (analysis, design, development, implementation, evaluation) mengenai komponen ADDIE tersebut

Berikut ini adalah tabel tahapan pengembangan desain pembelajaran model

ADDIE secara prosedural (Hidayat et al., 2021)

Tabel 2.1 Desain pembelajaran model ADDIE

	Konsep	Prosedur Umum	Keterangan
Analyze	Identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran dan pre-planning yang memikirkan atau memutuskan tentang mata pelajaran atau kursus yang akan diberikan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validasi 2. Menentukan tujuan instruksional 3. Menganalisis pelajar 4. Mengaudit sumber yang memungkinkan 5. Mengubah sebuah rencana pengelolaan proyek 	Ringkasan analisis
Design	Verifikasi hasil atau prestasi yang diinginkan (tujuan pembelajaran) dan menentukan metode atau strategi yang akan diterapkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan inventarisasi tugas 2. Membuat tujuan kinerja 3. Menghasilkan strategi pengujian 4. Menghitung kembali atas investasi 	Design singkat
Develop	Mengembangkan dan memvalidasi sumber belajar serta pengembangan materi dan strategi pendukung yang dibutuhkan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan isi 2. Memilah dan mengembangkan media pendukung 3. Mengembangkan bimbingan untuk Siswa 4. Mengembangkan bimbingan untuk Guru 5. Melakukan Revisi Formatif 6. Melakukan Uji Coba 	Sumber Belajar
Implement	Persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melibatkan siswa 2. Melibatkan guru 	Strategi Pelaksana
Evaluate	Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan kriteria evaluasi 2. Memilih alat evaluasi 3. Melakukan revisi 	Renana evaluasi

7. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

Salah satu indikator dalam kompetensi dasar menyelesaikan system persamaan linear dua variabel adalah membuat model matematika dari masalah sehari-hari yang melibatkan sistem persamaan linear dua variabel. Persamaan yang berbentuk $ax + by + c = 0$, dengan a dan $b \neq 0$ dan $a, b, c \in \mathbb{R}$ dinamakan SPLDV. Persamaan ini adalah kalimat terbuka dengan x dan y sebagai variabel (peubah), a dan b sebagai koefisien dan c sebagai konstanta

a. Definisi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem persamaan linear dua variabel adalah suatu sistem persamaan yang variabel-variabel dari persamaan tersebut berpangkat satu. Sistem persamaan linear dua variabel terdiri atas dua persamaan linear yang masing-masing bervariasi dua. Dalam variabel x dan y dapat ditulis dibawah ini :

$$ax + by = c \dots(1)$$

$$px + qy = r \dots(2)$$

Dinamakan sistem persamaan linear dua variabel dalam bentuk baku dengan a, b, p dan q sebagai koefisien; c dan r sebagai konstanta; serta x dan y sebagai variabel (peubah). Dari uraian di atas, terlihat perbedaannya bahwa PLDV memiliki sebuah persamaan linear dua variabel, sedangkan SPLDV memiliki dua persamaan linear dua variabel yang merupakan satu kesatuan (sistem). Dari kedua persamaan linear dua variabel tersebut, terdapat nilai x dan y yang membuat kedua persamaan bernilai benar pada saat yang bersamaan. Nilai x dan y yang diperoleh dari kedua persamaan linear dua variabel disebut penyelesaian atau akar-akar sistem persamaan linear dua variabel

b. Menentukan Akar Sistem Persamaan Linear dua Variabel (SPLDV)

Menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel sama artinya dengan menentukan pasangan berurutan (x, y) yang memenuhi sistem persamaan linear dua variabel tersebut. Untuk menentukan akar sistem persamaan linear dua variabel dapat menggunakan beberapa metode.

1. Metode Grafik

Grafik untuk persamaan linear dua variabel berbentuk garis lurus. SPLDV terdiri atas dua buah persamaan dua variabel, digambarkan berupa dua buah garis lurus. Penyelesaian dapat ditentukan Metode Grafik Grafik untuk persamaan linear dua variabel berbentuk garis lurus. SPLDV terdiri atas dua buah persamaan dua variabel, berarti SPLDV dengan menentukan titik potong kedua garis lurus tersebut. Langkah langkah penyelesaian metode grafik yaitu, langkah pertama: (1) menentukan nilai koordinat titik potong masing-masing persamaan terhadap sumbu-X dan juga sumbu-Y, (2) Gambarkan grafik dari masing-masing persamaan pada sebuah bidang Cartesius. Langkah kedua: (1) Jika kedua garis pada grafik berpotongan pada satu titik, maka himpunan penyelesaiannya memiliki satu anggota. (2) Jika kedua garis sejajar, maka himpunan penyelesaiannya tidak memiliki anggota. Maka dapat dikatakan himpunan penyelesaiannya ialah himpunan kosong, dan dapat ditulis \emptyset . (3) Jika kedua garis saling berhimpit, maka himpunan penyelesaiannya mempunyai anggota yang tak terhingga,

2. Metode Substitusi

Penyelesaian SPLDV menggunakan metode substitusi (mengganti) dilakukan dengan cara menyatakan salah satu variabel dalam bentuk variabel yang lain kemudian nilai variabel tersebut menggantikan variabel yang sama dalam persamaan yang lain. Metode substitusi dilakukan dengan memasukkan atau menempatkan suatu variabel ke tempat lain. Langkah langkah penyelesaian metode substitusi yaitu, (1) Ubahlah salah satu dari persamaan menjadi bentuk $x = cy + d$ atau $y = ax + b$. (2) Setelah mendapatkan persamaannya substitusi kan nilai x atau y . (3) Selesaikan persamaan sehingga mendapatkan nilai x ataupun y . (4) Dapatkan nilai variabel yang belum diketahui dengan hasil langkah sebelumnya.

3. Metode Eliminasi

Cara eliminasi dalam SPLDV adalah dengan menghilangkan atau mengeliminasi salah satu variabel sehingga variabel lainnya dapat ditentukan nilainya. Untuk mengeliminasi salah satu variabel perlu disamakan dahulu koefisien variabel yang akan dieliminasi. Cara untuk menghilangkan salah satu peubahnya yaitu dengan cara perhatikan tandanya, apabila tandanya sama [(+) dengan (+) atau (-) dengan (-)], maka untuk mengeliminasinya dengan cara mengurangkan. Dan sebaliknya apabila tandanya berbeda maka gunakanlah sistem penjumlahan.

4. Metode Gabungan Eliminasi dan Substitusi.

Metode gabungan merupakan suatu metode yang digunakan untuk menentukan himpunan penyelesaian suatu SPLDV dengan cara menggunakan metode sekaligus, yakni metode substitusi dan metode eliminasi. Pertama menggunakan metode eliminasi untuk mencari salah satu nilai variabelnya, setelah nilai variabel didapatkan maka nilai variabel tersebut disubstitusikan untuk mendapat variabel lainnya.

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian relevan dan memiliki keterkaitan antara penelitian ini sebagai berikut:

1. Temuan Penelitian (Ani Rohma & Ummu Sholihah, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Bangun Ruang Limas”. Dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektifitas media audio visual berbasis aplikasi *canva* materi bangun ruang limas. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 27 siswa kelas VIII SMP Islam Al Azhaar Tulungagung. Hasil uji validitas ahli materi diperoleh skor 3,40 (kriteria baik) dan skor dari ahli media 3,50 (kriteria sangat baik), sehingga media yang dikembangkan berada pada kriteria valid. Hasil uji kepraktisan siswa diperoleh rata-rata 89,25 kriteria sangat praktis. Hasil persentase efektifitas siswa sebesar 92,59% kriteria sangat baik. Berdasarkan proses validasi, uji kepraktisan dan uji efektifitas media audio visual berbasis aplikasi *canva* materi bangun ruang limas dinyatakan valid, praktis dan efektif.

