

Pengembangan media audio visual berbantuan aplikasi CapCut dengan menggunakan model pembelajaran *self directed learning* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas 4 Sekolah Dasar

Siti Syahriani¹, Sri Nurhayati², Agni Muftianti³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹Syahrianisiti3@gmail.com, ²srinurhayati@ikipsiliwangi.ac.id,

³agnimuftianti@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

Elementary school students often experience difficulties speaking English due to limited vocabulary, lack of self-confidence, and the lack of learning media that support active communication. This condition was found among fourth-grade students at Yudha Bhakti Elementary School in West Bandung Regency, where English instruction was reintroduced due to a curriculum change. This study aims to develop audio-visual learning media combined with the Self-Directed Learning model to improve students' speaking skills in English lessons. The method used was Research and Development (R&D), adapted from the Borg and Gall model. Twenty fourth-grade students participated in the study. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and speaking skills tests. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, nonparametric Wilcoxon tests, and N-Gain calculations using SPSS. The results showed that the developed media were deemed effective and feasible by the validator for improving students' speaking skills, particularly in pronunciation, vocabulary, and fluency. These findings emphasize the importance of using technology-based media and student-centered learning to improve English speaking competence in elementary schools.

Keywords: Audio Visual Media, Self Directed Learning, English Speaking Skills.

Abstrak

Siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam berbicara Bahasa Inggris disebabkan dengan keterbatasan kosakata, kurangnya rasa percaya diri, serta sulitnya media pembelajaran yang mendukung komunikasi aktif. Kondisi ini ditemukan pada siswa kelas IV Sdn Yudha Bhakti yang di Kabupaten Bandung Barat, di mana pembelajaran Bahasa Inggris baru kembali diterapkan dikarenakan pergantian kurikulum. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual yang dipadukan dengan model pembelajaran Self Directed Learning untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pelajaran Bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model Borg and Gall. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes keterampilan berbicara. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji nonparametric Wilcoxon, serta perhitungan N-Gain dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan efektif dan layak oleh validator untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, terutama pada aspek pelafalan, kosakata, dan kelancaran. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan media berbasis teknologi dan pembelajaran berpusat pada siswa untuk meningkatkan kompetensi berbicara Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Self Directed Learning, Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris.

1. Pendahuluan

Dalam sistem pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris diposisikan sebagai salah satu komponen yang memiliki peranan sangat penting karena mempunyai fungsi yang banyak diantaranya menjadi bahasa internasional untuk membuka akses komunikasi dengan orang luar. Di era global saat ini, bahasa Inggris digunakan secara luas untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, serta komunikasi antarnegara. Seiring dengan diterapkannya kembali pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar,

Kurikulum Merdeka mengalami penyesuaian kebijakan yang berkaitan dengan hal tersebut. Berdasarkan pendapat Faridatuunnisa, (2020) Sejak berada di bangku sekolah dasar, siswa mulai diperkenalkan dengan Bahasa Inggris agar mereka mampu mengembangkan keterampilan berbahasa dan berinteraksi secara sederhana sejak. Dalam prosesnya, siswa diharapkan mampu mengembangkan empat aspek keterampilan berbahasa, meliputi menyimak (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing). Dibandingkan keterampilan lainnya, kemampuan berbicara lebih menonjol dalam konteks komunikasi langsung karena menjadi sarana komunikasi langsung dalam menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan (Agus, 2023). Argumen ini didukung oleh temuan Fathin & Sya, (2022) bahwa Penguasaan bahasa Inggris merupakan kompetensi fundamental yang dibutuhkan individu pada era global, sebab kemampuan tersebut dapat membantu siswa mengikuti serta mempelajari berbagai kemajuan di bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi yang terus berkembang.

Rendahnya kemampuan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris teridentifikasi dari hasil observasi di lokasi penelitian. Selain itu, informasi dari wawancara dengan guru kelas IV di SDN Yudha Bhakti, Kecamatan Cipatat, Kabupaten Bandung Barat, ditemukan beberapa permasalahan. Beberapa sisi dapat dijadikan acuan untuk melihat persoalan yang dialami oleh siswa. Seperti keterbatasan dalam penguasaan kosakata dasar Bahasa Inggris. Kedua, rasa kurang percaya diri juga menjadi hambatan ketika mereka diminta untuk berbicara di hadapan teman-temannya. Ketiga, Selama kegiatan belajar berlangsung, guru masih lebih sering menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi terbatas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga belum dimaksimalkan sehingga belum mampu mendukung penyampaian materi secara optimal. Keempat, mata pelajaran Bahasa Inggris sempat tidak diajarkan dalam kurun waktu yang lama sehingga siswa tidak mempunyai kosakata dasar dalam berbicara Bahasa. Tidak sedikit siswa yang belum mampu mengucapkan kata-kata Bahasa Inggris dengan baik, sehingga mereka juga kesulitan saat menyusun kalimat sederhana dan menggunakan kosakata yang sesuai dalam komunikasi. Di tingkat sekolah dasar, pengenalan Bahasa Inggris lebih dipusatkan pada pembiasaan siswa dalam menyebutkan kosakata sederhana dengan pelafalan yang tepat serta menerapkannya saat berinteraksi secara lisan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara mencakup aspek pronunciation, vocabulary, grammar, kelancaran, dan pemahaman (Damayanti et al., 2023).

