

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS
CANVA DAN CAPCUT PADA MATERI STRUKTUR BUMI UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP/MTS**

Salma Nilna Muna¹, Noer Af'idah²

^{1,2}Pendidikan IPA FIP Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng

¹salmamuna@mhs.unhasy.ac.id, ²noerafidah@unhasy.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of students on the abstract nature of the earth's structure material and the use of learning media process at school. These conditions have an impact on less than optimal student learning outcomes. This study aims to develop Canva and CapCut-based audio-visual learning media on the earth's structure material for grade VIII SMP/MTs students and determine the level of validity and practicality. This research is a development research with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial subjects were 21 grade VIII students. Data were collected through expert validation sheets and student response questionnaires, then analyzed using a Likert scale percentage. The results showed that the developed media obtained a validity level of 99.2% with a very valid category based on the assessment of material experts, media experts, and practitioners. The level of practicality based on the student response questionnaire reached 97.1% with a very practical category. Thus, Canva and CapCut-based audio-visual learning media on the earth's structure material are declared very valid and practical for use in science learning in junior high schools/Islamic junior high schools.

Keywords : Audio-visual learning media, Canva, CapCut, earth structure, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi struktur bumi yang bersifat abstrak serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada proses pembelajaran di sekolah. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dan *CapCut* pada materi struktur bumi untuk peserta didik kelas VIII SMP/MTs serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba berjumlah 21 peserta didik kelas VIII. Data dikumpulkan melalui pengisian lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan persentase skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan sebesar 99,2% dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi. Tingkat kepraktisan berdasarkan angket respon peserta didik mencapai 97,1% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dan *CapCut*

pada materi struktur bumi dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di SMP/MTs.

Kata Kunci: Media pembelajaran audio visual, *Canva*, *CapCut*, struktur bumi, ADDIE

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang melibatkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pemanfaatan fasilitas serta sumber belajar secara berkesinambungan untuk mencapai tujuan pendidikan (Pagarra et al., 2022). Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) maupun Madrasah Tsanawiyah (MTs), salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mencapai tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang berfungsi mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap *fenomena* alam secara ilmiah (Sofa, 2021).

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia (Firdausiyah & Afidah, 2025). Pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada penguasaan teori, konsep, dan prinsip, tetapi juga pada proses pencarian pengetahuan tentang alam secara sistematis melalui metode ilmiah (Afidah et al.,

2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu didukung oleh berbagai pendekatan dan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna, sehingga tidak sekadar menghafal materi yang dipelajari.

Media pembelajaran ialah semua alat yang digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya pendengar menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi sekaligus menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif (Pagarra et al., 2022). Dengan demikian, guru diharapkan mampu memilih dan menerapkan media pembelajaran secara tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Teori Piaget (1952) mengatakan bahwa peserta didik kelas VIII (usia sekitar 13–14 tahun)

berada dalam tahap operasional formal awal, dimana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap situasi konkret. Namun, mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak atau materi yang tidak dapat diamati langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam pembelajaran. Salah satu media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media audio visual, karena media ini membantu menjembatani kesenjangan antara dunia nyata dan konsep abstrak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah swasta di Jombang diketahui, bahwa pembelajaran IPA masih didominasi menggunakan metode konvensional, serta menggunakan media papan tulis.. Peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang memadukan unsur gambar, suara, dan tulisan karena dinilai lebih membantu dalam memahami materi, khususnya pada materi struktur bumi yang bersifat abstrak. Namun, sumber belajar yang digunakan selama ini masih terbatas pada bahan ajar ringkas dengan visual sederhana dan

minim penjelasan mendalam, sehingga pemahaman konsep peserta didik belum optimal.

Kondisi tersebut berdampak pada pemahaman peserta didik yang belum optimal, hal ini diperkuat oleh hasil penilaian harian yang menunjukkan sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, minimnya ketersediaan bahan ajar digital membuat media pembelajaran inovatif jarang dimanfaatkan, padahal materi struktur bumi bersifat abstrak dan memerlukan representasi yang lebih konkret. Oleh karena itu, pengembangan media audio visual relevan dilakukan karena mampu mengombinasikan teks, gambar berwarna, animasi, dan suara untuk memperjelas konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran di sekolah, khususnya pada materi struktur bumi.

