YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4148

VALIDITAS VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CAPCUT PADA MATERI SHOLAT KELAS VII

The Validity of Learning Videos Using the CapCut Application on Prayer Material for Grade VII Students

Alamsyah & Andin Muhammad Maulana
IAIN Palangka Raya
alam2211110121@iain-palangkaraya.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Oct 18, 2024	Nov 1, 2024	Nov 14, 2024	Nov 19, 2024

Abstract

The validation process is needed to ensure that the learning video has quality and accuracy in delivering the material. This study focuses on developing an animated video about prayer practice aimed at class VII students, utilizing the Capcut application as a creation tool. The method used is Research and Development (R&D) with a 4D approach which only includes three stages, namely: Define, Design and Development. Video quality validation was carried out by four experts, consisting of two material experts and two media experts. The assessment results show that the video obtained an average score of 133 with a feasibility percentage reaching 73%, indicating that this media is very suitable for use in learning as an interesting and effective tool.

Keywords: Animation Video, Capcut Application, Validation

Abstrak: Proses validasi diperlukan untuk memastikan bahwa video pembelajaran memiliki kualitas dan akurasi dalam penyampaian materinya. Studi ini difokuskan pada pengembangan video animasi tentang praktik salat yang ditujukan untuk peserta didik kelas VII, memanfaatkan aplikasi Capcut sebagai alat pembuatan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

pendekatan 4D yang hanya mencakup tiga tahap, yaitu: Define, Design, dan Development. Validasi kualitas video dilakukan oleh empat ahli, terdiri dari dua ahli bidang materi dan dua ahli bidang media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa video tersebut memperoleh skor rata-rata 113 dengan persentase kelayakan mencapai 73%, mengindikasikan bahwa media ini sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran sebagai alat yang menarik dan efektif.

Kata Kunci: Video Animasi, Aplikasi Capcut, Validasi

PENDAHULUAN

Transformasi besar dalam dunia kerja dan kehidupan yang dipicu oleh Era Digital dan Revolusi Industri 4.0 juga memengaruhi sektor pendidikan. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong perubahan sosial yang signifikan di berbagai negara, termasuk di Indonesia (Azizah et al., 2022). Oleh karena itu, pengembangan teknologi seharusnya diiringi dengan peningkatan keterampilan sumber daya manusia untuk memanfaatkannya secara efektif (Ambarwati et al., 2022). Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, peran guru menjadi semakin penting sebagai pembimbing dan inspirator bagi generasi muda (Alimuddin et al., 2023). Saat ini, guru menghadapi berbagai tantangan, termasuk menguasai teknologi terkini dan menyampaikan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam era yang terus berkembang ini (Dewi et al., 2023).

Perubahan ini juga memengaruhi cara belajar peserta didik serta pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi perubahan zaman (Arsy & Syamsulrizal, 2021). Untuk mendukung peserta didik, guru dihadapkan pada tantangan yang muncul dari Revolusi Industri 4.0. Salah satu solusi dalam menghadapi tantangan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Farida et al., 2022). Selain itu, integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran juga dapat memberikan manfaat besar (Aspi STAI Rakha Amuntai et al., 2022). Strategi inovasi pendidikan perlu dirancang dengan baik, memanfaatkan potensi seperti kemajuan teknologi yang ada (Hassel & Satria, 2021). Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, guru dapat mempersiapkan peserta didik lebih siap untuk menghadapi masa depan yang penuh inovasi dan perubahan pesat.

Penelitian terkini memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sangatlah penting, Pemanfaatkan alat-alat digital pada saat mengajar menunjukan peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat dalam Pelajaran (Fitri et al., 2024). Pada

penelitian terdahulu, ketika guru menggunakan media belajar yang berbasis teknologi, pemahaman murid terhadap konsep-konsep yang diajarkan meningkat lebih pesat dibandingkan dengan metode mengajar biasa(Annisa et al., 2023). Untuk pelajaran agama Islam sendiri bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran membuat minat belajar anak-anak naik hampir 73,6% , khususnya untuk materi Pendidikan agama islam (Anggraini, 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa ide menggunakan aplikasi seperti *Capcut* untuk membuat video tentang cara sholat bagi Peserta didik kelas VII bisa menjadi cara yang bagus untuk di aplikasikan dalam proses belajar.