Permasalahan dalam pembelajaran di SDN Yudha Bhakti terlihat dari belum tercapainya hasil yang diharapkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan strategi atau inovasi baru dalam proses belajar mengajar. Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, Proses pembelajaran perlu dirancang melalui penerapan media yang mampu menarik perhatian, sambil tetap memperhatikan bagaimana karakter anak-anak di tingkat SD yang cenderung berbeda-beda. Salah satu alternatif yang dapat digunakan ialah media berbasis audio visual. Penggunaan media tersebut mempermudah guru saat menjelaskan materi, jadi penyampaian informasi terasa lebih efektif. Hal ini membuat isi pelajaran yang diberikan menjadi lebih jelas untuk dipahami oleh siswa, sekaligus lebih mudah diingat dalam jangka waktu yang lebih lama (Sulistio & Mustofa, 2024). Media ini bukan sekadar alat penyampai materi pembelajaran, melainkan juga menjadi sarana yang mampu menghadirkan suasana belajar yang terasa lebih hidup dan tidak membosankan, sehingga pada akhirnya dapat mendorong minat siswa untuk lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Menurut Fauziah & Ninawati, (2022) Media pembelajaran yang memanfaatkan unsur audio dan visual memungkinkan siswa menangkap materi melalui apa yang mereka dengar sekaligus lihat, sehingga penyampaian informasi menjadi lebih mudah dipahami dan tidak terlalu bersifat abstrak. Kemajuan teknologi di Indonesia yang terus berkembang dengan cepat turut menjadi pendorong diadakannya berbagai pelatihan terkait pemanfaatan media digital. Dari kegiatan tersebut, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas pun semakin meningkat dan terasa lebih maksimal (Nurhayati et al., 2024). Beragam teknologi digital yang tersedia saat ini bisa digunakan oleh guru sebagai pendukung dalam merancang media belajar berbentuk audio dan visual, salah satunya melalui pengolahan materi pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut. Aplikasi ini termasuk dalam alat pengedit video yang menyediakan banyak fitur, seperti penambahan teks, animasi, musik latar, rekaman suara, serta template siap pakai yang cukup praktis. Fitur yang tersedia pada aplikasi itu

memberikan kemudahan bagi guru untuk mengolah materi menjadi video pembelajaran yang lebih variatif, sehingga proses penyampaian materi di kelas dapat berlangsung dengan lebih menarik dan membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik (Tiwi & Mellisa, 2023). Kehadiran media pembelajaran itu memungkinkan guru menyajikan kegiatan belajar yang lebih dinamis dan tidak terpaku pada metode yang itu-itu saja, karena materi dapat disesuaikan dengan situasi maupun pengalaman yang akrab dengan kehidupan siswa sehari-hari. Dampaknya, materi yang disampaikan jadi terasa lebih nyambung dan cenderung lebih mudah ditangkap. Selain itu, CapCut juga punya tampilan fitur yang cukup sederhana dan tidak terlalu membingungkan, jadi pengguna bisa lebih cepat memahami cara menggunakannya. Berbeda dengan beberapa aplikasi lain yang fiturnya terkesan lebih rumit, kondisi ini menjadikan CapCut memiliki keunggulan tersendiri (Tiwi & Mellisa, 2023). Selaras dengan Patibang et al., (2025) CapCut bisa dibilang termasuk aplikasi edit video yang sering dipakai, karena punya beragam fitur yang cukup mendukung dan hasil pengeditannya juga terbilang bagus walaupun digunakan oleh pengguna dengan kemampuan yang berbeda-beda.

Keberhasilan dalam kegiatan belajar itu tidak semata-mata karena penggunaan media saja, melainkan juga dipengaruhi oleh bagaimana pemilihan serta penerapan model pembelajaran yang digunakan. Penerapan model pembelajaran tersebut membantu mengatur jalannya kegiatan belajar secara lebih terarah dan sistematis, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih optimal. Dengan kondisi seperti itu, tujuan yang sudah dirancang sebelumnya cenderung dapat dicapai dengan lebih optimal (Anjun, khoimatun, 2025). Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan model belajar sebenarnya cukup berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh siswa, sehingga tidak bisa dianggap hal yang biasa saja. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan yaitu Self Directed Learning (SDL), yang lebih mengarah pada kemandirian siswa dalam menjalani proses belajar. Dalam penerapan model tersebut, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga ikut menentukan dan mengendalikan proses belajarnya sendiri, mulai dari merancang kegiatan belajar, melaksanakan pembelajaran, sampai meninjau kembali hasil yang diperoleh, meskipun prosesnya tidak selalu berjalan secara sempurna (Samini et al., 2023). Pendekatan ini cenderung fokus pada kemampuan siswa dalam mengendalikan dan mengatur kegiatan belajarnya sendiri, sambil tetap mendorong mereka agar menyadari dan memikul tanggung jawab atas hasil yang didapatkan dari proses pembelajaran tersebut (Sidmewa et al., 2021). Dalam model Self-Directed Learning (SDL), kegiatan pembelajaran lebih menuntut keikutsertaan siswa secara mandiri dan aktif, sehingga peran mereka bukan hanya sebagai pendengar materi, melainkan turut berpartisipasi dalam mencari, memahami, dan mengembangkan pengetahuan selama proses belajar berlangsung. Di sisi lain, cara ini juga dapat memunculkan rasa percaya diri, sekaligus mendorong siswa untuk mulai menyadari tanggung jawab terhadap proses belajar yang dijalani, meskipun tidak selalu berjalan secara terstruktur sepenuhnya (Baharuddin et al., 2022).

