

Pengembangan Media Video Animasi Kegiatan Belajar PAI dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Capcut Siswa SD Negeri Sepat 4

Furhatul Fitri^{1*}, Retno Wahyuningsih²

^{1,2}Pascasarjana UIN Raden Mas Said Surakarta

^{1*}furhatulfitri49@gmail.com ²retnowahyuningsih@staff.uinsaid.ac.id

Abstract

The need for innovation in learning activities because students will find learning less interesting if done using a single method and media. This study aims to determine the feasibility of Animated Video Media Using Capcut in PAI and Budi Pekerti Subjects at SDN Sepat 4 and student acceptance of Animated Video learning media from Capcut. The research uses the RnD method with the 4D type, Difine, Design, Develop, Dessiminate. In the Feasibility of Feasibility of Animated Video Media Using Capcut in Islamic Religious Education and Budi Pekerti Subjects at SDN Sepat 4 which is validated by material experts at a percentage of feasibility of 71.7% and categorized as feasible. For media expert validation with a feasibility percentage score of 75.7%. For student acceptance of learning media in the field test received a percentage score of 77.6% worthy of use in learning PAI and character at SDN Sepat 4.

Keywords: *Learning Media, Animated Video, Islamic Religious Education and Ethics.*

Abstrak

Perlunya inovasi dalam kegiatan pembelajaran karena siswa akan merasa pembelajaran kurang menarik jika dilakukan dengan menggunakan metode dan media tunggal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan Media Video Animasi Menggunakan Capcut dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN Sepat 4 dan penerimaan siswa mengenai media pembelajaran Video Animasi dari Capcut. Penelitian menggunakan metode RnD dengan jenis 4D, Difine, Design, Develop, Dessiminate. Dalam Kelayakan Kelayakan Media Video Animasi Menggunakan Capcut dalam kegiatan belajar PAI dan Budi Pekerti di SDN Sepat 4 yang di Validasi ahli materi di persentase kelayakan 71,7 % dan dikategorikan layak. Untuk Validasi ahli media dengan skor persentase kelayakan 75,7 %. Untuk penerimaan siswa terhadap media pembelajaran di uji lapangan mendapat skor persentase sebesar 77,6 % layak digunakan dalam kegiatan PAI dan budi pekerti di SDN Sepat 4.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

PENDAHULUAN

Pembangunan tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Untuk memastikan bahwa pendidikan tetap relevan dan memenuhi kebutuhan siswa, pengembangan pendidikan adalah hal yang normal dan penting. Proses pembangunan itu sendiri dan pendidikan mempunyai keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan. Tujuan pembangunan adalah

membentuk manusia yang berkualitas dan sekaligus mengembangkan bidang perekonomian yang keduanya saling berhubungan¹.

Manusia dapat merasakan tantangan hidup sehari-hari dan memperoleh pengetahuan sepanjang hayat sebagai bekal masa depan melalui pendidikan². Pendidikan adalah proses luar biasa yang melibatkan pengajaran dan pembelajaran dari sudut pandang manusia, bukan sekadar menempatkan mesin di tangan atau otak di kepala, dan sebaliknya. Lebih dari itu, pendidikan adalah tentang pemberdayaan manusia untuk merencanakan masa depan dan menguasai pikiran mereka sendiri melalui penggunaan kreativitas, dzikir, dan pemikiran. Buku Oemar Hamalik memberikan penjelasan tambahan tentang pendidikan, termasuk gagasan bahwa pendidikan adalah proses membentuk siswa menjadi individu yang paling mampu beradaptasi dengan lingkungannya dan membawa perubahan yang diperlukan bagi mereka untuk menjalankan kehidupan sehari-hari di masyarakat³.