Materi struktur bumi merupakan pengetahuan yang berkaitan dengan pengenalan susunan bumi berdasarkan klasifikasi struktur, kandungan kimia, serta fungsi setiap lapisannya Syukri (2025). Struktur bumi memiliki peran

penting dalam menjaga keberlangsungan kehidupan, seperti mengatur fenomena alam, pergerakan lempeng tektonik, pembentukan medan magnet dan gravitasi, serta penyediaan sumber daya alam, sehingga materi ini penting untuk dipelajari. Namun, karakteristik materi yang bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung menyebabkan peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan mekanismenya menarik (Nafisah dkk., 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan struktur bumi secara lebih konkret dan menarik, salah satunya melalui penggunaan media audio visual yang menggabungkan tulisan, gambar, suara, dan animasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Media pembelajaran audio visual adalah suatu media atau alat pembelajaran yang berisi pengetahuan dengan kombinasi unsur suara, gambar dan tulisan. Media ini mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga peserta didik bisa menyimak media pembelajaran tersebut (Gunawan, 2023). Tujuan media pembelajaran audio visual

adalah untuk mempermudah dalam mempelajari konsep materi yang disampaikan dan menambah minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran audio visual dibuat menggunakan aplikasi-aplikasi yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti desain grafis yang bermacam-macam (Pagarra dkk., 2022).

Terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran antara lain aplikasi *Canva* dan *CapCut*. *Canva* yaitu sebuah aplikasi yang mudah digunakan dengan berbagai macam fitur yang tersedia secara gratis dan *online* dalam aplikasi tersebut. Aplikasi ini memiliki banyak fitur antara lain fitur grafis, suara, *font*, dan transisi (Rusdiana, dkk., 2021). Yang kedua, yaitu aplikasi *CapCut* adalah sebuah aplikasi untuk mengedit video pada *software* android yang terdapat di *Play Store*. Aplikasi ini menampilkan *Bytedance* yang populer di kalangan editor pemula dan berpengalaman (Tiwi & Mellisa, 2023). Aplikasi-aplikasi ini bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan menggambarkan suatu konsep serta memperkuat peserta didik dalam

merasakan emosi dan sikap dari pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva dan CapCut*.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fridayanti dkk., (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTs”. Penelitian yang dilakukan oleh Fridayanti dkk. (2022) menyatakan bahwa rata-rata presentase hasil validasi media pembelajaran audio-visual sebesar 80,5% dengan kategori “Sangat valid” untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di SMP/MTs. Berdasarkan hasil belajar peserta didik SMP/MTs memperoleh skor ketuntasan dari uji coba kelompok besar yaitu 87% dengan kategori “sangat baik”.

Sedangkan penelitian lainnya yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hafita (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Lapisan Bumi Dan Bencana Alam Kelas VII SMP Darul Muttaqien”. Berdasarkan nilai

rata-rata presentase para validator sebesar 91,8% dengan kategori “sangat valid”, dan respon peserta didik menyatakan menarik 91,1% sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat menarik.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pengembangan tampilan media pembelajaran audio visual pada materi Struktur Bumi dengan kelengkapan konsep dan penyajian materi. Media ini dilengkapi dengan lagu edukatif serta latihan soal sebagai pelengkap pembelajaran. Lagu edukatif digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat materi Struktur Bumi. Pengembangan media dilakukan menggunakan model *ADDIE*, sehingga menghasilkan produk yang terstruktur dan sistematis.

Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva dan CapCut* pada materi struktur bumi untuk peserta didik kelas VIII SMP/MTs,
- 2) Mengetahui bagaimana hasil pengembangan media

pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dan *CapCut* pada materi struktur bumi untuk peserta didik kelas VIII SMP/MTs berdasarkan validitas dan kepraktisan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Penerapan) dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap analisis dilakukan analisis peserta didik, analisis materi dan analisis kurikulum. Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan desain produk dan membuat instrument penilaian berupa kuesioner, angket respond dan soal yang ditujukan untuk ahli media, ahli materi, ahli praktisi dan peserta didik.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan proses pembuatan pengembangan media pembelajaran audio visual sesuai desain yang telah dirancang, kemudian media tersebut divalidasi oleh para validator. Setelah media pembelajaran audio visual dikatakan valid dilanjutkan ke tahap

implementasi, yaitu uji coba penggunaan media pembelajaran audio visual kepada peserta didik. Pada tahap ini, data kepraktisan media pembelajaran audio visual dikumpulkan melalui uji coba produk kepada peserta didik. Tahap evaluasi ialah tahap penting dimana setiap tahapan *ADDIE* selalu melalui tahapan evaluasi untuk memberikan umpan balik terkait langkah-langkah yang dilakukan agar hasil bisa maksimal.