Hasil yang diperoleh juga memperkuat temuan penelitian terdahulu, di mana penerapan model Self Directed Learning terbukti mampu mendorong tumbuhnya sikap mandiri serta meningkatkan capaian belajar siswa (Saputro et al., 2021). Penelitian yang dilakukan memperlihatkan adanya kesamaan dengan hasil studi sebelumnya, yakni penerapan model Self Directed Learning berkaitan dengan meningkatnya kemampuan siswa untuk belajar secara lebih mandiri tanpa terlalu bergantung pada guru, yang kemudian ikut berpengaruh terhadap peningkatan hasil akademik, walaupun keterkaitannya tidak selalu terlihat secara langsung (Samini et al., 2023). Mengacu pada kondisi yang telah diuraikan, Penelitian ini mengarah pada pengembangan media audio visual yang dibuat dengan bantuan aplikasi CapCut dan dikombinasikan dengan model Self Directed Learning, dengan harapan dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris pada siswa tingkat sekolah dasar, khususnya untuk sekolah yang baru menerapkan kembali pembelajaran Bahasa Inggris yang masih terbatas. Hal ini menjadi kebaruan (novelty) dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media audio visual berbantuan aplikasi CapCut dengan menggunakan model pembelajaran Self Directed Learning; (2) mengetahui kelayakan media yang dikembangkan; (3) menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas IV sekolah dasar; serta (4)

mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama proses pengembangan dan implementasi media. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pada ranah teoritis, terutama dalam merancang sarana belajar serta mengembangkan proses pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar. Selain itu, secara praktis, temuan pada penelitian ini dapat dimanfaatkan guru sebagai pilihan strategi pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui penggunaan teknologi pembelajaran yang lebih kreatif, sesuai kebutuhan siswa, dan selaras dengan situasi belajar di kelas.

2. Metode

Dalam studi ini, peneliti menerapkan metode Research and Development (R&D) sebagai upaya untuk merancang sekaligus mencoba suatu produk pembelajaran. Pendekatan tersebut tidak sekadar menitikberatkan pada proses menghasilkan produk pembelajaran, melainkan juga menilai kelayakan penggunaan produk serta efektivitasnya dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun produk yang dikembangkan berupa media audio visual berbantuan aplikasi CapCut yang kemudian digabungkan dengan model Self Directed Learning (SDL) supaya siswa dapat belajar dengan lebih mandiri meskipun tetap dalam arahan pembelajaran. Pendekatan R&D dipilih agar penelitian tidak berhenti pada pengujian teori saja, melainkan menghasilkan produk yang telah divalidasi dan dapat diterapkan secara nyata. Tahapan yang diterapkan dalam penelitian ini berasal dari rancangan pengembangan Borg dan Gall, kemudian diadaptasi kembali sehingga pelaksanaannya lebih selaras dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Tahapan penelitian meliputi: (1) studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran; (2) perencanaan dan perancangan produk; (3) pengembangan produk awal berupa video pembelajaran berbasis audio visual; (4) validasi ahli media dan ahli materi; (5) revisi produk tahap I; (6) uji coba terbatas; (7) revisi tahap II; (8) uji coba luas; dan (9) revisi produk akhir. Tahap diseminasi tidak dilakukan karena penelitian difokuskan pada pengembangan dan pengujian di satuan pendidikan tertentu.

Untuk menilai efektivitas produk, digunakan desain satu kelompok dengan pengukuran awal berupa pretest guna mengetahui kemampuan berbicara siswa sebelum pembelajaran dimulai, Media yang telah dikembangkan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama lima kali pertemuan, dengan penerapan model Self Directed Learning melalui tahapan merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses belajar, Peningkatan keterampilan berbicara siswa dinilai melalui pelaksanaan tes akhir atau posttest. Adapun subjek dalam penelitian ini terdiri dari 20 siswa kelas IV SDN Yudha Bhakti di wilayah Kecamatan Cipatat, Kabupaten Bandung Barat. Pemilihan subjek dilihat dari karakteristik siswa yang belum mempelajari Bahasa Inggris, memiliki keterbatasan kosakata, kemampuan percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris saat berbicara masih terlihat kurang. Di sisi lain, selama pembelajaran berlangsung, pemanfaatan model Self Directed Learning yang dipadukan dengan media audio visual belum sepenuhnya digunakan.

Penelitian ini memanfaatkan dua bentuk alat pengumpulan data, yakni instrumen tes dan non-tes. Pada bagian non-tes, data diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, serta pengisian angket oleh siswa guna mengetahui kesesuaian penggunaan media dan pelaksanaannya selama pembelajaran berlangsung. Instrumen tes berupa tes keterampilan berbicara yang dinilai menggunakan rubrik penilaian berdasarkan indikator pronunciation, vocabulary, grammar, fluency, dan comprehension. Untuk memastikan penilaian tetap konsisten dan objektif, digunakan suatu rubrik sebagai pedoman. Data berbentuk angka dikumpulkan melalui pelaksanaan pretest dan posttest. Tahap berikutnya dilakukan pengkajian terhadap data penelitian melalui perhitungan statistik deskriptif maupun inferensial yang diolah menggunakan aplikasi SPSS.