Upaya yang disengaja dan sistematis untuk menetapkan prosedur pembelajaran dan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk secara aktif meningkatkan kapasitas intelektual mereka, kepribadian, pengendalian diri, kekuatan spiritual, dan akhlak mulia yang diperlukannya bagi dirinya, masyarakat, negara, dan negara. . Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 sangat menekankan pada pendidikan dan merupakan sarana utama pembentukan karakter suatu negara. Pernyataan Fransiskus dalam Idris (2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan sarana untuk membawa ilmu pengetahuan ke dalam masyarakat dan mengubah perilaku. Karena pendidikan juga direncanakan secara metodis, kurikulum sangat penting bagi pendidikan siswa⁴.

Diantara bagian terpenting dalam keberhasilan belajar siswa di antaranya adanya lingkungan belajar yang menarik. Motivasi belajar siswa dapat dibangkitkan dengan melibatkan pengajaran sehingga memudahkan mereka memahami materi pelajaran. Salah satu strategi untuk menambah ketertarikan terhadap pembelajaran adalah dengan

¹ Luvita Fariska Deriyan and Nurmaidina, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN Al-Washliyah," *Jurnal-Lp2M.Umnaw.Ac.Id* 07 (2022): 1–10.

² P Putri, M Idris, and D B Irawan, "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut Pada Pembelajaran IPS Materi Indahya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar," *Innovative: Journal Of Social Science ...* 3 (2023): 2468–2480.

³ Hamalik Oemar, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).

⁴ Muhamad Idris et al., "Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Ips Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas V Sd Negeri 32 Palembang," *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah* 8, no. 2 (2022): 139–144.

menggunakan media. Sebuah bentuk upaya yang dilakukan untuk mengajarkan sesuatu kepada siswa dianggap sebagai media pembelajaran. Media cetak, elektronik, dan audio visual merupakan contoh media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mendukung siswa dalam memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam. Guru dapat menularkan ilmu pengetahuan kepada siswanya dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia bagi mereka.⁵

Media pembelajaran merupakan alat yang berguna yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi pendidikan. Saat kita memasuki revolusi industri keempat, pendidik harus mahir dalam teknologi dan mampu menjelaskan kegunaannya. Teknologi mempunyai dampak yang signifikan terhadap kebudayaan manusia⁶. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan sebagai alat berbeda yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan ide dan fakta kepada siswa. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar, tujuan utamanya adalah membangkitkan pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa⁷.

Dalam memilih media pembelajaran yang tepat, perlu adanya pertimbangan materi pelajaran yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Untuk hasil terbaik, guru harus mampu memilih bahan ajar yang memenuhi kebutuhan siswa. Peneliti menemukan potensi disini jika guru menggunakan video animasi dalam inovasi belajar. Karena media video dan animasi dapat diakses oleh kedua indera manusia – mata dan telinga – dan karena 75% pembelajaran terjadi melalui penglihatan (mata), 13% pendengaran, dan dengan indera lain. penggunaannya lebih berhasil⁸.

Dengan animasi, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran interaktif dan instruktif. Oleh karena itu, menambahkan animasi pada aplikasi pembelajaran merupakan bagian penting dalam penggunaan multimedia untuk meningkatkan daya tariknya. Software untuk menambahkan animasi tersedia begitu luas. Penerapannya memerlukan

⁵ Audita Alfianti, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku," *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 1, no. 2 (2020): 1–12.

⁶ S. dkk Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).

⁷ Mukhammad Bakhrudin et al., *Strategi Belajar Mengajar "Konsep Dasar Dan Implementasinya," Agrapana Media*, 2021.