Capcut adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang inovatif dan serbaguna(Hanifah & Zulminiati, 2024). dikembangkan oleh perusahaan teknologi terkemuka ByteDance, yang juga menciptakan platform media sosial populer TikTok. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menciptakan konten video berkualitas tinggi dengan mudah dan efisien(Ardiansyah et al., 2023). *Capcut* menawarkan berbagai fitur editing yang komprehensif, mulai dari pemotongan dan penggabungan klip video hingga penambahan efek visual yang menarik, transisi yang halus, dan penyesuaian audio yang canggih(Mesra et al., 2024).

Dalam hal kelebihan, *Capcut* menonjol dengan antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna, memungkinkan bahkan pemula bisa dengan cepat menguasai dasar-dasar editing video(Aprilliana & Efendi, 2022). Aplikasi ini menyediakan beragam template dan efek siap pakai yang dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk menciptakan konten yang menarik secara visual tanpa keahlian desain yang mendalam(Trivol Yasman, 2016). Fitur kolaborasi tim *Capcut* memfasilitasi kerja sama dalam proyek video, ideal untuk lingkungan pendidikan atau professional (Tiwi & Mellisa, 2023). Kemampuan cross-platform-nya memungkinkan pengguna untuk memulai proyek di ponsel dan menyelesaikannya di komputer, memberikan fleksibilitas dalam alur kerja.

Meskipun demikian, *Capcut* juga memiliki beberapa kekurangan. Kurva pembelajaran untuk fitur-fitur lanjutan bisa cukup sulit bagi beberapa pengguna, terutama mereka yang baru mengenal editing video. Dalam versi gratisnya, terdapat batasan pada kualitas ekspor video, yang mungkin tidak ideal untuk proyek yang memerlukan resolusi sangat tinggi (Ula, 2023). Ketergantungan pada koneksi internet untuk mengakses beberapa fitur dan aset dapat menjadi hambatan bagi pengguna dengan konektivitas terbatas. Selain itu, penggunaan musik

dan efek tertentu dalam aplikasi dapat menimbulkan masalah hak cipta jika tidak diperhatikan dengan cermat.

Dalam konteks penggunaan *Capcut* untuk membuat video pembelajaran materi sholat bagi peserta didik kelas VII, aplikasi ini menawarkan potensi yang sangat bagus. Guru dapat memanfaatkan kemampuan visual *Capcut* untuk menciptakan konten yang menarik dan mudah dipahami, menggabungkan elemen grafis, teks, dan video untuk menjelaskan aspek-aspek penting sholat(Bella Agustina et al., 2024). Fitur editing yang canggih memungkinkan pembuatan video *step-by-step* yang mendetail tentang gerakan dan bacaan sholat, membantu peserta didik memahami dan mengingat urutan yang benar. Kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis media dalam satu video memungkinkan guru untuk menyajikan materi teoritis dan praktis secara bersamaan, meningkatkan pemahaman komprehensif peserta didik(Faihah et al., 2024). video yang dihasilkan memungkinkan peserta didik untuk mengulang pelajaran kapan saja, mendukung pembelajaran mandiri di luar jam sekolah. Fleksibilitas *Capcut* dalam penyesuaian konten juga memungkinkan guru untuk mengadaptasi materi sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan spesifik peserta didik kelas VII.

Penelitian media video pembelajaran memerlukan validasi untuk memastikan kualitas dan akurasi konten yang disajikan(Dahliani, 2023). Validasi media video pembelajaran merupakan langkah krusial dalam penelitian pendidikan di era digital Tahap validasi merupakan kegiatan untuk mengukur kelayakan media video dalam pembelajaran, Instrumen untuk validasi berupa angket(Kurniawan et al., 2018). Proses ini juga membantu memastikan bahwa video yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik(Rizki Ailulia et al., 2022). Ini juga penting guna memastikan bahwa video sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik pada tingkat tersebut, baik dari segi bahasa maupun kompleksitas materi(Nugroho, 2022). Validasi juga penting untuk memastikan kepatuhan terhadap norma etika dan budaya, terutama ketika berkaitan dengan materi keagamaan. Selain itu, media yang telah divalidasi memungkinkan penelitian untuk direplikasi oleh peneliti lain, meningkatkan nilai ilmiah dari studi tersebut(Siregar, 2024). Dengan melakukan validasi, peneliti dapat memastikan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan *Capcut* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memenuhi standar akademis dan pedagogis yang diperlukan untuk penelitian pendidikan yang berkualitas, khususnya dalam konteks pembelajaran materi sholat untuk peserta didik kelas VII.