Pengujian normalitas digunakan untuk menilai apakah data yang diperoleh memiliki pola distribusi yang normal atau tidak., Analisis statistik dilakukan dengan membandingkan skor awal dan akhir menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui signifikansi perubahan. Tingkat perkembangan keterampilan berbicara siswa dihitung memakai N-Gain guna mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi setelah pembelajaran. Di sisi lain, data kualitatif yang diperoleh dari kegiatan observasi serta wawancara diproses melalui langkah penyederhanaan data, penyusunan tampilan data, hingga akhirnya

menghasilkan simpulan dari keseluruhan temuan. Metode ini dirancang agar dapat direplikasi oleh peneliti lain dengan mengikuti tahapan pengembangan, prosedur validasi, serta teknik analisis data yang telah dijelaskan.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Pengembangan media audio visual berbantuan aplikasi capcut dengan menggunakan model pembelajaran self directed learning

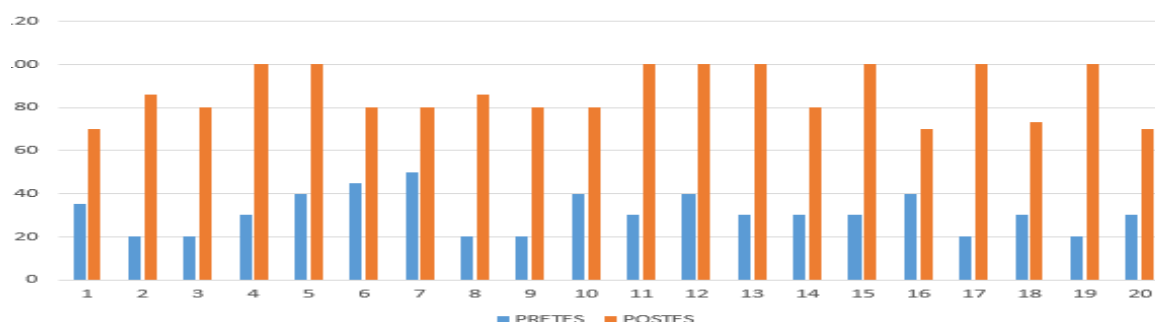
Untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, penelitian ini menggunakan aplikasi CapCut sebagai alat dalam proses pembuatan dan pengeditan video berbasis audio visual. Media ini dikembangkan dengan menyesuaikan materi pembelajaran bahasa Inggris kelas IV tentang be on time yang dipokuskan pada keterampilan berbicara dalam menyebutkan waktu dalam bahasa Inggris. Sasaran penggunaan media ini adalah siswa yang mengalami hambatan kepercayaan diri ketika berkomunikasi dalam bahasa Inggris, melalui penayangan video siswa dapat mempraktikkannya sendiri dan mengucapkan kosakata bahasa Inggris. Dalam proses pengembangannya, media ini dirancang berdasarkan alur pembelajaran Self Directed Learning (SDL), di mana siswa melalui tahap perencanaan, pengawasan terhadap proses belajar, hingga evaluasi hasil yang dicapai. Pada bagian perencanaan, siswa dikenalkan dengan materi melalui video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut. Selanjutnya pada tahap monitoring, siswa secara aktif mempraktikkan penyebutan waktu dalam bahasa Inggris melalui kegiatan berbicara secara mandiri maupun berkelompok. Pada tahap evaluasi, siswa melakukan refleksi terhadap hasil belajar serta mempresentasikan kemampuan berbicara mereka dalam menyebutkan waktu. Agar pembelajaran lebih berpusat pada siswa, Agar proses belajar terasa lebih hidup, perlu adanya media yang mampu membuat siswa tertarik sekaligus membantu mereka menangkap isi pelajaran dengan lebih mudah. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu media audio visual.

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi capcut

Sebelum dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, media berbasis aplikasi CapCut perlu melalui penilaian dari para ahli guna menentukan tingkat kelayakannya. Evaluasi terhadap media pembelajaran dilakukan guna memastikan bahwa media audio visual yang dibuat dengan bantuan aplikasi CapCut sudah memenuhi ketentuan penggunaan, sehingga dapat diterapkan sebagai sarana penunjang pembelajaran di dalam kelas. Penilaian dari para validator dilakukan dengan memperhatikan beberapa unsur penting, seperti ketepatan isi pembelajaran, bentuk penyajian media, hingga kejernihan audio dan visual. Media yang dikembangkan juga dinilai memiliki nilai lebih karena penerapannya cukup sederhana dan memudahkan guru maupun siswa saat proses belajar berlangsung. Temuan dari proses penilaian memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai untuk digunakan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar di lingkungan kelas. Agar proses belajar lebih efektif, diperlukan media yang dapat memikat perhatian siswa sekaligus mempermudah mereka dalam menangkap isi materi. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan yaitu audio visual. Dengan itu, Penerapan media berbasis audio dan visual dengan bantuan aplikasi CapCut memperlihatkan adanya potensi dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya untuk membantu siswa sekolah dasar agar lebih terampil dalam berbicara menggunakan bahasa Inggris.

Efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Self Directed Learning

Penilaian efektivitas media pembelajaran dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, penelitian ini melibatkan sebanyak 20 orang siswa sebagai partisipan.