Adapun uji validasi produk berdasarkan skala likert penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Berdasarkan Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Sumber: Riduwan (2016)

Presentase skor bisa didapatkan dari hasil validasi dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Total skor dari validator}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Perhitungan rata-rata skor hasil validasi akan diinterpretasikan ke dalam kriteria interpretasi skor hasil validasi media pembelajaran audio visual sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria interpretasi skor hasil validasi media pembelajaran audio visual

Tingkat Pencapaian (%)	Tingkat Validitas
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

Sumber: Riduwan (2016)

Kepraktisan produk dianalisis dari angket respon peserta didik menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Penilaian Angket Respon Peserta Didik

Kategori	Skor
Iya	1
Tidak	2

Sumber: Riduwan (2016)

Rata-rata skor bisa didapatkan dari hasil validasi responden yang dmemberikan tanggapan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Total skor dari responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi yang didapatkan dari hasil respon peserta didik disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4 Kriteria Interpretasi Skor Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis

41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Sumber: Riduwan (2016)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Proses Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dan *Capcut*.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model pengembangan ini dipilih dikarenakan ADDIE memiliki tahap-tahapan yang cukup kompleks. Menurut Mahaputra (2021), model ADDIE cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual dikarenakan model ini menguraikan

secara jelas tahap-tahapan dan mengharuskan peneliti mengevaluasi di setiap tahapannya untuk meminimalisir kesalahan.

Tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahap analisis dilakukan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Analisis meliputi analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis peserta didik. Berdasarkan analisis kurikulum, diketahui bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas kepada guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Analisis materi menunjukkan bahwa materi struktur bumi merupakan materi yang bersifat abstrak sehingga memerlukan bantuan visualisasi agar lebih mudah dipahami. Sementara itu, hasil analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media yang memadukan unsur gambar, suara, dan teks, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Tahap awal dimulai dengan pengumpulan referensi materi

Struktur bumi pada buku kelas VIII semester genap. Penyusunan materi sesuai dengan CP dan tujuan pembelajaran, meliputi pengertian struktur bumi, macam-macam struktur lapisan bumi dan karakteristiknya, aktivitas manusia yang memanfaatkan konsep struktur bumi. Setelah menyusun materi-materi, dilanjutkan menyusun lirik lagu edukatif yang akan dicantumkan dan disampaikan dalam media pembelajaran audio visual serta membuat soal. Perancangan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut*. Selanjutnya, mendesain media pembelajaran audio visual yang memadukan gambar, suara dan tulisan yang sesuai agar terlihat jelas.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap pengembangan pada media pembelajaran audio visual menggunakan dimulai dengan membuat *slide* cover hingga kesimpulan yang disesuaikan CP dan TP. Pembuatan cover disesuaikan dengan kreativitas dan inovatif peneliti serta disesuaikan berdasarkan referensi media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran audio visual dibuat melalui aplikasi *Canva*

dan *Capcut*, dengan memadukan berbagai font, warna, bentuk, dan grafis. Media pembelajaran audio visual yang sudah selesai akan divalidasi untuk melihat kevalidan terhadap media pembelajaran audio visual.

Peneliti memilih tiga ahli yang berpengalaman untuk menjadi validator ahli media, ahli materi dan ahli praktisi setelah berdiskusi dengan dosen pembimbing. Peneliti memilih dua dosen dari Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam yaitu Bapak Andri Wahyu Wijayadi, S.Si., M.Pd. sebagai ahli media dan Ibu Roudlotul Aulia Rochim, M.Pd. sebagai ahli materi serta guru IPA MTs Darul Faizin sebagai ahli praktisi.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (penerapan). Tahap implementasi ini terdapat kegiatan uji coba media pembelajaran audio visual terhadap peserta didik kelas VIII A yang berjumlah 21 orang di SMP/MTs di Jombang. Uji coba media pembelajaran audio visual terhadap peserta didik guna untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan ADDIE. Tahap

analisis, evaluasi berupa referensi dari beberapa jurnal/artikel dengan pembahasan yang sama mengenai penelitian yang dilakukan. Evaluasi pada tahap analisis juga berupa saran, komentar dari dosen pembimbing dalam setiap proses bimbingan. Evaluasi tahap perancangan berupa saran dan komentar dari dosen pembimbing terhadap media pembelajaran audio visual. Evaluasi tahap pengembangan berupa saran dan komentar dari validator ahli media, materi dan ahli praktisi berupa penilaian menggunakan lembar validasi. Evaluasi tahap terakhir yaitu evaluasi tahap implementasi media pembelajaran audio visual pada peserta didik kelas VIII A SMP/MTs serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual.

