

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR GAYA BAHASA NOVEL BERBASIS  
AUDIOVISUAL VISUAL PADA SISWA KELAS XII SMA**

**Anisah Az-Zahra Dalimunthe<sup>1</sup>, Khairil Ansari<sup>2</sup>**  
[anisahzhraraa2212@gmail.com](mailto:anisahzhraraa2212@gmail.com)<sup>1</sup>, [khairil728@unimed.ac.id](mailto:khairil728@unimed.ac.id)<sup>2</sup>  
**Universitas Negeri Medan**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengidentifikasi tahapan dalam pengembangan materi ajar gaya bahasa berbasis audiovisual, 2) mengetahui bentuk pengembangan materi ajar gaya bahasa berbasis audiovisual, serta 3) mengevaluasi kelayakan materi ajar gaya bahasa novel bagi siswa kelas XII SMA. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) menurut Borg dan Gall yang memiliki 10 tahapan, namun dalam penelitian ini hanya diterapkan 5 tahapan saja. Tahapan R&D yang dipakai meliputi analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi produk, dan revisi produk. Produk yang dikembangkan berupa video berbasis audiovisual. Produk tersebut telah divalidasi oleh ahli materi dengan skor kelayakan 89,33% dan oleh ahli media dengan skor 82%, yang keduanya termasuk dalam kategori ‘Sangat Layak’.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Materi Ajar, SMA, CapCut.

**ABSTRACT**

*This study aims to: 1) identify the stages in developing audiovisual-based language style teaching materials, 2) determine the form of development of audiovisual-based language style teaching materials, and 3) evaluate the feasibility of novel-based language style teaching materials for 12th-grade high school students. The method used is Research and Development (R&D) according to Borg and Gall, which consists of 10 stages; however, this study only applies 5 stages. The R&D stages used include potential and problem analysis, data collection, product design, product validation, and product revision. The developed product is an audiovisual-based video. The product was validated by material experts with a feasibility score of 89.33% and by media experts with a score of 82%, both categorized as ‘Highly Feasible.’*

**Keywords:** Development, Teaching Materials, High School, Capcut.

## PENDAHULUAN

Meningkatkan mutu pendidikan menjadi tahapan mengubah Indonesia menjadi lebih baik dan berkualitas di bidang Pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menjadi salah satu fokus perhatian para guru di Indonesia karena cenderung rendahnya minat peserta didik. Banyak peserta didik menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia membosankan dan mudah dipelajari, sehingga sering tidak memperhatikan penjelasan materi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Akan tetapi, kenyataannya nilai yang diperoleh peserta didik masih sering kali tidak mencapai standar yang telah ditetapkan. Kemajuan suatu bangsa diukur dari kualitas pendidikannya, yang salah satunya sangat bergantung pada peran guru dalam mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Guru dituntut memiliki kemampuan mengajar yang mencakup penyampaian materi ajar secara tepat kepada peserta didik.

Keberhasilan dalam dunia pendidikan terjadi karena berlangsungnya kegiatan berupa proses pembelajaran yang telah dirancang atau terencana secara sistematis. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rancangan kegiatan belajar yang dibuat berdasarkan silabus dan disesuaikan dengan topik materi yang akan diajarkan. Salah satu materi yang ditemukan saat melakukan observasi bahan ajar yang tercantum dalam RPP Kurikulum 2013 ialah Kompetensi Dasar (KD) 3.9, dan 4.9 pada kelas XII. Isi dari KD 3.9 yakni menganalisis isi dan kebahasaan novel, sedangkan KD 4.9 berisikan tentang merancang novel dengan memperhatikan isi dan kebahasaan. Indikator yang perlu diperhatikan dalam mempelajari KD 3.9 ialah mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik sebuah novel, serta mengidentifikasi unsur kebahasaan novel yang terdiri atas materi ungkapan, majas dan peribahasa. Selain itu, perlu diperhatikan juga terhadap KD 4.9 dengan indikator berupa menyusun novel berdasarkan rancangan, serta mempresentasikan, mengomentari, dan merevisi unsur-unsur instrinsik dan kebahasaan novel, dan hasil penyusunan novel.