2. Temuan Penelitian (Ana Robiatul Zanah, Desy Lusiyana, dan Jajang Rahmatudin, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis”. Dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis youtube untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Sindangwangi. Penentuan subjek tersebut menggunakan teknik purposive sampling serta teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi mendapatkan persentase nilai 100% dan walidasi ahli media mendapatkan persentase nilai 90% sehingga termasuk kedalam kriteria penilaian “Sangat Baik”. Jadi, media pembelajaran audio visual berbasis youtube ini layak digunakan oleh siswa.
3. Temuan Penelitian (Herlina Friska Eka, Dwi Oktaviana, dan Rahman Haryadi, 2022) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel”. Dengan tujuan untuk melihat tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem persmaan linear dua variable (SPLDV). Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Pontianak dengan jumlah 12 orang siswa. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan diperoleh bahwa (1) hasil validasi media pembelajaran

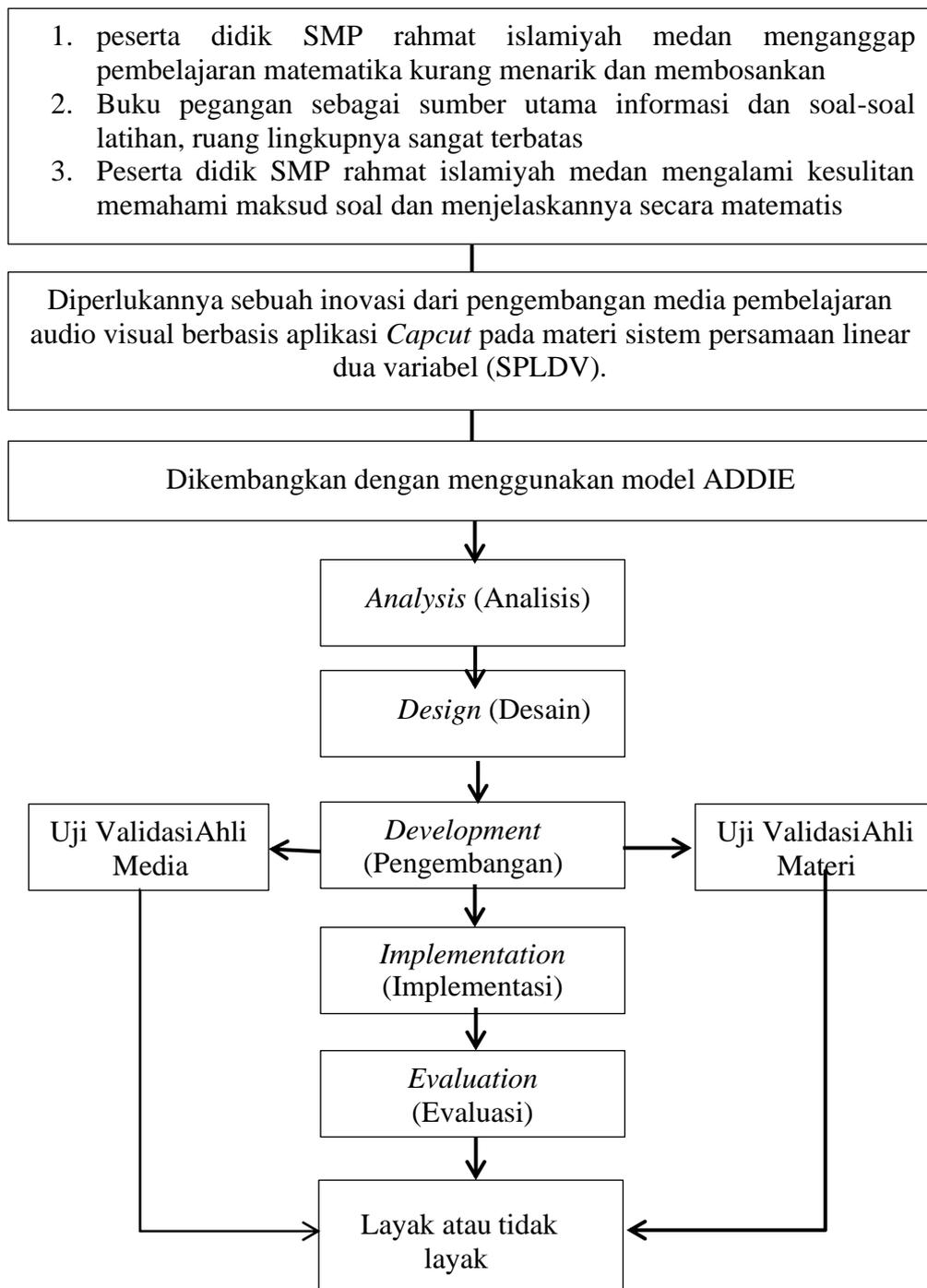
video animasi menggunakan software powtoon diperoleh hasil rata-rata penilaian sebesar 92,36% dengan kategori sangat valid maka tidak perlu dilakukan revisi dan para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dan dapat diujicobakan di lapangan, (2) respon siswa dan guru terhadap video animasi menggunakan software powtoon diperoleh hasil rata-rata penilaian sebesar 92,12% dengan kategori sangat praktis, dan (3) hasil dari pengerjaan posttest siswa didapatkan hasil sebesar 83,33% dengan kriteria efektif.

C. Kerangka Konseptual

Pentingnya peran media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di era digital saat ini, sebuah pembelajaran butuh inovasi agar pembelajaran lebih bervariasi. Pembelajaran di sekolah rata-rata hanya menggunakan media dengan sumber buku ataupun LKPD. Hal ini membuat para peserta didik merasa sangat bosan karena tidak ada pembaharuan di dunia pendidikan. Maka dari itu, guru dituntut lebih kreatif, inovatif, dan solutif untuk mengembangkan media pembelajaran. Tujuannya, agar peserta didik mampu belajar secara aktif dalam pembelajaran di kelas ataupun pembelajaran di luar kelas (belajar secara mandiri).

Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dapat dijadikan solusi bagi pembelajaran di masa sekarang. Hal tersebut didukung dari keadaan dan potensi di dunia pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran audio visual

salah satunya ialah media video sebagai perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pendengaran (audio) dan pandangan (visual), sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dengan menggunakan aplikasi *Capcut* dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, karena aplikasi *Capcut* ini menyediakan berbagai macam fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan. Aplikasi *Capcut* adalah suatu aplikasi yang digunakan secara online yang bisa merancang (desain) yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Salah satu materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV), dimana pada materi ini berhubungan dengan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari



Gambar 2.5 Penyajian Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang biasanya dikenal sebagai R&D (Research and Development). Metode ini memiliki tujuan yang menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan hasil produk yang akan dikembangkan. Adapun hasil produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Adapun waktu dan tempat pada penelitian ini adalah :

1. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP SWASTA RAHMAT ISLAMIYAH Medan Jl.Gaperta Ujung No.25, Tj. Gusta, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara

Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Waktu																											
		2024																2025											
		Mei				Juni				Juli				Agustus				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penulisan Proposal	■																											
2	Seminar Propsoal																												
3	Pengembangan Media																												
4	Uji Validitas Media																												
5	Uji Validitas Materi																												
6	Pembelajaran menggunakan Media ke Sekolah																												
7	Pengumpulan Data Penelitian																												
8	Menyusun Laporan																												
9	Revisi																												

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Peneliti dalam penelitiannya ini memiliki subjek yaitu peserta didik di kelas VIII-A dalam skala kecil berjumlah 28 orang tahun ajaran 2024/2025.