⁸ Muhammad Ridwan Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (2020): 9–18.

penggunaan yang tepat. Video animasi sebagian dari satu jenis pendidikan yang dapat dipergunakan untuk memperkenalkan siswa pada lingkungan baru dan membuat pembelajaran lebih menarik. Nilai media dalam pendidikan adalah memberikan siswa cara alternatif untuk distimulasi, dilibatkan, dan memperoleh keterampilan baru sekaligus menentukan sifat sebenarnya dari penerapan pembelajaran.⁹

Berdasarkan observasi dan percakapan dengan para pendidik dan administrator sekolah mengenai praktik penggunaan media mereka, aplikasi CapCut adalah alat paling efektif bagi pemula untuk membuat video animasi. Salah satu aplikasi edit video terkenal dan sedang trend untuk smartphone bernama Capcut. Capcut sebelumnya dikenal sebagai "Viamaker," sebuah aplikasi inklusi. Karena menunjukkan cara menangkap rangsangan, cara menerima informasi pengeditan yang mendalam, dan cara membuat video definisi tinggi atau kualitas luar biasa tinggi, aplikasi ini memiliki reputasi yang sangat luar biasa¹⁰.

Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang lengkap dan mudah digunakan, sehingga cocok untuk digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk guru dan siswa. Aplikasi Capcut menawarkan berbagai fitur yang lengkap untuk membuat video, mulai dari fitur editing video dasar, seperti memotong, menggabungkan, dan menambahkan musik, hingga fitur editing video yang lebih kompleks, seperti menambahkan animasi, transisi, dan efek. Aplikasi Capcut memiliki antarmuka yang mudah digunakan, sehingga cocok untuk digunakan oleh guru yang tidak memiliki pengalaman dalam membuat video editing. Guru dapat dengan mudah membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif tanpa harus memiliki keterampilan editing video yang tinggi. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang lengkap, mudah digunakan, dan gratis. Dengan penggunaan yang tepat, aplikasi Capcut dapat membantu guru untuk mendesain video pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Pembelajaran agama Islam (PAI) di SDN Sepat 4 tetap diajarkan terutama melalui ceramah. Hal itu membuat siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ceramah juga kurang efektif untuk menyampaikan materi yang kompleks dan abstrak. Oleh sebab itu perlu adanya pembelajaran yang variatif diantaranya

⁹ Deriyana and Nurmaidina, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN Al-Washliyah."

¹⁰ R Aprilliana, G., & Efendi, "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, no. 2 (2022): 48–53.

menggunakan media pembelajaran video animasi. Dengan guru bisa menggunakan aplikasi Capcut terdapat potensi yang besar dalam membuat pembelajaran model baru dan membuat ketertarikan siswa. Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan Capcut dapat menjadi solusi untuk membuat ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran PAI di SDN Sepat 4. Video pembelajaran dengan menggunakan Capcut dapat dibuat dengan menggunakan materi-materi PAI hal ini lebih spesifik dengan tema materi Hari Kiamat. Video pembelajaran tersebut dapat dibuat dengan menggunakan animasi, gambar, teks berjalan dan background yang menunjang semangat.

Dari pemaparan diatas peneliti menyimpulkan dengan menulis artikel ini dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Dengan Menggunakan Capcut Siswa Sd Negeri Sepat 4" dengan rumusan masalah: 1. Bagaimana kelayakan video Animasi menggunakan Capcut? 2. Bagaimana Penerimaan siswa terhadap pembelajaran menggunakan Video Animasi?

METODE

Research and Development (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan peneliti. Salah satu model untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran umum yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran adalah model pengembangan 4D. Melvyn I. Semmel, Dorothy S. Semmel, dan Sivasialam Thiagarajan mengembangkan model ini. Empat tahap utama model pengembangan 4D adalah Define, Design, Develop, dan Disseminate¹¹. Dengan teknis pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi¹². Dengan analisa kuantitatif dari angket dari validasi ahli materi dan media, dan analisa dari penerimaan siswa terhadap menggunakan video animasi Capcut, dengan pengkategorian berikut :

¹¹ Irnando Arkadiantika et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 29.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta., 2014).