Gambar 1. Diagram Uji Statistik Deskriptif

Hasil pengukuran menunjukkan adanya lonjakan nilai yang cukup besar setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Nilai rata-rata yang semula berada pada angka 31,00 meningkat tajam menjadi 86,75 pada tahap posttest. Perubahan serupa juga terlihat pada nilai tengah (median), yang naik dari 30 menjadi 83. Selain itu, nilai terendah yang awalnya 20 mengalami peningkatan menjadi 70, sedangkan nilai tertinggi bertambah dari 50 hingga mencapai 100. Secara keseluruhan, selisih rata-rata peningkatan hasil belajar siswa mencapai 55,75 poin, dengan rentang kenaikan antara 30 hingga 80 poin. Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh siswa mengalami perkembangan kemampuan, sehingga Peningkatan pemahaman siswa yang terlihat selama pembelajaran menunjukkan bahwa metode yang digunakan memberikan hasil yang cukup baik dalam proses belajar.

Tabel 1. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
PRETES	.193	20	.049	.889	20	.026
POSTES	.266	20	<.001	.815	20	.001

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa Sig. pada hasil pre-test sebelum menggunakan media audio visual adalah .026 sedangkan hasil post-test menunjukkan Sig. yaitu .001. Sehingga dari hasil yang sudah dilakukan uji, menunjukkan bahwa data penelitian dari hasil pretes dan posttest tersebut $< 0,05$ yang berarti tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik, yaitu uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 2. Uji Normalitas Wilcoxon

POSTES - PRETES	
Z	-3.928
Asymp. Sig. (2-tailed)	< .001

Analisis data dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, dapat diartikan bahwa terdapat perubahan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, perlakuan yang diterapkan terbukti mampu meningkatkan capaian belajar siswa.

Tabel 3. N-Gain

	Hasil N Gain	Kategori
Pretest Posttest	0,80	Tinggi

Perhitungan N-Gain menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,80 yang tergolong tinggi, sehingga dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media audio visual berbasis aplikasi CapCut yang dipadukan dengan model Self Directed Learning memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar

Kendala yang ditemui pada saat pengembangan media audio visual berbantuan aplikasi capcut menggunakan model pembelajaran Self Directed Learning untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV sekolah dasar

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti menghadapi beberapa hambatan dalam mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran berbasis audio visual dengan bantuan aplikasi CapCut. Salah satu kesulitan utama yang muncul berkaitan dengan minimnya pengalaman dalam merancang dan memproduksi video pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut, sehingga video yang sudah jadi tidak bisa dibuka dikarenakan file video rusak dan membutuhkan waktu lebih lama dalam proses pengeditan dan penyusunan materi dalam bentuk audio visual. Selain itu, terdapat kendala pada saat pelaksanaan pembelajaran, yaitu adanya siswa yang kurang percaya diri pada saat mempraktikkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Beberapa siswa juga masih membutuhkan bimbingan dari guru dalam memahami cara menyebutkan waktu dengan benar. Namun demikian, kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru, latihan secara bertahap, dan motivasi siswa untuk berlatih berbicara dapat tumbuh lebih baik ketika pembelajaran didukung oleh media yang menarik. Dalam hal ini, pemanfaatan media audio visual melalui aplikasi CapCut menunjukkan kontribusi positif, baik terhadap efektivitas proses pembelajaran maupun terhadap perkembangan keterampilan berbicara siswa kelas IV.

3.2. Diskusi

Peningkatan kemampuan berbicara siswa terlihat setelah diterapkannya media audio visual yang didukung aplikasi CapCut dalam pembelajaran dengan model Self Directed Learning. Pemanfaatan teknologi tersebut, yang dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa, mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Keberanian siswa untuk berbicara menggunakan Bahasa Inggris di depan teman-temannya mulai ada perubahan. Mereka perlahan menunjukkan rasa percaya diri yang lebih baik, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi terasa lebih berjalan dengan lancar dan cukup efektif. Hasil tersebut juga memiliki kesamaan arah dengan penelitian sebelumnya Niswatul Hasanah, (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan media video pada proses pembelajaran dapat mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan berbicara sekaligus membantu perkembangan kemampuan berbicara mereka. Namun demikian, hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa, pengaruh tersebut belum dapat dinyatakan signifikan. Temuan ini memiliki keterkaitan dengan pendapat Indriyani et al., (2025) Tanpa dukungan teknologi digital, upaya menciptakan suasana belajar yang interaktif akan sulit tercapai secara optimal. Selaras dengan Aqila et al., (2025) Dalam pelaksanaan pembelajaran, media video animasi tidak hanya berperan sebagai alat penyampaian isi materi, melainkan turut memberikan pengaruh terhadap munculnya minat dan antusiasme siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Informasi pembelajaran dapat diterima siswa dengan lebih mudah karena media audio visual menyajikan materi melalui kombinasi tayangan gambar dan bunyi dalam satu waktu, yang berdampak pada kemudahan dalam memahami materi. Pemanfaatan animasi video dalam pembelajaran mampu mendorong meningkatnya antusiasme belajar siswa. Media audio visual tersebut menyajikan materi dengan menggabungkan tampilan visual dan audio secara serentak, sehingga membantu siswa menangkap isi pembelajaran dengan lebih sederhana dan mudah dipahami.