2. Objek Penelitian

Adapun objek dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut pada Materi Sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

D. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini ialah media video pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

E. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan melalui tahap-tahapan *R&D* (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yaitu:

1. Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis informasi tentang permasalahan dalam proses pembelajaran matematika yang ada di kelas VIII-A SMP SWASTA RAHMAT ISLAMIYAH Medan dan potensi yang dapat dikembangkan. Pengumpulan informasi ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) di SMP SWASTA RAHMAT ISLAMIYAH dan khususnya di kelas VIII-A. Tujuan analisis ini yaitu untuk membantu peneliti mengetahui kebutuhan belajar siswa

serta teknologi yang digunakan, sarana dan prasarana yang tersedia serta program apa saja yang mampu dikuasai siswa maupun guru.

2. Perancangan (Design)

Tahap perencanaan (design) ini dilakukan setelah tahap analisis. Dari hasil analisis informasi yang didapatkan dengan observasi di SMP SWASTA RAHMAT ISLAMİYAH, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain produk. Produk yang akan didesain berupa media dalam bentuk video pembelajaran melalui aplikasi *Capcut*. Kegiatan dalam tahap desain ini yaitu menentukan bagian-bagian materi yang akan dimasukkan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, membuat animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran dan menggunakan background yang sesuai.

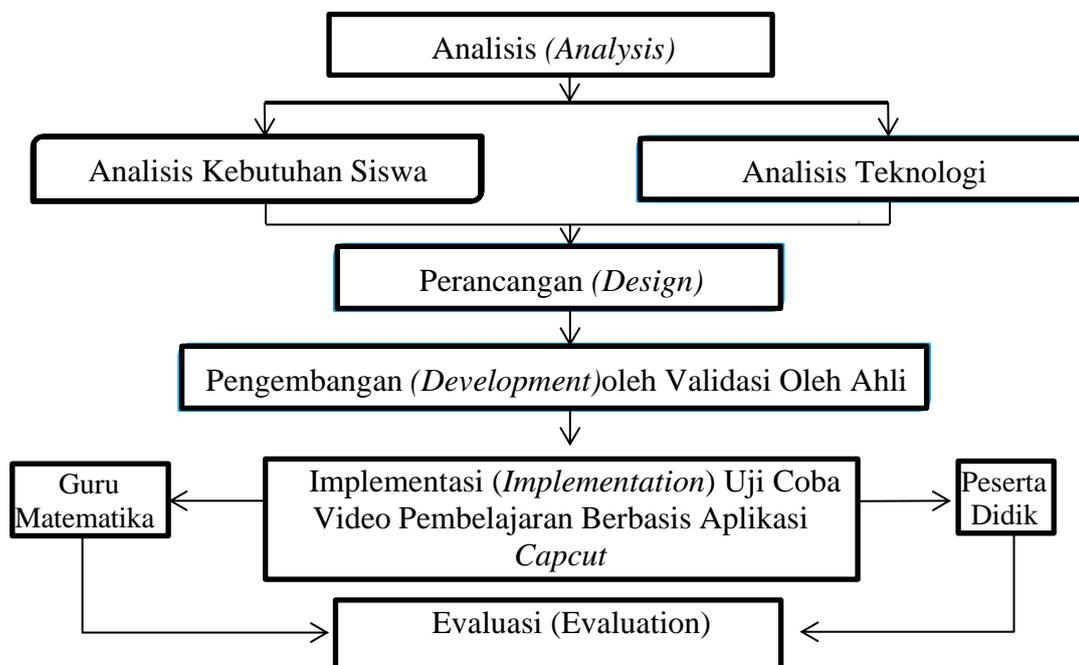
3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan (development), peneliti mulai membuat media pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis dan desain yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media video pembelajaran selesai dikembangkan, kemudian peneliti melakukan tahapan berikutnya yaitu menunjukkan hasil pengembangan media video pembelajaran ini kepada dosen pembimbing dan validator ahli untuk memberikan penilaian terhadap hasil pengembangan media yang dibuat sebelum diujicobakan di kelas VIII-A SMP SWASTA RAHMAT ISLAMİYAH Medan

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap untuk uji coba media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah dinilai oleh validator, kemudian peneliti melakukan perbaikan sehingga media video pembelajaran tersebut menjadi layak untuk diuji coba pada siswa. Uji coba media video pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran matematika dikelas VIII-A SMP SWASTA RAHMAT ISLAMIYAH. Setelah proses pembelajaran dengan media video pembelajaran yang dikembangkan, peneliti membagi angket respon siswa pada 28 orang siswa dan meminta siswa untuk mengisi angket tersebut.

Adapun tahap penelitian dan pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada diagram alir berikut :



Gambar 3.1 Diagram Alir Model ADDIE

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”(Sugiyono, 2018).Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi data berupa angket yang digunakan untuk melihat kelayakan media dari validator dan respon penilaian peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah Lembar instrumen penilaian yang terdiri dari lembar instrumen penilaian ahli media, ahli materi dan lembar angket respon siswa.

1. Angket Penilaian oleh Ahli Media

Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Desain Sampul (Cover)	a. Kesesuaian tampilan pada cover video pembelajaran.					
	b. Kesesuaian judul dengan isi video pembelajaran.					
	c. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan menarik.					
	d. Penggunaan warna pada sampul (cover) senada.					
	e. Memiliki daya tarik tersendiri.					
Desain Media	a. Pemilihan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.					
	b. Pemilihan warna pada background tidak mengganggu teks isi materi.					
	c. Tampilan teks yang menarik.					
	d. Animasi yang digunakan dalam video pembelajaran sederhana, menarik, dan tidak membosankan.					

	e. Sajian materi dan kualitas gambar yang menarik.					
	f. Kualitas media pembelajaran audio visual bagus dan menarik.					
	g. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik video pembelajaran.					
Kepraktisan	a. Sangat mempermudah proses pembelajaran dan menjadi lebih praktis.					
	b. Meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.					
	c. Pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik.					
	d. Mempermudah penyampain isi materi pembelajaran.					

2. Angket Penilaian oleh ahli materi

Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Materi	a. Kesesuaian materi dengan KD dan KI.					
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran.					
KelengkapanMateri	a. Keluasan dan kedalaman isi materi.					
	b. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi.					
	c. Menggunakan contoh yang di temukan pada kehidupan sehari- hari.					
Keakuratan Materi	a. Materi yang diambil dari sumber yang relevan.					
	b. Keakuratan materi yang tersedia dan Kesesuaian antara contoh soal dan Latihan.					
Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi.					
	b. Kemenarikan materi pembelajaran.					
	c. Materi yang disajikan secara berurut.					

	d. Menyertakan gambar yang sesuai dengan materi.					
Penyajian Bahasa	a. Kesesuaian Bahasa dengan sasaran pengguna.					
	b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami.					
	c. Bahasa yang digunakan pada video pembelajaran bersifat komunikatif.					

3. Angket Penilaian oleh peserta didik

Tabel 3.4 Lembar Instrumen Penilaian Peserta Didik

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.					
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi SPLDV yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					

	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal- soal SPLDV.					
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Validasi

Data yang diperoleh adalah data perihal kevalidan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* pada pembelajaran. Teknik yang dilaksanakan ialah memberikan lembar validasi kepada validator dengan tujuan untuk diberi penilaian. Validasi dikerjakan oleh ahli media dan materi.

2. Angket respon peserta didik

Data yang diperoleh berupa tanggapan dari peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* dalam pembelajaran. Teknik yang dilaksanakan adalah memberikan lembar angket penilaian ke peserta didik.

H. Teknik Analisis Data

Teknik yang dilakukan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berkualitas tinggi dan mencapai kevalidan maka dilakukan analisis data.