METODE

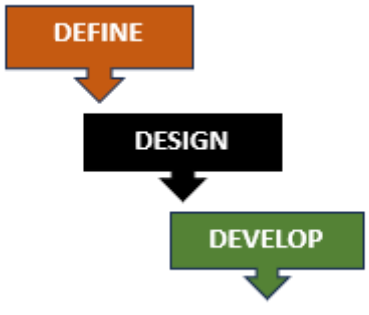
Penelitian ini menerapkan metode R&D (Research and Development). Berdasarkan pendapat Sugiyono, R&D adalah metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus mengevaluasi tingkat keberhasilannya (Okpatrioka Okpatrioka, 2023). Dalam pengembangan media video pembelajaran, penelitian ini menggunakan model 4D. Model ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan mengajar melalui media video, baik dalam kelompok kecil maupun individu (Riani Johan et al., 2023).

Menurutu (Fayrus & Slamet, 2022) Model 4D terdiri dari empat tahap utama. Akan tetapi pada penelitian ini dibatasi sampai develop saja :

1. Define (Pendefinisian) : pertama menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran materi sholat. Setelah itu, menentukan kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik kelas VII dan menentukan video pembelajaran yang dapat membantu para peserta didik belajar lebih baik.

2. Design (Perancangan) : Setelah mengetahui kebutuhan peserta didik,mulai merancang video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Capcut*. video ini mencakup pengaturan gambar, suara, dan tata cara sholat yang akan dipelajari peserta didik. Pada tahap ini, kami memastikan agar video menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan materi sholat.

3. Develop (Pengembangan) : Setelah video selesai dibuat, selanjutnya proses validasi dilakukan oleh dua dosen ahli di bidang media dan dua dosen yang ahli dibidang materi dengan berupa angket untuk memastikan bahwa video telah memenuhi kriteria untuk melakukan uji coba kepada peserta didik untuk melihat apakah video tersebut sudah efektif dalam membantu mereka memahami materi sholat.



Gambar 1. Rangkaian Langkah-langkah dalam pengembangan

Digunakannya Model ini karena memiliki beberapa keunggulan, seperti kesesuaiannya untuk pengembangan perangkat pembelajaran, adanya keterlibatan pakar materi dan pakar media dalam proses validasi, serta langkah-langkah pelaksanaannya yang disusun dengan rinci (Arini et al., 2022). Berikut ini adalah instrumen angket yang digunakan untuk validasi oleh ahli bidang materi, yang ditampilkan pada tabel 1.

Table 1. bidang materi

Aspek	Kriteria Penilaian
Kelayakan Materi	Kesesuaian materi dengan syariat islam
	Kebenaran urutan salat
	Keakuratan dalil al-quran dan hadis
	Ketetapan urutan rukun salat
	Kebenaran syarat sah salat
	Ketepatan contoh Gerakan salat
	Keakuratan bacaan-bacaan salat
	Kelengkapan materi praktik salat
	Kedalaman pembahasan materi
	Keterkaitan antara konsep salat
Kelayakan Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah arab
	Keteptan penggunaan istilah fikih
	Keakuratan terjemah bacaan salat
	Kejelasan artikalsi dalam bacaan salat
	Kemudahan Bahasa untuk dipahami
	Kesesuaian Bahasa dengan usia pengguna
	Ketepatan struktur kalimat
	Konsitensi penggunaan istilah
	Kebenaran lafaz doa dalam salat
	Kejelasan artikulasi bacaan

	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia
Kelayakan penyajian	konsep penyajian materi
	Kejelasan tujuan pembelajaran
	Kemudahan pemahaman contoh
	Kemenarikan metode penyajian
	Kelengkapan penyajian materi
	Keseimbangan teori dan praktik
	Ketepatan pempilihan contoh
	Ketepatan urutan penyajian
	Kemudahan evaluasi
	Keinteraktifan penyajian materi

Instrument angket untuk validasi oleh ahli bidang media disajikan pada Tabel 2 berikut :