Pengaruh penggunaan media tersebut terlihat cukup penting dalam pembelajaran bahasa, terutama untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Dengan adanya audio dan visual, siswa bukan sekadar melihat atau membaca materi, melainkan juga dapat mendengarkan cara pengucapan yang sesuai agar lebih mudah menirukannya dan mempraktikkannya secara langsung. Hal tersebut dapat terjadi karena media audio visual memanfaatkan gabungan beberapa indera dalam kegiatan pembelajaran. Dengan hadirnya elemen suara dan tampilan secara bersamaan, siswa cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga penyerapan informasi menjadi terasa lebih jelas dan meningkat. Penelitian ini pada dasarnya punya arah yang mirip dengan kajian lain, di mana media audio visual dapat membuat indera penglihatan dan pendengaran bekerja secara bersamaan. Dampaknya, materi yang diberikan jadi terasa lebih terlihat jelas dan cenderung lebih gampang dipahami, meskipun penyampaiannya kadang tidak terlalu runtut tetapi tetap membantu siswa menangkap isi pelajaran (Cahyani et al., 2024). Temuan ini diperkuat oleh penelitian Ghofur & Nurhayati, (2023) yang menunjukkan bahwa Pemanfaatan media audio visual tidak sekadar membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga berperan dalam

menumbuhkan rasa percaya diri, meningkatkan keaktifan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis. Hal tersebut turut mendorong siswa untuk lebih terlibat secara langsung sepanjang berlangsungnya kegiatan belajar. Pada akhirnya, media audio visual tidak sekadar digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, melainkan juga berperan dalam membangun keterlibatan emosional siswa serta mendorong tumbuhnya rasa percaya diri saat berbicara. Di sisi lain, Data penelitian memperlihatkan adanya perkembangan pada keterampilan berbicara siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari munculnya rasa percaya diri siswa yang semakin meningkat ketika menyampaikan pendapat atau berbicara di depan kelas, kelancaran berbicara yang perlahan membaik, hingga pelafalan Bahasa Inggris yang cenderung lebih tepat. Jika sebelumnya siswa terlihat pasif dan kurang percaya diri, seiring berjalannya proses pembelajaran mereka mulai menunjukkan keberanian untuk tampil berbicara di depan kelas serta mampu mengucapkan kosakata dengan pengucapan yang lebih mendekati benar, walaupun belum sepenuhnya stabil. emuan ini dapat diartikan bahwa ketika media audio visual dimanfaatkan bersama aplikasi CapCut, siswa tidak sekadar lebih terbantu dalam memahami materi yang disampaikan, tetapi secara tidak langsung juga mengalami peningkatan dalam kemampuan berbicara mereka sepanjang kegiatan belajar berlangsung.

Dengan bantuan aplikasi CapCut, media audio visual dapat dikembangkan secara lebih variatif agar selaras dengan ciri khas dan kebutuhan belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar. Misalnya, penggunaan animasi, ilustrasi gambar yang menarik, kejelasan audio juga berperan penting dalam mendukung pemahaman siswa. Khususnya bagi siswa yang cara belajarnya lebih dominan lewat melihat dan mendengar. Teks serta subtitle yang ada di dalam video juga dapat membantu mereka untuk lebih mudah menangkap kosakata baru dan sekaligus memahami pola susunan kalimat yang dipakai. Dengan kata lain, daya tarik visual pada media tersebut diimbangi dengan fungsinya dalam mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Perpaduan antara visual yang menarik dengan penyampaian materi yang tersusun secara runtut membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, karena penyusunan isi di dalam media tersebut disajikan dengan alur yang cukup teratur. Melalui proses tersebut, siswa menjadi lebih terbantu dalam memahami isi pembelajaran sekaligus terdorong untuk mencoba berbicara Bahasa Inggris dengan tingkat keyakinan diri yang semakin berkembang. Penggunaan aplikasi CapCut dalam pengembangan media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa. Aplikasi CapCut dipilih karena menyediakan beragam fitur yang lengkap serta kemudahan dalam proses pengeditan video. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat menggabungkan berbagai animasi, memotong bagian frame tertentu, menambahkan audio, hingga mengubah teks menjadi suara, serta berbagai fungsi lainnya yang mendukung proses pembuatan video secara lebih praktis dan kreatif (Mahmudi et al., 2023). Media pembelajaran berbentuk video yang memadukan animasi, tulisan, dan audio mampu mempermudah siswa dalam memahami materi secara lebih nyata. Kekuatan utama dari penggunaan video terletak pada kemampuannya menyajikan berbagai unsur secara terpadu, sehingga penyampaian informasi menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Kurnia, 2025).

Penggunaan media audio visual saat kegiatan belajar mengajar dapat menjadikan proses pembelajaran terasa lebih aktif dan tidak monoton, karena mendorong adanya komunikasi dan keterlibatan yang lebih banyak antara guru dan siswa, meningkatkan fokus peserta didik, serta membantu mereka menangkap materi dengan lebih mudah. Melalui kombinasi unsur gambar dan suara, siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh gambaran nyata dari materi yang dipelajari melalui tayangan video. Kondisi tersebut membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih mudah ditangkap karena terasa lebih nyata, lebih terarah, dan memberi makna tersendiri bagi mereka. Hasil dari penelitian ini pun masih memiliki kesesuaian dengan temuan pada penelitian-penelitian terdahulu (Agung & Kristiana, 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selaras dengan Keunggulan utama video terletak pada kemampuannya mengombinasikan gambar, teks, dan suara sehingga informasi dapat diterima secara lebih jelas dan menarik. Video animasi mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih sederhana dan sistematis, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks. Selain itu, Penggunaan media ini berperan dalam membangkitkan minat belajar serta memperluas keterlibatan siswa, karena dikemas dengan tampilan visual yang memikat dan perpaduan berbagai elemen

pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya berjalan lebih efektif, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi siswa (Pradana, 2025). Dalam penelitian ini, kelebihanannya terlihat dari adanya penggabungan penggunaan media berbasis aplikasi CapCut dengan model Self Directed Learning. Kombinasi tersebut tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan keterampilan berbicara siswa, tetapi juga ikut mendorong tumbuhnya sikap mandiri dalam kegiatan belajar yang mereka lakukan.