Hasil Pengembangan

Hasil Validasi

Validasi media dilakukan untuk memperoleh tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian dari ahli sesuai dengan bidangnya. Tujuan melakukan penilaian agar bisa diketahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil penilaian dari tiga validator ahli terhadap media pembelajaran audio visual:

**Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media,
Materi dan Praktisi**

Aspek Penilaian	Validator Ahli		
	1	2	3
Aspek Pembelajaran			
Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4	4	4
Keterkaitan media pembelajaran dengan materi pembelajaran	4	4	4
Nilai pendidikan	4	4	4
Kesesuaian media pembelajaran dengan peserta didik	4	4	4
Aspek Rekayasa Media			
Kepraktisan, fleksibilitas dan keawetan media	4	4	4
Kelengkapan media pembelajaran audio visual	4	4	4
Aspek penyajian media			
Kualitas teknis	4	4	4
Estetika dan kemenarikan media	4	4	4
Keterpaduan dan kejelasan media	4	4	4
Gambar dan animasi	4	4	4
Aspek Penulisan	3	4	4
Skor yang diperoleh	43	44	44
Skor maksimal	44		
Rata-rata skor per validator	97,7%	100%	100%
Rata-rata skor keseluruhan	99,2 %	Sangat Valid	

Keterangan :

- Validator 1 : Dosen Ahli Materi
- Validator 2 : Dosen Ahli Media

- Validator 3 : Ahli Praktisi Guru IPA SMP/MTs

Berdasarkan Tabel 5 di atas, diketahui hasil validasi media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dan *Capcut* pada materi struktur bumi oleh tim validator ahli media dengan skor rata-rata hasil persentase 99,2 % kriteria sangat valid. Hasil validasi dari ahli materi dengan hasil persentase yaitu 97,7 % kriteria sangat valid. Hasil validasi dari ahli media dengan hasil persentase yaitu 100 % kriteria sangat valid. Sedangkan, hasil validasi dari ahli praktisi (guru IPA) memperoleh skor 100 % kategori sangat valid. Tahap selanjutnya, dilakukan perbaikan sesuai saran dan komentar dari para validator. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dan *Capcut* pada materi struktur bumi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid, meskipun terdapat beberapa

saran perbaikan dari validator, seperti ukuran tulisan yang terlalu kecil sehingga kurang terbaca. Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek keterbacaan merupakan komponen

penting dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus memiliki tingkat keterbacaan yang baik agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara jelas oleh peserta didik. Selain itu, teori desain pembelajaran juga menekankan bahwa ukuran huruf, warna, dan tampilan visual harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar media dapat digunakan secara efektif. Dengan demikian, revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator bertujuan untuk meningkatkan kualitas visual media sehingga lebih layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Kepraktisan

Kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dan *Capcut* diukur berdasarkan hasil perhitungan angket respon peserta didik SMP/MTs di Jombang kelas VIII A. Data kepraktisan diperoleh dari angket respon peserta didik yang sudah melewati tahap validasi dari validator yang mengatakan layak digunakan oleh peserta didik.

Tabel 6 Rekapitulasi angket respon peserta didik kelas VIII A SMP/MTs

No	Pernyataan	Skor Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Saya dapat mengikuti penjelasan materi dalam media pembelajaran audio visual dengan baik.	21	
2.	Saya mudah memahami materi struktur bumi menggunakan media pembelajaran audio visual.	21	
3.	Saya senang belajar materi struktur bumi menggunakan media pembelajaran audio visual	20	1
4.	Saya dapat membaca tulisan dalam media pembelajaran audio visual dengan jelas.	20	1
5.	Saya merasa gambar dan animasi dalam media pembelajaran audio visual jelas dan menarik.	20	1
6.	Saya dapat mendengar suara dalam media pembelajaran audio visual dengan jelas.	20	1
7.	Saya merasa media pembelajaran audio visual ini menambah wawasan saya.	21	
8.	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media pembelajaran audio visual.	21	
9.	Saya merasa terbantu untuk belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.	21	
10.	Saya merasa media pembelajaran audio visual ini memotivasi saya untuk belajar.	19	2
Total		204	6
Rata-rata		97,1 %	

Berdasarkan Tabel 6 diketahui skor yang diperoleh dari jawaban “Ya” adalah 204, diperoleh skor rata-rata 97,1 % dengan kriteria “sangat praktis”. Angket respon peserta didik yang paling banyak mendapatkan respon positif adalah pertanyaan nomor 1,2,7,8 dan 9 yang menjelaskan bahwa peserta didik mudah memahami materi struktur bumi, menambah wawasan belajar serta fleksibilitas dalam menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dan *Capcut* pada materi struktur bumi.