Tabel 1. Skala Kelayakan Media Pembelajaran ¹³

Persentase Kelayakan	Kriteria
0 - 20%	Sangat kurang layak
20,01% - 40%	Kurang layak
40,01% - 60%	Cukup layak
60,01% - 80%	Layak
80,01% - 100%	Sangat layak

Dalam menghitung total nilai persentase kelayakan.

$$x = \frac{\sum x}{SkorMax} * 100$$

X = Nilai Persentase

$\sum x$ = Total Skor yang di peroleh

SkorMax = Skor Maksimal dari semua pernyataan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Kelayakan Media Video Animasi Menggunakan Capcut dalam Kegiatan Belajar PAI dan Budi Pekerti di SDN Sepat 4.

a. Difine

Pada titik ini peneliti mengkaji tantangan-tantangan yang terkait dengan pembelajaran PAI di SDN 4 Sepat. Temuan analisis menunjukkan bahwa pendekatan ceramah tetap menjadi strategi utama pengajaran PAI di SDN 4 Sepat. Oleh karena itu siswa kurang tertarik saat proses pembelajaran. Oleh karena itu guru membuat inoasi baru dalam pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang diproduksi melalui aplikasi capcut. Dan pada video tersebut berisikan mengenai materi yang bertemakan hari kiamat.

b. Desain

Peneliti menggunakan CapCut untuk membuat video pembelajaran pada bagian ini. Pemilihan materi pelajaran yang akan dibahas dalam video pembelajaran merupakan salah satu langkah dalam proses desain. Membuat skenario untuk video

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

pendidikan, Memilih grafik, film, dan animasi yang melengkapi konten kursus, mengedit film pendidikan.

c. Developmen

Dengan menggunakan desain yang dibuat sebagai panduan, peneliti membuat video instruksional selama tahap pengembangan. Aplikasi CapCut digunakan untuk mempelajari produksi video. Pada titik ini, ahli media dan materi memvalidasi pekerjaan yang dilakukan peneliti. Sebelum melakukan pengujian skala besar, peneliti melakukan pengujian skala kecil setelah dilakukan validasi. Berikut hasil uji validasi ahli materi :

Tabel 2. Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1	Kelayakan kesesuaian isi	54
2	Kelayakan penyajian	29
3	Penyampain Kontektual	21
Jumlah skor diperoleh		104
Jumlah skor maksimal		145
NP (%)		$104 \times 100\% = 71,7\%$ 145
Kriteria		— Layak

Aspek kesesuaian isi mendapat skor 54, dan aspek kelayakan penyajian mendapat skor 29 dan 21 untuk penyajian kontekstual, sesuai tabel data penilaian uji ahli materi. Dengan total skor 104 dari 145, kriteria dianggap layak atau mencakup 71,7% dari total skor.

Berikut hasil uji validasi ahli media:

Tabel 3. Penilaian Uji Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1	Tampilan Visual	34
2	Kejerniah Audio	19
Jumlah skor diperoleh		53
Jumlah skor Maksimal		70
NP (%)		$53 \times 100\% = 75,7\%$ 70

Kriteria kategori	Layak—
--------------------------	---------------

Skor aspek tampilan visual sebesar 34, skor aspek kejelasan audio sebesar 19, dan total skor yang diperoleh sebesar 53 dari kemungkinan total skor sebesar 70, dari data penilaian uji ahli media. Persentase skor yang masuk dalam kategori “layak” sebesar 75,7 %.