1. Analisis data validasi media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).
 - a) Memberikan penilaian berupa skor nilai dengan indikator berdasarkan skala
 - b) Menentukan jumlah nilai tertinggi dengan cara, Nilai tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x nilai maksimum.
 - c) Menentukan jumlah skor setiap validator dengan cara menjumlahkan semua skor penilaian yang didapat dari setiap indikator
 - d) Menentukan skor yang sudah didapat dengan mentotalkan jumlah skor dari setiap validator.
 - e) Menentukan nilai validitas dimodifikasi oleh purwanto (2010) dengan cara di bawah ini:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan

- NP = Nilai persentase yang dicari
 R = Skor yang diperoleh
 SM = Skor maksimal

Tabel 3.5 Pedoman kevalidan media

Interval	Kriteria
$\leq 54\%$	Sangat Tidak Valid
55% - 64%	Kurang Valid
65% - 79%	Cukup Valid
80% - 89%	Valid
90% - 100%	Sangat Valid

2. Analisis data nilai respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut*

Angket respon peserta didik berfungsi untuk mengetahui tingkat ketertarikan peserta didik dan perasaan senang,serta kemudahan memahami komponen isi media. Data respon peserta didik yang telah diperoleh dari angket penilaian dengan skala persentase

Tabel 3.6 Kriteria nilai respon peserta didik

Rentang Presentase	Kriteria
< 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

Skor nilai yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus dibawah ini :

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P_s = Nilai kategori skala respon

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D yang dilakukan di SMP swasta Rahmat Islamiyah Medan. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran audio visual yang layak digunakan siswa sehingga membantu siswa mempelajari materi SPLDV dengan contoh soal-soal sehari-hari

Hasil pengembangan media pembelajaran matematika ini berupa video pembelajaran yang berfokus pada materi SPLDV dengan pendekatan contoh soal sehari-hari sehingga memberikan siswa pemahaman langsung tentang konsep materi SPLDV dan menyelesaikannya secara sistematis. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang selesai dilaksanakan, maka mendapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan pendataan atau pengumpulan informasi yang akan dijadikan pendukung untuk membuat produk. Pengumpulan informasi yang didapat berupa informasi analisis kebutuhan dan analisis teknologi yang digunakan di SMP RAMAT ISLAMİYAH. Sehingga dapat mempermudah dalam proses mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran matematika. Adapun hasil analisisnya yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Hasil dari analisis kebutuhan dengan melaksanakan observasi serta hasil wawancara dengan guru matematika dikelas VII-A SMP RAHMAT ISMAMIYAH. Pada hasil wawancara tersebut diperoleh bahwa pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan buku pegangan peserta didik berupa LKS dan proses pembelajaran juga sangat jarang menggunakan komputer, sehingga peserta didik masih kurang terlihat aktif dalam pembelajaran.

b. Analisis Teknologi

Aplikasi *capcut* sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan karena mempunyai kemampuan untuk membuat sajian visual, seperti video, animasi, gambar dan suara.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini dilakukan dengan beberapa tahapan yang dibuat peneliti yaitu:

a. Pengumpulan data

Pada tahap pengumpulan data, dilakukan pengumpulan berbagai data perihal materi yang akan dibuat yaitu materi sistem persamaan linear dua variable (SPLDV). Selanjutnya penentuan animasi, background, musik, gambar, suara, intro/outro pembuka dalam video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* serta referensi materi yang digunakan.

b. Desain media pembelajaran

Setelah pengumpulan data, Pada tahap selanjutnya yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah perancangan atau design. Dengan membutuhkan bantuan aplikasi *capcut* untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut. Pertama, yang akan dilakukan yaitu menyiapkan buku referensi berupa Matematika untuk SMP/MTs kelas VII Semester 2. Kedua, menyusun desain media pembelajaran audio visual. Ketiga, menyusun desain instrumen kevalidatan berupa lembar instrumen validasi oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan ini yaitu merealisasikan apa saja yang dibuat pada tahapan sebelumnya untuk menjadi sebuah produk dengan kualitas terbaik. Kemudian tahap berikutnya yaitu melakukan uji coba pada kelayakan produk yang akan divalidasi pada proses pembelajaran.

a. Pengembangan Desain Produk

Berikut hasil produk yang dihasilkan sebagai berikut :



Gambar 4.1. Tampilan Intro dan Outro Video pembelajaran



Gambar 4.2. Tampilan salah satu penjelasan materi SPLDV

 // // =Rp 13.000
 // // =Rp 9.000

buku tulis = x pensil = y

(i) $4x + 2y = 13.000$ (ii) $3x + y = 9.000$

$4x + 2y = 13.000$ |x 1 $4x + 2y = 13.000$
 $3x + y = 9.000$ |x 2 $6x + 2y = 18.000$

$3x + y = 9.000$
 $3(2.500) + y = 9.000$
 $7.500 + y = 9.000$
 $y = 9.000 - 7.500$
 $y = 1.500$

$-2x = -5.000$
 $x = \frac{-5.000}{-2}$
 $x = 2.500$

 // // =Rp 13.000
 // // =Rp 9.000

buku tulis = x pensil = y

 = Rp 2.500 // = Rp 1.500

Gambar 4.3 Tampilan salah satu soal dan penyelesaian materi SPLDV

b. Validasi Produk

Produk yang sudah dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi oleh tim ahli. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan sebuah kelayakan media dan saran masukan guna memperbaiki kelemahan produk yang telah dikembangkan. Aktivitas validasi dilakukan dengan cara memberikan atau memperlihatkan produk dilengkapi dengan lembar validasi ke validator untuk mengukur tingkat kevalidan media yang dikembangkan sebelum dilakukan ke tahap uji coba pada siswa. Adapun data validator media dan materi ini sebagai berikut:

Tabel 4.1. Biodata Validator

No.	Nama Validator	Jabatan Validator
1.	Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.pd.	Dosen Pendidikan Matematika UMSU
2.	M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd.	Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia UMSU
3.	M.Rizki Fajar Nst, S.Pd	Guru SMP RAHMAT ISLAMIYAH

1. Hasil validasi oleh ahli media

Validasi media dilakukan oleh 1 orang ahli media yaitu M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.Pd. dosen pendidikan Bahasa Indonesia UMSU sebagai validator.

Berikut ini hasil validasi media produk.

Tabel 4.2. Hasil perolehan validasi oleh ahli media

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai
Desain Sampul (Cover)	a. Kesesuaian tampilan pada cover video pembelajaran.	5
	b. Kesesuaian judul dengan isi video pembelajaran.	5
	c. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan menarik.	5

	d. Penggunaan warna pada sampul (cover) senada.	5
	e. Memiliki daya tarik tersendiri.	4
Desain Media	a. Pemilihan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.	4
	b. Pemilihan warna pada background tidak mengganggu teks isi materi.	4
	c. Tampilan teks yang menarik.	4
	d. Animasi yang digunakan dalam video pembelajaran sederhana, menarik, dan tidak membosankan.	4
	f. Kualitas media pembelajaran audio visual bagus dan menarik.	4
	g. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik video pembelajaran.	5
Kepraktisan	a. Sangat mempermudah proses pembelajaran dan menjadi lebih praktis.	4
	b. Meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.	4
	c. Pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik.	4
	d. Mempermudah penyampain isi materi pembelajaran.	5
Jumlah Skor		71
Nilai Validasi $\rightarrow NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$		88,75%
Kategori		Valid

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jumlah skor nilai validator memperoleh nilai 71 dari skor tertinggi 80. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai 88,75% artinya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut pada materi sistem persamaan linear dua variabel ini masuk kategori valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran.