Tingginya nilai kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustandi & Sutjipto (2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah digunakan, menarik serta dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi. Berdasarkan nilai kepraktisan membuktikan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dan *Capcut* pada materi struktur bumi sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal. Proses pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* dan *Capcut* pada materi Struktur Bumi kelas VIII SMP/MTs dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis berdasarkan kebutuhan peserta didik, kesesuaian kurikulum, serta karakteristik materi yang dianggap sulit dipahami.

Hasil Validasi media pembelajaran audio visual berdasarkan penilaian dari tiga orang validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan praktisi guru IPA, dengan rata-rata skor validasi sebesar 99,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi materi, desain visual, audio

serta keterpaduan dengan tujuan pembelajaran.

Hasil kelayakan media pembelajaran audio visual berdasarkan kepraktisan memperoleh skor rata-rata 97,1% dengan kriteria sangat praktis. Hasil kepraktisan media pembelajaran audio visual diperoleh dari total skor jawaban "Ya" dari angket respon yang diisi oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, Z., Indra Safitri, R., & Kusuma Ayu Anggraeni, F. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Animaker dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 4(2), 55–62. <https://doi.org/10.30599/uteach.v4i2.560>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persad.
- Shofa, Nofia (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi*(Vol. 2, Issue 4).
- Firdausiyah, S. S., & Af'idah, N. (2025). Validitas dan Kepraktisan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Kelas VII. *Jurnal Nukleo Sains: Jurnal Pendidikan IPA*, Vol.4 No.1, 44–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.33752/ns.v4il.6488>
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vo1i1.iss3.75>
- Gunawan, M. S. (2023). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Berwudhu II UPT SD NEGERI 132 Pinrang* (Vol. 183, Issue 2).
- Hafita, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Lapisan Bumi Dan Bencana Alam Kelas Vii Smp Darul Muttaqien. *Uin Khas Jember*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/3728>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Mahaputra, N. C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual berbasis Online terhadap Kemampuan Menulis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Wonokerto*. 2(4), 1147–1152.
- Nafisah, L., Tamam, B., Yuniati R. W., A., Yamin, & Hartiningsih, T. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 9(1), 67–77. <https://doi.org/10.24905/psej.v9i1.195>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Wawan, K., & Sayidirman. (2022). *Media Pembelajaran* (1st ed., pp. 60–74). Badan Penerbit UNM.
- Piaget, J. W. (1952). *The Origins Of*

- Intelligence in Children*. NY: W. W. Norton & Co.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1037/11494-000>
- Riduwan. (2016). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalmepel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Syukri, M. (2025). *Pengantar Teknik Geofisika* (R. Safitri (ed.); cetakan pe). USK Press.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45.
<https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Afidah, Z., Indra Safitri, R., & Kusuma Ayu Anggraeni, F. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Animaker dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 4(2), 55–62.
<https://doi.org/10.30599/uteach.v4i2.560>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persad.
- Eka P, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video* (Vol. 2, Issue 4).
- Firdausiyah, S. S., & Afidah, N. (2025). Validitas dan Kepraktisan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Kelas VII. *Jurnal Nukleo Sains: Jurnal Pendidikan IPA*, Vol.4 No.1, 44–45.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3752/ns.v4il.6488>
- Fridayanti, Y., Irhasyuarana, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.v01i.iss3.75>
- Gunawan, M. S. (2023). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Berwudhu II UPT SD NEGERI 132 Pinrang* (Vol. 183, Issue 2).
- Hafita, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Lapisan Bumi Dan Bencana Alam Kelas Vii Smp Darul Muttaqien. *Uin Khas Jember*.
<http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/3728>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Mahaputra, N. C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual berbasis Online terhadap Kemampuan Menulis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Wonokerto*. 2(4), 1147–1152.
- Nafisah, L., Tamam, B., Yuniati R. W., A., Yamin, & Hartiningsih, T. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 9(1), 67–77.
<https://doi.org/10.24905/psej.v9i1.195>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Wawan, K., & Sayidirman. (2022). *Media*

- Pembelajaran* (1st ed., pp. 60–74). Badan Penerbit UNM.
- Piaget, J. W. (1952). *The Origins Of Intelligence in Children*. NY: W. W. norton & Co.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1037/11494-000>
- Riduwan. (2016). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rusdiana, R, Y., Putri, W, K., & Sari, V, K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Syukri, M. (2025). *Pengantar Teknik Geofisika* (R. Safitri (ed.); cetakan pe). USK Press.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45.
<https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>