Materi menganalisis unsur kebahasaan novel pada buku ajar Bahasa Indonesia kelas XII Kurikulum 2013 yang berfokus analisis gaya bahasa atau penggunaan majas dan citraan terhadap kutipan novel 'Ronggeng Dakuh Paruk' yang akan dianalisis peserta didik pada lembar kerja tanpa adanya penjelasan tentang pengertian, contoh, dan cara menganalisis unsur kebahasaan (majas) pada novel akan membuat peserta didik merasa sangat kebingungan ketika akan mengerjakan latihan di buku ajar. Melalui permasalahan tersebut, perlu digunakannya novel tambahan agar peserta didik lebih banyak membaca cerita novel dan meningkatkan pemahaman terhadap isi serta kebahasaan (majas) pada novel. Salah satunya novel yang dapat diakses pada internet, yaitu elektronik novel (e-novel) berjudul 'Laut Bercerita' karya Leila S., karena memiliki banyak nilai pendidikan serta penggunaan unsur kebahasaan, terutama majas seperti majas paradoks, sarkasme, Ironi, aliterasi, paralelisme, dan sebagainya yang dapat diajarkan kepada peserta didik kelas XII SMA karena sesuai materi ajar bab 4 pada buku ajar Kurikulum 2013.

Berdasarkan masalah tersebut, materi ajar tentang unsur kebahasaan harus lebih dikembangkan guru agar peserta didik lebih mengetahui secara luas berbagai jenis unsur kebahasaan lainnya. Tidak hanya melalui pedoman buku ajar Bahasa Indonesia, seorang guru harus lebih menguasai dan menyampaikan materi ajar secara lebih luas. Oleh karena itu, seiring perkembangan teknologi, guru diharapkan mampu memanfaatkan media ajar berbasis teknologi untuk menjadikan bahan pembelajaran lebih menarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satunya adalah aplikasi CapCut sebagai media digital yang sangat bermanfaat terutama dalam bidang pendidikan.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini dilakukan oleh Hutagalung dan Dewi (2024) berjudul "Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbantuan Media CapCut Video Editing Di Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan". Penelitian terdahulu tersebut

relevan terhadap penelitian ini karena sama-sama menggunakan aplikasi CapCut sebagai bantuan media pembuatan video pembelajaran. Akan tetapi, terdapat perbedaan pengembangan materi ajar dan lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Hutagalung dan Dewi melakukan pengembangan terhadap materi teks fabel kelas VII, sedangkan penelitian ini berupa pengembangan materi ajar unsur kebahasaan novel pada kelas XII. Perbedaan lokasi penelitian terdahulu dengan penelitian ini bahwa penelitian yang dilakukan oleh Hutagalung dan Dewi dilakukan di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMA Swasta YPK Medan. Penelitian terdahulu memperoleh hasil bahwa dikualifikasi sangat baik, sehingga layak untuk digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melaksanakan penelitian dengan memanfaatkan bahan ajar berupa video yang dikembangkan menggunakan aplikasi CapCut. Materi ajar ini dirancang untuk mengatasi berbagai kekurangan yang terdapat pada materi sebelumnya, serta untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap unsur kebahasaan dalam novel dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Unsur Kebahasaan Novel Berbantuan Aplikasi CapCut pada Siswa Kelas XII di SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2024–2025.”

## METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) oleh Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2019: 404) yang menjelaskan terdapat 10 tahapan. Akan tetapi, pada penelitian ini hanya menggunakan 5 tahapan yakni 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, dan 5) revisi desain.

Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, kuisioner, dan wawancara. Dilakukan secara pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di dalam kelas dan mengajukan beberapa pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia (Ibu Masria Pardosi, M.Pd.) untuk mendapatkan respon terhadap kebutuhan mengajar. Teknik wawancara dilakukan di kantor guru SMA Swasta YPK Medan. Data yang dikumpulkan pada penelitian initerbagi menjadi dua kategori, yakni data kuanlitatif dan data kuantitatif. Diperoleh data kualitatif berdasarkan saran atau kritikan yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil penilaian para ahli materi dan ahli media pada masing-masing lembar validasi yang kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum xi}{N} x 100\%$$

Keterangan:

*Me* : *Mean* (rata-rata)

$\sum xi$  : Jumlah skor komponen

N : Jumlah butir komponen

Dari penggunaan rumus diatas, maka akan diperoleh hasil presentase yang dituliskan dalam bentuk tabel dibawah ini berdasarkan kriteria penilaian sumber belajar untuk mempermudah ketika mengkalkulasi data penilaian.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

| Rata-Rata  | Kriteria Kelayakan  |
|------------|---------------------|
| 80% - 100% | Sangat Layak        |
| 60% - 79%  | Layak               |
| 40% - 59%  | Kurang Layak        |
| 0% - 39%   | Sangat Kurang Layak |

Lembar validasi terdapat skala penilaian oleh validator materi dan validator media sebagai berikut.

Tabel 2. Data Kuantitatif Interval Lima

| Kriteria           | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Baik (SB)   | 5    |
| Baik (B)           | 4    |
| Cukup (C)          | 3    |
| Kurang (K)         | 2    |
| Sangat Kurang (SK) | 1    |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Keadaan Awal Unsur Kebahasaan Novel ‘Ronggeng Dukuh Paruk’

Sumber utama yang digunakan dalam pembelajaran tersebut adalah kilas cerita dari novel berjudul Novel ‘Ronggeng Dukuh Paruk’ karya Ahmad Tohari. Memahami isi sebuah novel, perlu dilakukannya analisis terhadap unsur-unsur yang terkandung. Hal tersebut menjadi bagian dari pembelajaran pada bab ini yang bertujuan agar peserta didik dapat menafsirkan pandangan pengarang terhadap kehidupan dalam novel, menganalisis isi dan kebahasaan novel, menyajikan hasil interpretasi pengarang, serta merancang novel dengan memperhatikan isi unsur kebahasaan.

Unsur kebahasaan berupa majas pada penggalan cerita novel ‘Ronggeng Dukuh Paruk’ karya Ahmad Tohari yang terdapat pada buku ajar lebih banyak menggunakan majas personifikasi, metafora, simile, hiperbola, dan ironi yang menggambarkan suasana alam, interaksi antar tokoh, serta kehidupan masyarakat Dukuh Paruk. Unsur kebahasaan (majas) yang digunakan bertujuan untuk memperkuat nuansa puitis, memperdalam makna, serta menggambarkan kondisi alam dan sosial secara hidup dan imajinatif. Dengan demikian, penggunaan majas sebagai unsur kebahasaan pada cerita novel tersebut digunakan untuk memperindah bahasa yang menjadi ciri khas dari pengarang, Ahmad Tohari dalam memperkenalkan latar dan membangun suasana cerita yang kuat sejak awal.

### Proses Pengembangan Materi Ajar Unsur Kebahasaan Novel Berbantuan Aplikasi *CapCut*

Langkah dalam penelitian metode *Research & Development (R&D)*, menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2019: 404) terdapat 10 tahapan yang harus dilakukan. Akan tetapi, pada penelitian ini hanya melakukan berdasarkan 5 tahapan sebagai berikut:

#### 1. Potensi dan Masalah

Langkah awal ini dilakukan dengan pengumpulan informasi berupa kondisi yang ada di lapangan berupa pengamatan suasana pembelajaran yang terjadi juga dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik secara langsung disertai dengan proses wawancara kepada guru Bahasa Indonesia. Analisis kebutuhan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, dan observasi perangkat pembelajaran. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran guru hanya masih menggunakan bahan ajar, seperti buku paket dan LKS (Lembar Kegiatan Siswa) berisikan materi dan contoh seadanya saja serta kurang menarik.