2. Hasil perolehan validasi oleh ahli materi

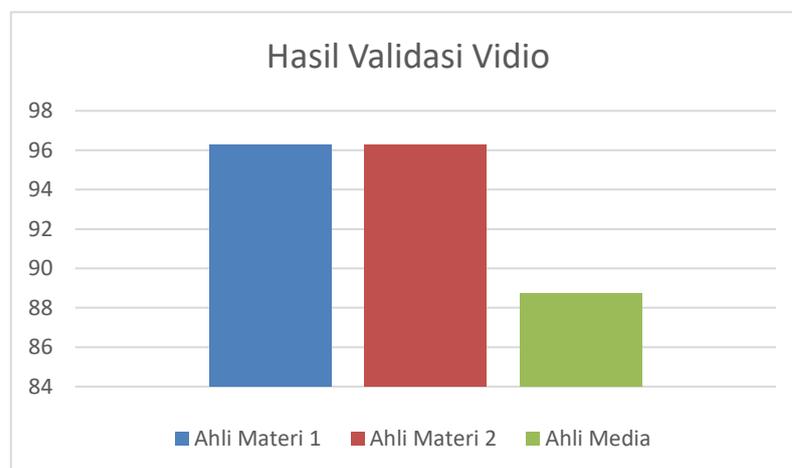
Validasi materi dikerjakan oleh 2 orang ahli materi yaitu Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.pd. dosen Pendidikan matematika UMSU sebagai validator 1 dan M.Rizki Fajar Nst, S.Pd sebagai validator 2 Berikut hasil validasi materi media produk pada tabel ini.

Tabel 4.3. Hasil perolehan validasi ahli materi

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai	
		V1	V2
Kelayakan Materi	a. Kesesuaian materi dengan KD dan KI.	5	5
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran.	5	5
Kelengkapan Materi	a. Keluasan dan kedalaman isi materi.	4	4
	b. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi.	5	5
	c. Menggunakan contoh yang di temukan pada kehidupan sehari-hari.	5	5
Keakuratan Materi	a. Materi yang diambil dari sumber yang relevan.	5	5
	b. Keakuratan materi yang tersedia dan Kesesuaian antara contoh soal dan Latihan.	5	5
Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi.	5	5
	b. Kemenarikan materi pembelajaran.	4	4
	c. Materi yang disajikan secara berurut.	5	5
	d. Menyertakan gambar yang sesuai dengan materi.	5	5
Penyajian Bahasa	a. Kesesuaian Bahasa dengan sasaran pengguna.	5	5
	b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami.	5	4
	c. Bahasa yang digunakan pada video pembelajaran bersifat komunikatif.	5	5

Kejelasan Audio	a. Kejelasan suara.	4	5
	b. Kesesuaian musik dengan tampilan video pembelajaran.	5	5
Jumlah Skor		77	77
Nilai Validasi → $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$		96,25%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jumlah nilai validator 1 memperoleh nilai 77 dari skor tertinggi 80 dan jumlah nilai validator 2 memperoleh nilai 77 dari skor tertinggi 80. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai 96,25% artinya materi sistem persamaan linear dua variable pada media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut ini masuk ke dalam kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 4.4 Diagram batang Hasil Validasi Vidio

4. Tahap Implementasi (Implementation)

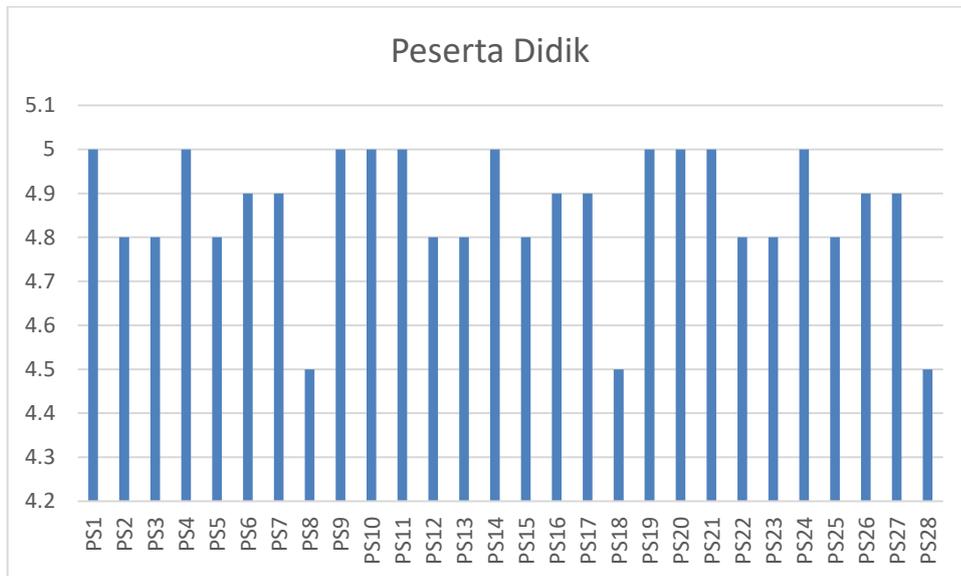
Setelah produk selesai divalidasi oleh validator dan sudah direvisi, maka tahapan berikutnya adalah peneliti melakukan implementasi yaitu tahap uji coba dalam skala kecil yang dilaksanakan di sekolah SMP RAHMAT ISMAMIIYAH dengan jumlah peserta didik 28 orang. Setelah itu sebelum menyebarkan angket peneliti meminta siswa untuk mengerjakan soal terkait SPLDV untuk mengetahui Tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Selanjutnya peneliti menyebarkan angket respon peserta didik guna untuk mendapatkan respon para peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Setelah media ditampilkan dan siswa mengisi angket respon yang tersedia kemudian peneliti memberikan tes soal Latihan SPLDV Kembali untuk melihat apakah Tingkat pemahaman siswa terhadap materi meningkat atau tidak.

Tabel 4.4 Hasil Perolehan Respon Peserta Didik

Peserta Didik	Indikator Pernyataan										Total Skor	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
PS1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PS2	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	4,8
PS3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48	4,8
PS4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PS5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48	4,8
PS6	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	4,9
PS7	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	4,9
PS8	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	45	4,6
PS9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PS10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PS11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PS12	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48	4,8
PS13	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	48	4,9
PS14	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	50	4,8
PS15	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	4,8
PS16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	5
PS17	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	49	4,8

PS18	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	45	4,9
PS19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PS20	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	50	4,6
PS21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PS22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	48	5
PS23	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	4,8
PS24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PS25	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48	4,8
PS26	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	4,9
PS27	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	4,9
PS28	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	45	4,8
Total Skor Keseluruhan											1361	
Rata-Rata Skor Total											4.8	
Persentasi Nilai $\rightarrow Ps = \frac{s}{N} \times 100\%$											97,3%	
Kategori											Sangat Baik	

Berdasarkan tabel di atas, bahwa rata-rata skor total 28 orang peserta didik yang berpartisipasi menjadi sampel telah mendapatkan skor rata-rata total sebesar 4,8. kemudian dihitung kelayakan bahan ajar berupa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel mendapatkan hasil sebesar 97,3 %. Artinya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel ini masuk dalam kategori “sangat baik”.