Table 2. Bidang Media

Aspek	Kriteria Penilaian
Visual Animasi	Kejelasan gerakan salat dalam animasi
	Ketepatan sudut pandang saat menampilkan gerakan
	Kesesuaian karakter animasi dengan syariat
	kejelasan detail gerakan salat
	kerapian karakter sesuai syaiat
	keharmonisan kombinasi warna
	Ketepatan pencahayaan dalam video
	kejelasan tamplan tempat salat
	Kesesuaian ekspresi dan mmik karakter
	Kualitas resolusi animasi
Audio	Kejelasan pelafalan bacaan salat
	ketepatan tajwid dalam bacaan

	Kesesuaian volume suara
	Kejelasan narasi petunjuk
	Ketepatan musik latar
	Keseimbangan suara bacaan dan narasi
	Kebebasan dari noise (suara gangguan)
	Ketepatan intonasi narator
	Kesesuaian tempo bacaan
	Kejernihan kualitas audio
Fungsi	Efektivitas media sebagai tutorial
	Kejelasan penyampaian tujuan
	Kemudahan memahami materi
	kesesuaian dengan tingkat pemahaman
	kemampuan memotivasi belajar
	Iteraktivitas dengan pengguna
	Ketersediaan umpan balik
	Sistematika penyajian materi
	Kelengkapan informasi praktik
	Kemanfaatan untuk belajar mandiri

Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti mencakup analisis yang melibatkan penyebaran angket kepada responden dan validasi oleh dosen ahli dalam bidang media dan juga dosen ahli dalam bidang materi. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap skor yang didapatkan.

$$R = \frac{\sum Xi}{n}$$

Penjelasan:

R : rata-rata untuk setiap aspek

Xi : jumlah skor dari setiap komponen

n : jumlah komponen yang ada

Setelah itu, nilai rata-rata yang diperoleh akan dihitung dan diubah menjadi bentuk persentase menggunakan rumus berikut

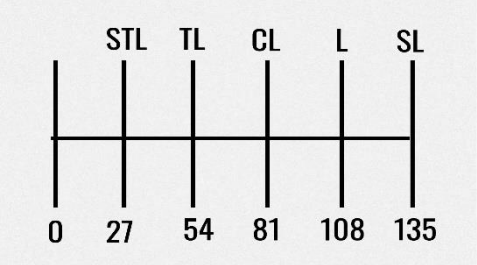
$$NP = \frac{R}{SM} \text{ x } 100\%$$

Nilai dalam bentuk persentase yang ingin dihitung disebut dengan NP. Skor penilaian yang diperoleh dinyatakan dengan R, sementara SM menunjukkan skor ideal atau maksimum yang diharapkan (Tanjung, Ruhiat, & Saefullah, 2018).

Selanjutnya, untuk menilai kelayakan media, digunakan kriteria yang telah ditetapkan oleh (Mawaddah et al. 2020).

Tabel 3. Standar kelayakan media

NOMER	NILAI (%)	KATEGORI KELAYAKAN
1	< 20%	STL = Sangat tidak layak
2	21 – 40%	TL = Tidak layak
3	41 – 60%	CL = Cukup layak
4	61 – 80%	L = Layak
5	81 – 100%	SL = Sangat Layak



Gambar 2. pengukur standar kelayakaan

HASIL

Yang pertama yaitu membuat desain produk yang dimulai dari pembuatan beckground untuk di sesuaikan dengan animasi video pembelajaran praktik salat,kemudian merancang dan menggabungkan animasi dengan audio sebagai penejelasan dan juga audio pelafalan ayat serta bacaan-bacaan yang ada di dalam Pratik salat. Adapun tampilan video animasi pembelajaran praktik salat yang peneliti susun dan kembangkan terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Tampilan video animasi pembelajaran

Pada gambar ini terlihat perbedaan antara video animasi yang sebelum dan sesudah revisi

1. Pada gambar sebelah kiri : tampilan freme dari video animasi sebelum di revisi, yaitu tidak adanya ilustrasi yang signifikan mengenai Gerakan dalam salat.
2. Pada gambar sebelah kanan : tampilan frame dari video animasi setelah di revisi, yaitu di tambahkan ilustrasi yang bisa menggambarkan secara signifikan bagaimana Gerakan salat yang baik dan benar di tambahkan penejelasan berupa teks.