#### 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mengkaji materi ajar yang terdapat pada buku ajar Bahasa Indonesia kelas XII. Materi yang dikaji berdasarkan informasi berupa informasi yang diperoleh dari guru Bahasa Indonesia kelas XII di SMA Swasta YPK Medan, yaitu Ibu Masria Pardosi, M.Pd. Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data, diketahui bahwa materi ajar yang digunakan oleh guru berupa buku pelajaran Bahasa Indonesia kurikulum 2013 oleh Kemendikbud kurang memenuhi tuntutan indikator pembelajaran yang sesuai kompetensi dasar. Tercantum pada KD 3.9 Menganalisis isi dan kebahasaan novel yang dibaca. Akan tetapi, tidak tercantum

penjelasan tentang tahapan menganalisis isi dan kebahasaan novel yang dibaca. Materi di buku hanya memberikan pengertian dan bagian-bagian dari unsur intrinsik serta unsur ekstrinsik secara umum.

Selain itu, buku pembelajaran hanya mencantumkan sebagian dari cerita novel ‘Dukuh Paruk’ yang membuat keterbatasan peserta didik dalam menganalisis unsur kebahasaan novel, khususnya gaya bahasa yang sesuai pada latihan di buku.

### 3. Desain Produk

Tahapan selanjutnya yakni melakukan desain terhadap materi ajar unsur kebahasaan novel dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Mencari materi yang sesuai dengan acuan buku ajar dan novel ‘Laut Bercerita’.
- b. Persiapan desain video pembelajaran dengan menentukan ukuran tampilan, membuat rancangan tampilan latar, animasi, dan menentukan warna yang sesuai.
- c. Proses dilakukan dimulai melalui mencantumkan materi dengan menyesuaikan bentuk tulisan, warna tulisan, warna latar, hiasan dan animasi.
- d. Proses penyesuaian serta merapikan bagian-bagian pada *template* video pembelajaran.
- e. Menambahkan lagu-lagu yang sesuai terhadap materi, serta menambahkan animasi bergerak agar video menjadi lebih menarik.

Penggunaan aplikasi *CapCut* dalam mendesain produk bahan ajar sangatlah mudah untuk dilakukan. Apalagi ketika berlangganan premium di *CapCut*, maka akan lebih dapat menggunakan berbagai filter lainnya dan menjadikan produk lebih menarik lagi.

### 4. Validasi Desain

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas dari hasil produk yang dikembangkan, sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media.

#### a. Data Validasi Materi

Ahli materi pada pengembangan materi ajar berbentuk video berbantuan aplikasi *CapCut* ini adalah Bapak Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.

#### b. Data Validasi Media

Ahli media pada pengembangan materi ajar berbentuk video berbantuan aplikasi *CapCut* ini adalah Bapak Syukri Hidayat, M.Kom., yang merupakan dosen Prodi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan.

### 5. Revisi

Setelah melakukan validasi terhadap para validator, terdapat saran serta masukan dari validator ahli materi dan ahli media agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik, meskipun sudah sangat layak digunakan. Berikut ini beberapa bagian revisi dari materi dan media berdasarkan saran serta masukan dari para validator di tahap validasi produk.

#### a. Revisi Ahli Materi

Validator dilakukan oleh Bapak Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd., sebanyak 1 kali dengan saran dan masukan antara lain:

- 1) Menambahkan pendapat para ahli pada pengertian gaya bahasa, majas, dan jenis-jenis majas.
- 2) Kalimat “Apakah ada yang tau bagaimana tempe bongkrek itu?” menjadi kalimat “Apa itu tempe bongkrek?”
- 3) Menghapus pengulangan kata ‘lekuk’ pada penjelasan majas aliterasi.