Gambar 4.5 Diagram Batang Hasil Perolehan Respon Peserta Didik

Tabel 4.5 Hasil Nilai Tes Soal SPLDV Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Alfian Rizki Mutha	65	85
2	Alif Ar- Rafi	53	80
3	Andika Prabowo	63	80
4	Arifin Jidan Sabilillah Nasution	68	90
5	Athirah Azzahra	52	85
6	Dehan Artama	60	95
7	Devanya Alcira Syahfitri	67	80
8	Fadillah	65	85
9	Farisah Rizki Aprilia	50	95
10	Humaira Husna	64	85
11	Ibnu Hafish Abdurrahman	50	85

12	Ikrimah Khalid Zultanasah	58	85
13	M Fatham Akbar	46	80
14	Muhammad Azizul Fakhri	55	90
15	Muhammad Davha	45	80
16	Muhammad Nizam Pratama	63	95
17	Nasifa Khayshira Siregar	66	80
18	Nicky Levyansyah Nasution	65	80
19	Nona Masithoh	51	90
20	Rasya Pratama	50	85
21	Rendy Fadillah	62	90
22	Siti Nur Aisyah	70	100
23	Syabih Anshora Putro	55	80
24	T.Rizky Akbar	64	80
25	Sabillah Azzahra	58	85
26	Jihan Aulia	62	90
27	Aidil Fadlan	67	85
28	Putri Cahya Pratiwi	60	90

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi SPLDV meningkat setelah media pembelajaran audio visual yang telah di validasi oleh ahli media dengan skor nilai 88,75, dan divalidasi oleh ahli materi dengan skor nilai 96,25 lalu media di implementasikan kepada siswa dan mendapatkan nilai 97,3 persen. Menjadikan media pembelajaran audia visual berbasis aplikasi *Capcut* pada materi SPLDV di Kelas VIII SMP RAHMAT ISLAMİYAH layak dan efektif dgunakan pada pembelajaran matematika Materi SPLDV di kelas VIII SMP RAHMAT ISLAMİYAH

B. Pembahasan Penelitian

Pada pembahasan ini peneliti akan menjawab rumusan masalah yang dipaparkan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan pemaparan yang dibahas pada bagian hasil, pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel ini memiliki tujuan guna mengetahui kelayakan terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel dan mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel dimana peneliti melakukan penelitiannya di sekolah SMP RAHMAT ISLAMIYAH. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel ini menggunakan model pengembangan jenis ADDIE dengan 4 tahap yaitu Analysis, Design, Development, dan Implementation.

Pada tahap analysis peneliti melakukan kegiatan berupa analisis kebutuhan dan analisis teknologi. Dimana pada tahap ini memperoleh bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap design peneliti melakukan kegiatan berupa menyiapkan referensi buku dan menyusun desain produk. Dimana pada tahap ini agar perancangan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

Pada tahap development peneliti melakukan kegiatan berupa pengembangan produk, validasi, dan uji coba. Dimana pada tahap ini memperoleh penilaian oleh para ahli, guru matematika dan respon peserta didik yang menentukan kelayakan pada media pembelajaran yang dikembangkan tersebut valid atau tidak.

Pada tahap Implementation peneliti membuat uji coba kecil yang dilaksanakan di sekolah SMP RAHMAT ISLAMIYAH dengan target 28 orang peserta didik. Di tahap ini peneliti mencoba pengenalan produk dan pengajaran singkat, setelah itu peneliti menyebarkan angket yang berisi respon peserta didik

tehadap media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel yang dikembangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini mendapatkan hasil nilai validasi oleh ahli materi yaitu 96,25 % dengan kriteria “sangat valid”, hasil nilai validasi oleh ahli media yaitu 88,75% dengan kriteria “valid”, dan hasil nilai respon peserta didik berjumlah 97,3% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan keberhasilan peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel, dan kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP terutama kelas VII SMP RAHMAT ISLAMİYAH serta peserta didik sangat tertarik dalam penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan, ditarik sebuah kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* pada materi sistem persamaan linear dua variabel yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Pada hasil validasi persentase rata – rata penilaian oleh ahli media 88,75% sehingga media yang digunakan layak. Dan hasil validasi persentase rata – rata oleh ahli materi 96,25 % sehingga dinyatakan media yang digunakan layak. Serta hasil uji coba yang dilaksanakan di kelas VII-A SMP RAHMAT ISLAMİYAH dengan memperoleh penilaian persentase rata – rata 97,3% sehingga Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Capcut pada Materi sistem persamaan linear dua variabel dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Saran yang hendak di sampaikan, yaitu :

1. Untuk pendidik, media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Capcut pada materi sistem persamaan linear dua variabel hendaknya digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran terkhusus materi sistem persamaan linear dua variabel.
2. Untuk para peserta didik, video pembelajaran ini dapat dijadikan bahan atau sumber belajar yang bisa digunakan kapanpun tanpa batasan waktu.

3. Untuk para peneliti selanjutnya, semoga bisa membuat penelitian sejenis menggunakan materi lain dan mata pelajaran lain agar dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang baik, berkualitas dan lebih disempurnakan kembali untuk memperoleh kualitas yang lebih baik dari pada sebelumnya

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra*, 5(1), 173–179.
- Alvis, M., Maulana, S., & Dachi, S. W. (2021). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika berdasarkan prosedur Newman pada materi SPLDV pada siswa SMP Al-Maksum T.P 2020/2021. *Journal Mathematics Education Sigma (JMES)*, 2(2), 96–104. <https://doi.org/10.30596/jmes.v1i2.5193>
- Anggun Budi Lestari, E. A. A. (2021). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP di Kampung Cibogo pada materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13, 92–102.
- Aziz, Z., & Prasetya, I. (2021). Model pembelajaran creative problem solving dan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal EduTech*, 7(1), 107–113. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/6661>
- Basith, A., & Sahri. (2021). Peningkatan kompetensi menulis karangan deskripsi dengan pendekatan PAKEM pada siswa SMP Plus Ar Ridwan Sukorejo Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan*, 3, 1–12.
- Dachi, S. W. (2018). Upaya pengembangan materi ajar berbasis media instructional dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU. *Jurnal EduTech*, 4(2), 69–73.
- Deriyana, L. F., & Nurmainina. (2022). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi Capcut di kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 7(1), 1–10. <https://jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1332>
- Hasan, H. (2016). Penggunaan media audio visual terhadap ketuntasan belajar IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi pada siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 22–33.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Nizar, M., & Bandung, K. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 28, 28–37.
- Ilmi, M. U., & Kurniawan, M. A. (2021). Efektivitas media audio visual dalam pembelajaran PAI daring di MTs Negeri 9 Yogyakarta. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(2), 91–102. <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i2.1997>

- Jusmiana, A. (2020). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa SMP di era pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5, 1–11.
- M. Anggrayni, & Ratnawati, D. F. (2023). Pengembangan media video animasi menggunakan Capcut pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6, 169–179.
- Maspupah, A., & Purnama, A. (2020). Menyelesaikan soal cerita sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) ditinjau dari perbedaan gender. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 237–246.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3, 171–187.
- Pratama, M. I., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas 8 SMP/MTs tentang sujud. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 7(1), 11–19. <https://doi.org/10.30736/ktb.v7i1.1446>
- Rahman, A. A., Mushlihuiddin, R., Afifah, N., & Craig, N. (2024). Problem-based learning innovation through realism and culture: Impact on mathematical problem solving and self-efficacy in primary school students. *Journal of Education*, 15(1), 251–264.
- Razak, A., Amri, Z., & Halomoan, T. (n.d.). Pengembangan bahan ajar e-modul dengan model ADDIE berbasis Flip PDF Professional materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX SMP Jambi Medan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 19, 63–70.
- Rofiah, S., & Aripin, U. (2020). Perspektif gender siswa SMK pokok bahasan barisan dan deret. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 4(2), 91–98. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/1087/970>
- Salahuddin. (2016). Pengaruh penggunaan media worksheet pada pembelajaran ekonomi dalam meningkatkan proses dan aktivitas belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Bolo tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1, 113–129.

Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Peningkatan keterampilan membaca dengan menggunakan media audio visual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(5), 1910–1917.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Ijtis*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>

LAMPIRAN



Form : K1

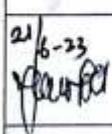
Kepada Yth.
Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

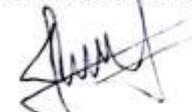
Nama Mahasiswa : Ardiansyah Putra
NPM : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika
Kredit Kumulatif : 135 SKS

IPK = 3,66

Peretujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi CANVA pada materi SPLDV di SMP	
21/6-23 	Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi CAPCUT pada materi SPLDV di SMP	
	Pengembangan video animasi berbasis aplikasi CANVA pada materi SPLDV di SMP	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 21 Juni 2023
Hormat Peinohon,


Ardiansyah Putra
NPM. 1902030029

Keterangan :

Dibuat rangkap tiga : - untuk Dekan/Fakultas
- untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- untuk Mahasiswa yang bersangkutan

9



Form : K2

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum. Wr. Wb.

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Ardiansyah Putra**
NPM : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi Sfldv Di Smp

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

SURYA WISADA DACHI., M.Pd.

sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum. Wr. Wb.

Medan, 21 Juni 2023

Hormat pemohon,

Ardiansyah Putra
NPM. 1902030029

Keterangan :

Dibuat rangkap tiga : - untuk Dekan/Fakultas
- untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- untuk Mahasiswa yang bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : 2454 /II.3/UMSU-02/F/2023
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan Perpanjangan proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Ardiansyah Putra**
N P M : 1903030029
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut pada Materi Spldy di SMP**

Pembimbing : **Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan.
3. Masa kadaluwarsa tanggal : **22 Juni 2024**

*Acc dipergajay hmsa
Tgl 15 oktober 2024*

Medan 3 Dzulhijjah 1444 H
22 Juni 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsiyurnita, MPd.
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIBMENGIKUTISEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Ardiansyah Putra
NPM : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi SPLDV di SMP

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
11/9-2023	Bab I - Identifikasi masalah masalah dipe-ban - Identifikasi lokasi masalah	
26/10-2023		
20/11-2023	Bab I. - Tambah/ka. baru sumber dan jurnal	
19/2-2024	Bab II. - Ambil Referensi Angkutan	
14/5-2024	Tambah/kan penelitian yg dibutuhkan.	
20/6-2024	* Huti Panelkan, 6 bps A. Pembaca: TUGAS dan JABK.	
5/7-2024	Tambah/kan penunjang bab 3.	
15/7-2024	ACE Skripsi	

Diketahui /Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Matematika

Medan, Juni 2024
Dosen Pembimbing

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa Tanggal 23 Juli 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Matematika menerangkan bahwa :

Nama : Ardiansyah Putra
NPM : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut pada Materi SPLDV di SMP

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Cobaini setelah wawancara?
2.	Kelasnya apa?
3.	Pertemuan dengan Pembata
4.	W tahun terakhir, 3 dosen UMSU sebagai Kogenerasi
5.	Pengembangan sejauh apa?

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, Juli 2024

Diketahui

Ketua Program Studi


Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd.

Dosen Pembahas


Rahmat Mushlihuddin, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa Tanggal 23 Juli 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Matematika menerangkan bahwa :

Nama : Ardiansyah Putra
NPM : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut pada Materi SPLDV di SMP

Masukan dan saran dari dosen *pembahas/pembimbing*

No	Uraian/Saran Perbaikan
	<i>/Kuti pembahas -</i>

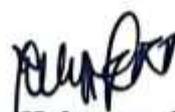
Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, Juli 2024

Diketahui

Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing


Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd.


Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

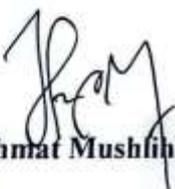
Nama : Ardiansyah Putra
NPM : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut pada Materi SPLDV di SMP

Pada hari Selasa, tanggal 23 bulan Juli tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juli 2024

Disetujui oleh :

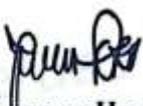
Dosen Pembahas


Rahmat Mushlihuddin, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Dr. Tua Haldmoan Harahap, S.Pd., M.Pd.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ardiansyah Putra
N P M : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut
Pada Materi SPLDV Di SMP

Menjadi:

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut
Pada Materi SPLDV Di kelas VIII SMP Swasta Rahmat Islamiyah

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Juli 2024

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd, M.Pd.

Hormat Pemohon

Ardiansyah Putra

Diketahui Oleh :

Dosen Pembahas

Rahmat Muslihuddin, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : **2215 /IL.3/UMSU-02/F/2024**
Lamp : ---

Medan, 27 Shafar 1446 H
27 Agustus 2024 M

H a l : **Izin Riset**

**Kepada : Yth. Bapak/Ibu Kepala
SMP Swasta Rahmat Islamiyah
Di
Tempat.**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan tugas sehari-hari sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk penulisan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/ibu memberikan izin kepada mahasiswa kami dalam melakukan penelitian /riset ditempat Bapak/ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **Ardiansyah Putra**
N P M : **1902030029**
Program Studi : **Pendidikan Matematika**
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis
Aplikasi Capcut Pada Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP Swasta
Rahmat Islamiyah.**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/ibu kami ucapkan banyak terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.



Wassalam
Dekan

Dr. H. Syamsiurnita, M.Pd.
NIDN. 0004066701



YAYASAN PERGURUAN RAHMAT ISLAMIYAH
SMP SWASTA RAHMAT ISLAMIYAH
AKREDITASI "A"

NSS : 204076006311 NIS : 202400 NPSN : 10211028

JL. GAPERTA UJUNG/BAKTI NO. 25 KEL. TANJUNG GUSTA KEC. MEDAN HELVETIA PROV. SUMATERA UTARA

SURAT KETERANGAN SEKOLAH
NOMOR : 2358/SMP-YPRI/VI/2025

Mendasari Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Nomor : 2215/II.3/UMSU-02/F/2024, Tanggal 27 Agustus 2024 tentang permohonan izin penelitian/riset.

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Swasta Rahmat Islamiyah, menerangkan bahwa :

Nama : **Ardiansyah Putra**
NIM : 1902030029
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

Telah melakukan penelitian di SMP Swasta Rahmat Islamiyah, dengan judul skripsi : **"Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP Swasta Rahmat Islamiyah"**, yang dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2025.

Demikian surat keterangan ini diperbuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Gota Medan, 11 Juni 2025

Kepala Sekolah

ROYENRI TINAMBUNAN, M.Pd



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

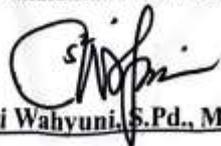
Nama : Ardiansyah Putra
 NPM : 1902030029
 Program Studi : Pendidikan Matematika
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi SPLDV di Kelas III SMP Swasta Rahmat Islamiyah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
25/6-2025	a) Hasil penelitian berbeda dan diperbaiki		
	b) Buat Diagram tabel dan Grafik.	<i>h</i>	
8/7-2025	a) Aliran Rospoy sebelum menggunakan AV Aplikasi Capcut	<i>h</i>	
	b) Buat Indikator Angket		
29/7-2025	a) Pembuatan Capcut	<i>h</i>	
	b) Buat tabel waktu penelitian.		
4/8-2025	Sebariri punas pada analisis nya.	<i>h</i>	
11/9-2025	Langkah Angket yg di nilai Dluh.	<i>h</i>	
17/9-2025	ACC G-dm.	<i>h</i>	

Medan, September 2025

Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika



Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.



Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.

INSTRUMENT PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA

Mata pembelajaran : Matematika/Sistem Persamaan Linear dua Variabel (SPLDV)

Hal yang dinimal : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Capcut* Pada materi SPLDV di SMP RAHMAT ISLAMİYAH

Sasaran : Peserta Didik

Pengembang : Ardiansyah Putra

Nama Validator : M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.P.d.