Proses validasi dilakukan setelah pembuatan video animasi pembelajaran salat selesai. Pada tahap ini, validasi dilakukan pada lembar validasi yang diperiksa oleh empat dosen ahli—dua di antaranya ahli dalam materi pembelajaran dan dua lainnya ahli di bidang media. Hasil dari rekapitulasi uji validitas yang dilakukan oleh para ahli di bidang media adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil ahli bidang Media

Indikator	Nilai validasi media	
	1	2
Visual Animasi		
Kejelasan gerakan salat dalam animasi	4	**4**
Ketepatan sudut pandang saat menampilkan Gerakan	3	**3**
Kesesuaian karakter animasi dengan syariat	3	**4**
Kejelasan detail gerakan rukun salat	4	**3**
Kerapian pakaian karakter sesuai syariat	4	**3**
Keharmonisan kombinasi warna	4	**4**
Ketepatan pencahayaan dalam video	4	**4**
Kejelasan tampilan tempat salat	4	**4**
Kesesuaian ekspresi dan mimik karakter	3	**3**
Kualitas resolusi video animasi	3	**3**
Audio		
Kejelasan pelafalan bacaan salat	4	**4**
Ketepatan tajwid dalam bacaan	4	
Kesesuaian volume suara	3	**2**
Kejelasan narasi petunjuk	2	**3**
Ketepatan musik latar	2	**3**
Keseimbangan suara bacaan dan narasi	3	**4**
Kebebasan dari noise (suara gangguan)	2	**4**
Ketepatan intonasi narator	3	**3**
Kesesuaian tempo bacaan	3	**3**
Kejernihan kualitas audio	3	**2**
Fungsi		
Efektivitas media sebagai tutorial	3	**3**
Kejelasan penyampaian tujuan	3	**3**
Kemudahan memahami materi	3	**4**
Kesesuaian dengan tingkat pemahaman	4	**4**
Kemampuan memotivasi belajar	4	**4**
Interaktivitas dengan pengguna	3	**3**
Ketersediaan umpan balik	4	**3**
istematika penyajian materi	3	**3**
Kelengkapan informasi praktik	4	**3**
Kemanfaatan untuk belajar mandiri	4	**3**
Total skor	100	**98**
Total skor rata-rata	**99**	
Total maksimal skor	**150**	
Total pertentase	**66%**	
Katergori	**Layak**	

Pada tabel ke 4, terlihat hasil validasi bidang media menghasilkan skor 100 dan 98, dan diperoleh skor rata-rata 99, yang menghasilkan persentase sebesar 66%. Hasil ini dikategorikan Layak karena berada dalam rentang 61-80%. Selain itu, terdapat saran

perbaikan dari ahli bidang media yang telah direvisi. Berikut adalah hasil rangkuman dari ahli bidang materi

Tabel 5. Hasil ahli bidang Materi

Indikator	Penilaian Ahli bidang media	
	1	2
Kelayakan Materi		
Kesesuaian materi dengan syariat islam	4	**5**
Kebenaran urutan salat	4	**5**
Keakuratan dalil al-quran dan hadis	4	**4**
Ketetapan urutan rukun salat	4	**5**
Kebenaran syarat sah salat	5	**4**
Ketepatan contoh Gerakan salat	5	**4**
Keakuratan bacaan-bacaan salat	5	**4**
Kelengkapan materi praktik salat	4	**4**
Kedalaman pembahasan materi	3	**4**
Keterkaitan antara konsep salat	4	**4**
Kelayakan Bahasa		
Ketepatan penggunaan istilah arab	4	**3**
Ketepatan penggunaan istilah fikih	4	**3**
Keakuratan terjemah bacaan salat	4	**3**
Kejelasan artikulasi dalam bacaan salat	3	**4**
Kemudahan Bahasa untuk dipahami	3	**4**
Kesesuaian Bahasa dengan usia pengguna	3	**4**
Ketepatan struktur kalimat	4	**5**
Konsitensi penggunaan istilah	4	**5**
Kebenaran lafaz doa dalam salat	4	**5**
Kejelasan artikulasi bacaan	5	**4**
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	4	**4**
Kelayakan Penyajian		
konsep penyajian materi	4	**4**
Kejelasan tujuan pembelajaran	4	**4**
Kemudahan pemahaman contoh	4	**5**
Kemenarikan metode penyajian	4	**5**
Kelengkapan penyajian materi	3	**4**
Keseimbangan teori dan praktik	3	**5**
Ketepatan pempilihan contoh	4	**4**
Ketepatan urutan penyajian	5	**4**
Kemudahan evaluasi	5	**4**
Keinteraktifan penyajian materi	5	**3**
Total skor	125	**129**
Total skor rata-rata	**127**	
Total maksimal skor	**155**	
Total pertentase	**81,9%**	
Katergori	**Sangat Layak**	