Temuan dalam penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian dari Risnawati et al., (2025) mengungkapkan Media pembelajaran dalam bentuk video yang dapat diakses secara tidak serempak memungkinkan peserta didik belajar dengan ritme masing-masing. Mereka memiliki kebebasan untuk memutar ulang materi sesuai kebutuhan, mengatur waktu belajar secara mandiri, serta secara tidak langsung mendorong tumbuhnya sikap belajar yang lebih mandiri. Jika dikaitkan, model Self Directed Learning memang menuntut peserta didik untuk mampu mengelola pembelajarannya sendiri, sehingga temuan ini menunjukkan kesesuaian dengan karakteristik tersebut. Peningkatan kemampuan berbicara siswa tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran Self Directed Learning. Melalui model ini, siswa didorong untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Mereka tidak hanya mengikuti pembelajaran, tetapi juga ikut menentukan perencanaan, mengawasi jalannya proses belajar, serta menilai hasil yang telah dicapai secara mandiri. Proses tersebut mendorong siswa untuk tidak lagi bergantung sepenuhnya pada arahan guru, melainkan mampu mengelola kegiatan belajarnya secara mandiri sekaligus bertanggung jawab atas setiap langkah yang diambil. Seorang peserta didik dapat dianggap sudah mandiri dalam belajar jika ia memperlihatkan adanya dorongan dari dalam dirinya sendiri, misalnya berusaha sendiri untuk memahami pelajaran dan mencoba menyelesaikan masalah yang muncul saat proses belajar berlangsung tanpa terlalu bergantung pada bantuan orang lain (Samini et al., 2023). Penerapan model Self Directed Learning memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak mengatur dan mengarahkan kegiatan belajarnya secara mandiri. Kebiasaan belajar seperti ini ikut membantu mengembangkan cara berpikir yang lebih kritis, yang tampak dari meningkatnya hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Sarahono et al., 2024).

Hal ini sejalan dengan pendapat Sri Nurhayati, et al., (2024) Pada buku Teori Belajar dan Pembelajaran disebutkan bahwa Self Directed Learning lebih ke arah kemampuan siswa dalam mengelola belajarnya sendiri, mulai dari menyusun rencana, melakukan kegiatan belajar, hingga mengevaluasi apa yang sudah dipelajari. Dalam proses tersebut, peserta didik bukan sekadar menerima informasi yang diberikan, melainkan turut terlibat secara aktif sebagai pihak yang mengarahkan dan mengelola kegiatan belajarnya sendiri. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang terjadi melalui berbagai aktivitas yang tidak selalu terstruktur secara linear, pada dasarnya ikut memicu munculnya kemampuan berpikir yang lebih reflektif, meskipun dalam praktiknya hal tersebut juga berjalan bersamaan dengan terbentuknya sikap tanggung jawab serta kemandirian dalam belajar yang tidak sepenuhnya sama pada setiap individu. Dampak yang kemudian terlihat pun tidak hanya terbatas pada satu aspek, melainkan ikut memengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan, walaupun peningkatannya dapat berbeda-beda. Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan media audio visual yang berbasis aplikasi CapCut, yang dipadukan dengan model Self Directed Learning, menunjukkan adanya kecenderungan efektivitas, meskipun proses integrasinya tidak selalu berlangsung secara konsisten di setiap tahap pembelajaran. Namun demikian, pendekatan tersebut tetap memberikan kontribusi tersendiri, terutama dalam mendorong keterampilan berbicara siswa sekolah dasar, yang tampak pada aspek kepercayaan diri serta keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan tadi sebenarnya bisa ditangkap kalau naiknya kemampuan berbicara siswa itu bukan cuma karena medianya menarik saja, tapi juga ada pengaruh dari cara belajarnya yang memberi ruang ke siswa supaya lebih aktif dan mencoba sendiri. Jadi, kalau media audio visual yang dibantu aplikasi CapCut dipakai bareng dengan model Self Directed Learning, Cara pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai upaya yang cukup tepat dalam membantu perkembangan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa di tingkat sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Penelitian ini diarahkan pada pengembangan media audio visual yang dibuat melalui aplikasi CapCut dan digunakan bersama model pembelajaran Self Directed Learning (SDL) dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Penggabungan media dan model tersebut bertujuan membantu meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa kelas IV di sekolah dasar. Mengacu pada proses pengembangan dan uji penerapan, media pembelajaran berbasis audio visual ini bisa juga dipakai sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Dengan bantuan aplikasi CapCut, penyajian materi dapat dibuat lebih beragam dan tidak hanya satu bentuk saja, sehingga tampilannya jadi lebih variatif dan tidak membosankan saat digunakan di kelas melalui kombinasi elemen visual, tulisan, animasi, dan audio. Penyajian tersebut mempermudah siswa dalam memahami konsep secara lebih nyata serta mendukung mereka untuk lebih mudah mengaplikasikannya dalam aktivitas berbicara. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran memanfaatkan media audio visual bersama penerapan model Self Directed Learning (SDL). Dalam pembelajaran tersebut, siswa tidak hanya menerima materi saja, tetapi juga ikut terlibat secara langsung karena mereka diberi kesempatan untuk mengatur proses belajarnya sendiri, mulai dari memahami isi pembelajaran, mengawasi jalannya belajar, sampai pada tahap melihat kembali hasil yang sudah mereka capai sebelumnya. Penerapan pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa dan berlangsung secara aktif memberikan dampak terhadap tumbuhnya keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat, penambahan kosakata, serta kelancaran dalam menyampaikan gagasan menggunakan Bahasa Inggris. Temuan ini juga menegaskan bahwa penggunaan teknologi, khususnya media audio visual, dapat dijadikan alternatif strategi yang efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Selain mempermudah guru dalam menyajikan materi secara lebih bervariasi, media berbasis video turut berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan model Self Directed Learning tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan sikap mandiri serta rasa tanggung jawab siswa terhadap proses pembelajaran yang mereka jalani. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode mengajar, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam mengelola serta mengarahkan kegiatan belajarnya secara mandiri dan aktif. Untuk pengembangan penelitian di masa mendatang, disarankan agar media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya digunakan pada satu jenis materi, tetapi juga dikembangkan dan diterapkan pada berbagai topik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, penelitian selanjutnya perlu melibatkan subjek dengan jumlah yang lebih besar serta mencakup jenjang pendidikan yang berbeda agar hasilnya lebih representatif. Di samping itu, penggabungan media audio visual dengan berbagai model pembelajaran inovatif lainnya juga layak untuk dieksplorasi lebih lanjut. Hal ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai strategi pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar.