- 4) Menambahkan judul novel yang digunakan pada penjelasan majas Ironi, majas aliterasi, dan majas paralisme.
  - 5) Menambahkan tanda titik setelah kata ‘narasi’ pada bagian penjelasan majas paralelisme.
- b. Revisi Ahli Media

Validator dilakukan oleh Bapak Syukrie Hidayat, M.Kom., sebanyak 1 kali dengan saran dan masukan yakni memberi garis bawah pada kata hiperbola dan paradoks.

### **Bentuk Produk Pengembangan Materi Ajar Unsur Kebahasaan Novel**

Melalui tahapan pada penelitian dan pengembangan materi ajar unsur kebahasaan novel berbantuan aplikasi *CapCut* yang telah dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk berbentuk video pembelajaran yang menyajikan materi ajar menggunakan media audiovisual berbantuan aplikasi *CapCut* yang diuji kelayakan agar memiliki manfaat sebagai bahan ajar guna meningkatkan kualitas dan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran di siswa kelas XII SMA Swata YPK Medan. Pengembangan materi ajar dilakukan dengan bantuan aplikasi *CapCut* bertujuan agar bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggunakan musik pendukung, animasi, dan gambar yang sesuai. Oleh karena itu, setelah melakukan beberapa tahapan penelitian dan pengembangan (*R&D*), bentuk yang dihasilkan berupa video pembelajaran yang menarik karena terdapat berbagai animasi dan suara pendukung sesuai dengan materi ajar yang dikembangkan.

Berikut ini adalah tautan dari produk yang sudah dikembangkan, berupa produk sebelum divalidasi dan produk sesudah divalidasi oleh para ahli validator.

[https://drive.google.com/drive/folders/146kOII\\_-ys\\_H4wubIn8w3GpomVtk7oKu?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/146kOII_-ys_H4wubIn8w3GpomVtk7oKu?usp=sharing)

### **Kelayakan Materi Ajar Unsur Kebahasaan Novel Berbantuan Aplikasi *CapCut***

#### **a. Validasi Materi**

Validasi materi dilaksanakan sebanyak, satu kali, yaitu pada tanggal 26 Mei 2025 dengan 6 indikator dan 20 aspek penilaian. Berikut hasil yang diperoleh dari ahli validator materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Jumlah Skor yang diperoleh | Skor Maksimal | Presentase | Kategori     |
|-----|----------------------------|---------------|------------|--------------|
| 1.  | 67                         | 75            | 89,33%     | Sangat Layak |

Sebelum memberikan penilaian terhadap bahan ajar, validator terlebih dahulu melakukan pemeriksaan secara menyeluruh. Penilaian melalui pengisian angket dilakukan satu kali, dan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kategori ‘Sangat Layak’ dengan persentase 89,33%, yakni skor 67 dari total skor maksimal 75.

#### **b. Validasi Media**

Validasi media dilaksanakan sebanyak, satu kali, yaitu pada tanggal 28 Mei 2025 dengan 4 indikator dan 15 aspek penilaian. Instrumen validasi ini diadaptasi dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

| No. | Jumlah Skor yang diperoleh | Skor Maksimal | Presentase | Kategori     |
|-----|----------------------------|---------------|------------|--------------|
| 1.  | 82                         | 100           | 82%        | Sangat Layak |

Sebelum memberikan penilaian terhadap bahan ajar, para validator terlebih dahulu melakukan pemeriksaan dan penelaahan menyeluruh. Proses pemberian skor dilakukan satu kali oleh validator di Gedung 37, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa bahan ajar masuk dalam kategori ‘sangat layak’ dengan persentase 82%, yaitu skor 82 dari total skor maksimal 100.