Hari/Tanggal : Selasa/ 10 juni 2025

Petunjuk Pengisian Angket

Berikan skor pada butir butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor (1,2,3,4,dan 5) ssesuai dengan kriteria sebagai berikut

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

A. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Desain Sampul (Cover)	a. Kesesuaian tampilan pada cover video pembelajaran.					✓
	b. Kesesuaian judul dengan isi video pembelajaran.					✓

	c. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan menarik.					✓
	d. Penggunaan warna pada sampul (cover) senada.					✓
	e. Memiliki daya tarik tersendiri.				✓	
Desain Media	a. Pemilihan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.				✓	
	b. Pemilihan warna pada background tidak mengganggu teks isi materi.				✓	
	c. Tampilan teks yang menarik.				✓	
	d. Animasi yang digunakan dalam video pembelajaran sederhana, menarik, dan tidak membosankan.				✓	
	e. Sajian materi dan kualitas gambar yang menarik.					✓
	f. Kualitas media pembelajaran audio visual bagus dan menarik.				✓	
	g. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik video pembelajaran.					✓
Kepraktisan	a. Sangat mempermudah proses pembelajaran dan menjadi lebih praktis.				✓	
	b. Meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.				✓	
	c. Pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik.				✓	
	d. Mempermudah penyampain isi materi pembelajaran.					✓

B.Komentar dan Saran

Sesuai Warna / Huruf sesuai dan
perkembangan penulisan didik.

C.Kesimpulan

1. Valid

2. Tidak Valid

Medan 10 juni 2025

Validator



M. Afiv Toni Suhendra Saragih, M.P.d

**INSTRUMENT PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI
MATERI**

Mata pembelajaran : Matematika/Sistem Persamaan Linear dua Variabel (SPLDV)
 Hal yang dinimal : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Capcut* Pada materi SPLDV di SMP RAHMAT ISLAMIAH
 Sasaran : Peserta Didik
 Pengembang : Ardiansyah Putra
 Nama Validator : Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.pd.
 Hari/Tanggal : Selasa/ 10 juni 2025

Petunjuk Pengisian Angket

Berikan skor pada butir butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor (1,2,3,4,dan 5) ssesuai dengan kriteria sebagai berikut

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

A. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Materi	a. Kesesuaian materi dengan KD dan KI.					✓
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran.					✓
Kelengkapan Materi	a. Keluasan dan kedalaman isi materi.				✓	

	b. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi.					✓
	c. Menggunakan contoh yang di temukan pada kehidupan sehari-hari.					✓
Keakuratan Materi	a. Materi yang diambil dari sumber yang relevan.					✓
	b. Keakuratan materi yang tersedia dan Kesesuaian antara contoh soal dan Latihan.					✓
Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi.					✓
	b. Kemenarikan pembelajaran.				✓	
	c. Materi yang disajikan secara berurut.					✓
	d. Menyertakan gambar yang sesuai dengan materi.					✓
Penyajian Bahasa	a. Kesesuaian Bahasa dengan sasaran pengguna.					✓
	b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami.					✓
	c. Bahasa yang digunakan pada video pembelajaran bersifat komunikatif.					✓
Kejelasan Audio	a. Kejelasan suara.				✓	
	b. Kesesuaian musik dengan tampilan video pembelajaran.					✓

B.Komentar dan Saran

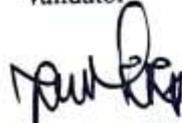
Media pembelajaran lebih mengacu ke kontekstual.

C.Kesimpulan

1. Valid
2. Tidak Valid

Medan 10 juni 2025

Validator



Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.pd.

INSTRUMENT PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI

Mata pembelajaran : Matematika/Sistem Persamaan Linear dua Variabel (SPLDV)

Hal yang dinimal : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Capcut* Pada materi SPLDV di SMP RAHMAT ISLAMİYAH

Sasaran : Peserta Didik

Pengembang : Ardiansyah Putra

Nama Validator : M. Rizky Fajar Nst, S.Pd.

Hari/Tanggal : Selasa/ 10 juni 2025

Petunjuk Pengisian Angket

Berikan skor pada butir butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor (1,2,3,4,dan 5) ssesuai dengan kriteria sebagai berikut

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

A. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Materi	a. Kesesuaian materi dengan KD dan KI.					✓
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran.					✓
Kelengkapan Materi	a. Keluasan dan kedalaman isi materi.				✓	

	b. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi.					✓
	c. Menggunakan contoh yang di temukan pada kehidupan sehari-hari.					✓
Keakuratan Materi	a. Materi yang diambil dari sumber yang relevan.					✓
	b. Keakuratan materi yang tersedia dan Kesesuaian antara contoh soal dan Latihan.					✓
Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi.					✓
	b. Kemenarikan pembelajaran.			✓		
	c. Materi yang disajikan secara berurut.					✓
	d. Menyertakan gambar yang sesuai dengan materi.					✓
Penyajian Bahasa	a. Kesesuaian Bahasa dengan sasaran pengguna.					✓
	b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami.			✓		
	c. Bahasa yang digunakan pada video pembelajaran bersifat komunikatif.					✓
Kejelasan Audio	a. Kejelasan suara.					✓
	b. Kesesuaian musik dengan tampilan video pembelajaran.					✓

B.Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

C.Kesimpulan

1. Valid
2. Tidak Valid

Medan 10 juni 2025

Validator



M. Rizky Fajar Nst, S.Pd.

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CAPCUT
PADA MATERI SPLDV**

Nama : *Nasyifa khayshira Siregar*
Kelas : *VIII B*

Petunjuk Pengisian Angket

Berikan skor pada butir butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor (1,2,3,4,dan 5) ssesuai dengan kriteria sebagai berikut

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

A. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.				✓	
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.				✓	
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.					✓

Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi SPLDV yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal- soal SPLDV					✓
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CAPCUT
PADA MATERI SPLDV**

Nama : ALIF A-R Rapi
Kelas : 8D

Petunjuk Pengisian Angket

Berikan skor pada butir butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor (1,2,3,4,dan 5) ssesuai dengan kriteria sebagai berikut

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

A. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.				✓	
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.				✓	
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.					✓

Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi SPLDV yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal- soal SPLDV					✓
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CAPCUT
PADA MATERI SPLDV**

Nama : Ikrimah Khalid Zulfarasyah

Kelas : 8b

Petunjuk Pengisian Angket

Berikan skor pada butir butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor (1,2,3,4,dan 5) ssesuai dengan kriteria sebagai berikut

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik

2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

A. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.				✓	

Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi SPLDV yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal- soal SPLDV					✓
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

DOKUMENTASI FOTO



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : ARDIANSYAH PUTRA
Npm : 1902090027
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Tempat Tanggal Lahir : Kutacane, 24 September 2001
Alamat Asal : Kutarih, Kutacane, Aceh Tenggara, Aceh
No. Hp : 082281456893
Email : fitriah24092001@gmail.com
Nama Ayah : Haris Rambe
Nama Ibu : Lindawati

Pendidikan Formal

- | | |
|--------------------------|--------------------|
| 1. Mis Babel | Tamat Tahun : 2013 |
| 2. MTsN 1 Kutacane | Tamat Tahun : 2016 |
| 3. SMK Negeri 1 Kutacane | Tamat Tahun : 2019 |

Skripsi Ardiansyah Putra

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	6%
2	123dok.com Internet Source	3%
3	repository.umko.ac.id Internet Source	2%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	nusantarahasanajournal.com Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Islam Negeri Raden Fatah Student Paper	1%
7	jsp.co.id Internet Source	1%
8	jurnal.uisu.ac.id Internet Source	1%
9	library.walisongo.ac.id Internet Source	< 1%