5. Referensi

- Agung, A., & Kristiana, I. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio visual*. 25(3), 449–459.
- Agus, A. rofii. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>
- Anjun, khoimatun, T. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Self Directed Learning terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Aqila, M. D., Siagian, E. E., Azzahra, Z. A., & Trisnauli, N. (2025). 3 4 5 6. 6, 647–652.
- Baharuddin, R. A., Rosyida, F., Irawan, L. Y., & Utomo, D. H. (2022). Model pembelajaran self-directed learning berbantuan website notion: meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 245–257. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.52017>
- Cahyani, I. D., Ulfa, U., Afifah, N., Rahma, N., & Utami, R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernafasan*

- Kelas V SD*. 5(Benar 2019), 815–822.
- Damayanti, A., Nurani, R. Z., & Mahendra, H. H. (2023). *Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri Cidadap*. 1(3).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faridatuunnisa, I. (2020). Kebijakan dan Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional*, 191–199.
- Fathin, D. U., & Sya, M. F. (2022). *Pandangan Guru Terhadap Siswa Yang Kesulitan Dalam Pengucapan*. 1, 468–473.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Ghofur, E. H., & Nurhayati, S. (2023). *Multimedia-Based Storytelling Learning Media Effectivity For Early Childhood ' s Expressive Language Skill Development*. 7(6), 6677–6686. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Indriyani, S., Yulianto, S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Semarang, U. N. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANDYO BERBASIS EDUCANDY DAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN*. 12, 889–900.
- Kurnia, Y. D. (2025). *Tinjauan Literatur : Pengaruh Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(1), 56–66.
- Mahmudi, M. R., Apriani, R., & Susilawati, W. O. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Melatih Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV*. 8(4). <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.226>
- Niswatul Hasanah, H. J. S. H. (2025). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa*. 3, 40–47.
- Nurhayati, S., Fitri, A., Amir, R., & Zalisman, Z. (2024). *Analysis of the Implementation of Training on Digital-based Learning Media to Enhance Teachers ' Digital Literacy*. 16, 545–557. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i1.4029>
- Patibang, R. T., Paat, M., Rungkat, J. A., Merry, Z. W., Rampengan, M., & Moku, Y. B. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*. 3(4), 2981–2988.
- Pradana, S. (2025). *Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 01(01), 33–39.
- Risnawati, A., Hendriana, H., Nurhayati, S., Olugbade, D., & Moreb, M. (2025). *Video-Based Finger Puppet Making Training for ECE Parents : A Technology-Enhanced Approach to Home – School Partnership*. 8(2), 229–238.
- Samini, S., Trisiana, A., & Jumanto, J. (2023). Analisis Penerapan Model Self Directed Learning Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Di SDN 01 Wonorejo Kecamatan Gondangrejo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal on Education*, 6(1), 7941–7959. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4204>
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>
- Sarahono, F. R., Lase, A., Laoli, B., & Laoli, E. S. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Self Directed Learning (SDL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 5(2), 218–224. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i2.20962>
- Sidmewa, A. A. N., Susanti, Y., & Putra, R. A. (2021). Pengaruh Model Self Directed Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 197. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6228>
- Sri Nurhayati, Farid Haluti, Lilis Nurteti, D. P. (2024). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.

[https://books.google.co.id/books?id=tekEEQAAQBAJ&lpg=PA1&ots=GA8FAemJHR&dq=i](https://books.google.co.id/books?id=tekEEQAAQBAJ&lpg=PA1&ots=GA8FAemJHR&dq=info%3AG2BNqhoCL4oJ%3Ascholar.google.com&lr&pg=PA1#v=onepage&q&f=false)
[nfo%3AG2BNqhoCL4oJ%3Ascholar.google.com&lr&pg=PA1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=tekEEQAAQBAJ&lpg=PA1&ots=GA8FAemJHR&dq=info%3AG2BNqhoCL4oJ%3Ascholar.google.com&lr&pg=PA1#v=onepage&q&f=false)

Sulistio, A. C., & Mustofa, T. A. (2024). *Efektivitas Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih di SMP Muhammadiyah*. 13(2), 1797–1808.

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>