Pada tabel ke 5, di dapati hasil validasi oleh ahli bidang materi menghasilkan skor 125 dan 129, dengan skor rata-rata 127, sehingga diperoleh persentase sebesar 81,9%. Hasil ini dikategorikan sebagai Sangat Layak karena berada dalam rentang 81-100%. Selain itu, terdapat saran perbaikan dari ahli bidang materi terkait kalimat yang tidak sesuai KBBI, yang telah direvisi. Setelah media video animasi pembelajaran salat divalidasi kedua ahli, langkah berikutnya adalah perhitungan hasil validasi kelayakan oleh kedua ahli tersebut. Berikut adalah hasil validasi uji kelayakan:

Tabel 6. Hasil Validasi Kelayakan Media

Validator	Rata-rata skor	Presentase	Kategori
Ahli bidang media	99	66%	Layak
Ahli bidang materi	127	81,9%	Sangat Layak
Rata-rata	113	73%	Layak

Berdasarkan data yang terlihat pada Tabel 6, diperoleh rata-rata skor validasi kelayakan dari ahli bidang materi dan ahli bidang media sebesar 113 yang setara dengan persentase rata-rata 73%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang divalidasi termasuk dalam kategori LAYAK. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut memenuhi hampir semua kriteria yang telah ditentukan oleh kedua ahli, baik dari segi materi maupun media, dan siap digunakan untuk mendukung proses pembelajaran

PEMBAHASAN

Hasil validasi yang menunjukkan kategori "Layak" mengonfirmasi bahwa video animasi yang dikembangkan memang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fidausy, dkk., yang memperoleh hasil validasi dari ahli bidang materi sebesar 82% dan dari ahli bidang media sebesar 66%, yang keduanya menunjukkan bahwa media tersebut pantas digunakan dalam proses pembelajaran.(Armansyah et al., 2019).hasil penelitian lainnya Achmadi dan Bulkani, menunjukan bahwa Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar praktik salat fardu, dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media ini lebih tinggi dibandingkan kelompok yang berlatih menggunakan buku teks cetak(Achmadi & Ardiansyah, 2023).

Temuan bahwa skor validasi dari ahli bidang media dan ahli bidang materi berada pada kategori "Layak" menunjukan video ini bukan hanya menarik tetapi juga sesuai dengan

kebutuhan pedagogis peserta didik. Selain itu, Penggunaan aplikasi Capcut memungkinkan guru untuk menghasilkan konten pembelajaran yang efektif dan mudah diikuti oleh peserta didik. Video yang menarik secara visual dan edukatif ini berpotensi meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap praktik salat secara signifikan.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian video animsi yang dibuat menggunakan Capcut dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam mata pelajaran PAI di sekolah dasar(Marliani Rahmania et al., 2023) Penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran praktik salat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, media video animasi untuk pembelajaran praktik salat di SMP sangat layak digunakan dengan skor rata-rata 113 dan persentase 73%. Media ini terbukti menarik dan sesuai dengan kebutuhan pedagogis peserta didik. Validasi menunjukkan efektivitas video animasi dalam pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar praktik salat fardu lebih baik dibandingkan dengan buku teks cetak. Penggunaan aplikasi Capcut memudahkan guru dalam membuat video yang menarik, efektif, dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Achmadi, & Ardiansyah, B. (2023). Pengaruh Video Animasi Pembelajaran dan Buku Ajar Cetak terhadap Hasil Belajar Praktik Ibadah. *Cendekiawan*, *5*(1), 91–98. https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v5i1.307

Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY*, *05*(04), 36–38.

Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *8*(2), 173–184. https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560

Anggraini, D. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAM ISLAM DI SMP NEGRI 1 SIBABANGUN*.