Adapun hasil validasi dari sisi materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 89,33%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, dari sisi media, produk dinyatakan sangat layak dengan perolehan skor 82%. Secara keseluruhan, produk ini mendapatkan skor rata-rata kelayakan akhir sebesar 85,66%, yang menempatkannya dalam kategori sangat layak untuk diuji coba dan digunakan dalam pembelajaran siswa kelas XII.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan materi ajar mengenai gaya bahasa dalam novel dengan bantuan aplikasi CapCut pada siswa kelas XII SMA, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah melakukan observasi dan analisis Kompetensi Dasar (KD) pada materi bab 4 di buku ajar Bahasa Indonesia kurikulum 2013 kelas XII SMA Swasta YPK Medan, ditemukan keadaan awal gaya bahasa pada novel 'Ronggeng Dukuh Paruk' tersebut ialah tidak dijelaskan dan hanya ditemukan majas metafora, personifikasi, dan hiperbola pada potongan cerita novel Ronggeng Dukuh Paruk di buku ajar, sehingga perlu menggunakan novel lain berjudul 'Laut Bercerita' yang dapat diakses melalui internet sebagai tambahan dan perbandingan dalam menganalisis unsur kebahasaan (majas) novel.
2. Tahapan proses pengembangan materi ajar gaya bahasa dalam novel berbantuan aplikasi CapCut mengikuti model pengembangan Borg dan Gall yang telah disederhanakan menjadi lima tahap utama, yaitu: analisis potensi dan permasalahan, pengumpulan data, perancangan produk, validasi produk, serta revisi produk. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para validator guna menyempurnakan aspek-aspek yang masih kurang, sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang lebih optimal. Produk akhir dari pengembangan ini berupa video pembelajaran tentang unsur kebahasaan novel yang dirancang menggunakan bantuan aplikasi CapCut. Video ini memiliki keunggulan visual seperti animasi menarik, audio yang sesuai, serta penggunaan template yang estetik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa kelas XII SMA Swasta YPK Medan dalam memahami materi unsur kebahasaan novel pada pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa materi pembelajaran dinyatakan sangat layak, dengan skor 89,33% dari validator materi dan 82% dari validator media. Secara keseluruhan, produk memperoleh skor kelayakan akhir sebesar 85,66%, yang tergolong dalam kategori sangat layak untuk diujicobakan dan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas XII SMA Swasta YPK Medan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1-8.
- Anggraini, W. R., Sumantri, D. A., Purnomo, S. I., & Anggraini, P. (2019). Pengembangan media pembelajaran majas berbasis teknologi. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 1-8. doi: <http://dx.doi.org/10.33603/deiksis.v6i1.1322>
- Hutagalung, T. & Dewi, E.R. (2024). Pengembangan Materi Teks Fabel Berbantuan Media CapCut Video Editing di Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 74–85. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.793>
- Jemadu, L. (2020). CapCut Jadi Aplikasi Best For Fun di Google Play Store Indonesia. [Online]. Diakses dari <https://amp.suara.com/tekno/2020/12/04/010500/capcut-jadi-aplikasi-best-for-fun-di-google-play-store-indonesia>
- Lestari, C. A. A., & Dwi, A. L. (2025). Peran Bahan Ajar, Media dan Sumber Belajar: Kunci Sukses dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal: At-Thullab*, 7(1).
- Rahman, A., Munir, H. S., & Rukaesih, D. (2023). Nilai Etika dalam Novel Selamat Tinggal Karya

- Tere Liye. Universitas Galuh. Jurnal: Diksatrasia, 7(2).
- Samarinda. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Media. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Jurnal: Multi Disiplin Dehasen, 1(3), 343-348.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. ISBN: 978-602-289-533-6.
- Wicaksono, A. (2019). Apresiasi Puisi Indonesia. Bandar Lampung: AURA.
- Widianto. (2018). Kajian Majas pada Artikel Jurnalisme Warga Serambi Indonesia. STKIP BBG: Jurnal Metamorfosa, 8(2).
- Wijayanti, S. H., Budhayanti, C. I. S., Susanti, M., Veronica, & Wiyesi, A. (2023). Pengembangan Materi Video Pembelajaran dengan OpenShot untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. Jurnal: Warta LPM, 26(2). DOI: <https://doi.org/10.23917/warta.v26i2.1267>.