

## ABSTRAK

**Pinandhita, Boy. 2024.** “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis STEAM Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Materi Koloid Di Kelas XII SMA/MA”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia Dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Drs. Fuldiaratman, M.Pd (II) Aulia Sanova, S.T., M.Pd.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, STEAM, CapCut, koloid

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan video pembelajaran berbasis STEAM menggunakan aplikasi capcut pada materi koloid kelas XII SMA/MA dan Untuk mengetahui kelayakan pengembangan video pembelajaran berbasis STEAM menggunakan aplikasi capcut pada materi koloid kelas XII SMA/MA secara teoritis maupun secara praktis.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Develoment* dengan menggunakan model Lee & Owens menggunakan kerangka ADDIE. Instrumen penelitian berupa angket. Produk yang dihasilkan dari pengembangan terhadap validasi materi dan ahli media, serta dilakukan penilaian oleh guru kemudian diuji cobakan kepada peserta didik dengan responden kelompok kecil. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif (saran dan komentar) dan kuantitatif (rata-rata skor jawaban dan presentase).

Dari hasil penelitian diperoleh hasil validasi dari tim ahli media dengan rerata skor 4,75 (sangat layak) dan ahli materi memperoleh rerata skor 4,58 (sangat layak) serta dinyatakan layak di ujicobakan ke sekolah. Selanjutnya berdasarkan penilaian dan tanggapan guru, diperoleh rerata skor sebesar 4,8 (sangat layak) dan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan presentase respon siswa sebesar 93,5% berdasarkan uji coba kelompok kecil.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis STEAM menggunakan aplikasi capcut yang dikembangkan melalui proses pemilihan materi dan tujuan pembelajaran, perancangan pembelajaran berbasis STEAM, pengembangan konten, integrasi teknologi, uji coba dan evaluasi, dan publikasi dan akses. Penelitian yang dikembangkan memperoleh hasil sangat layak secara teoritis dari validator ahli media, ahli materi, dan penilaian guru, serta penilaian secara praktis dilihat dari respon peserta didik bahwa media tersebut dinyatakan sangat layak.