Annisa, M. N., Rifki, M., & Taufiqurrochman, R. (2023). Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, *6*(2), 378–388.

Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan

Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, *2*(2), 48–53. https://doi.org/10.55215/triangulasi.v2i2.6732

Ardiansyah, M., M, M., & Riswanto. (2023). Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, *5*(3), 91–102. https://doi.org/10.60083/jidt.v5i3.398

Arini, N., Utami, V. T., Yuliani, H., & Nastiti, L. R. (2022). Validasi Media Pembelajaran Komik Fisika pada Pokok Bahasan Fluida Statis di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, *2*(2), 152. https://doi.org/10.52434/jpif.v2i2.2373

Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 224–229. https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224

Arsy, I., & Syamsulrizal, S. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK. *Biolearning Journal*, *8*(1), 24–26. https://doi.org/10.36232/jurnalbiolearning.v8i1.1019

Aspi STAI Rakha Amuntai, M., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, *2*(1), 64–73.

Azizah, W. N., Dinie, &, & Dewi, A. (2022). Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Dapat Mempengaruhi Gaya Anak Muda Dan Etika Pancasila Pada Masyarakat Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1), 1426–1431.

Bella Agustina, D., Ramadhani, N., Anastasya Maharani, P., & Nur Aeni, A. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Tentang Amas (Ayo Menjadi Anak Shalih/Shalihah) Untuk Meningkatkan Akhlak Mulia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, *4*(1), 11–17. https://doi.org/10.52436/1.jpti.362

Dahliani, L. (2023). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(3), 144–151. https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.295

Dewi, A. C., Salsabila, Jannah, M., Cantika, A. Z., Aurora, F., & Amirah, A. (2023). Menelusuri Jejak Guru Ideal di Era Digital. *PENDIRI: Jurnal Riset Pendidikan*, *1*(1), 1–8.

Faihah, G., Wulandari, R. E., Wahyuni, S., & Kusumaningtyas, D. A. (2024). Penggabungan PJBL, Demonstrasi, Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Siswa. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, *3*(01), 19–27. https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i01.478

Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(1), 53–66. https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521

Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif dan Inovatif. *Journal of Research Applications in Community Service*, *3*(1), 33–38. https://doi.org/10.32665/jarcoms.v3i1.2815

Hanifah, U., & Zulminiati. (2024). Pengaruh Vidio Pembelajaran Capcut Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak ABA NUSTIM. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 17679–17687.

Hassel, M., & Satria, Y. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Penunjang Inovasi Pendidikan Di Indonesia*. 1–8.

Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 119–125. https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119

Marliani Rahmania, D., Haq Mustafa, A., Fitriani, H., Handayati, S., Nur Aeni, A., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Daerah Sumedang, K. (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *5*(4), 17336–17344. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4149

Mawaddah, I. Z., Andani, T., & ... (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Web Pada Pokok Bahasan Efek Doppler untuk SMA. … *Seminar Nasional Fisika* …, 42–50. https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/133%0Ahttps://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/download/133/126

Mesra, R., Anton, E. E., & Sari, D. K. (2024). Pelatihan CapCut video editing untuk meningkatkan skill dan daya saing mahasiswa pendidikan di dunia kerja. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(3), 5381–5391.

Nugroho, N. T. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Video Animasi dengan Karakter Loomie pada Peserta Didik Kelas IV SDN 3 Karangrandu. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung Ke-4*, *November*, 151–165.

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, *01*(06), 372–378.

Rizki Ailulia, Saidah, P. N., & Sutriani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(2), 47–56. https://doi.org/10.56916/jp.v1i2.57

Siregar, T. (2024). *Community Service (PKM) to Enhance Professionalism for OSIS Officers at SMA Negeri 1 Sinunukan Community Service (PKM) to Enhance Professionalism for OSIS Officers at SMA Negeri 1 Sinunukan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Meningkatkan Profesional*. *August*.

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

Trivol Yasman. (2016). *Pengaruh Penggunaan Template Pada Fitur Aplikasi Capcut Terhadap Kreativitas Anggota Aktif Unit Kegiatan Komunitas Dan PENYIARAN Kampus (UKKPK) Universitas Negri Padang*.

Ula. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Hasil Belajar yang Kognetif di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Galaxy Eyes*, *1*(1), 1–10. https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/galaxyeyes/article/view/1915