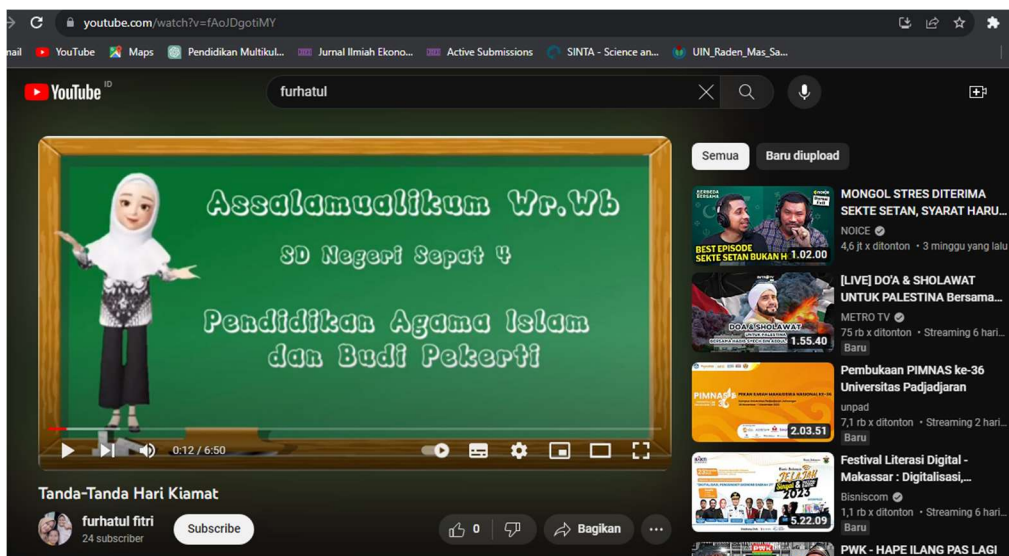
Tabel 4. Uji Skala Kecil Penerimaan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No Siswa	Skor
Siswa 1	36
Siswa 2	42
Siswa 3	45
Siswa 4	18
Siswa 5	45
Skor Diporoleh	186
Skor Maksimal	225
Persentase Kelayakan	82,6%

Dalam Tabel uji skala kecil dalam penerimaan siswa terhadap media video animasi dengan total skor yang diperoleh adalah 186 dari skor maksimal 225 dan total persentase kelayakan 82,6%, dan dikategorikan sangat layak dan dapat diuji dalam skala besar.

d. Dessiminate (Penyebaran)

Langkah selanjutnya adalah diseminasi atau pendistribusian video pembelajaran setelah dibuat dan diuji. Ada beberapa cara untuk menyebarkan video edukasi, salah satunya dengan menempatkannya di website YouTube. Dengan melakukan diseminasi video pembelajaran di YouTube, video pembelajaran Anda akan dapat diakses oleh lebih banyak orang. Video pembelajaran Anda juga dapat menjadi sumber belajar yang bermanfaat bagi siswa, guru, dan masyarakat umum dan dapat diakses melalui laman berikut <https://youtu.be/fAoJDgotiMY?si=yCw5FU3dE6YzuP79> .



Gambar 1. Penyebaran di Youtube

2. Penerimaan Siswa Terhadap Video Animasi dengan Capcut dalam Kegiatan Belajar PAI dan Budi Pekerti di SDN Sepat 4.

Siswa yang diambil adalah siswa kelas 5 SDN Sepat 4 yang berjumlah 18 siswa. Mereka akan dimohon untuk mengisi angket yang berisikan pernyataan dari media video animasi tersebut yang berisikan materi hari kiamat dengan jumlah 9 pertanyaan. Berikut hasil Uji Lapangan:

Tabel 5. Uji Lapangan Penerimaan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No	Nama	Skor
1.	Aida Nor Khoiriyah	36
2.	Aqila Hana Belfa	42
3.	Daffa Adli Nayif	45
4.	Dandi Tri Prakoso	20
5.	Fikri Ahmad Nurhidayat	45
6.	Fikri Maulana Iskhak	23
7.	Indah Larasati	27
8.	Intan Nur Aprilia	36
9.	Livia Puspita Ria	45
10.	Mahasin 'Ismayatul Maula Nihayah	38
11.	Muammar Jabil Jiratullah	34

12.	Muhammad Fawwaz	43
13.	Muhammad Fitron Nur Romadhon	40
14.	Muzayla Asrofi Rahmadhani	42
15.	Naufal Saif Fakhrudin	20
16.	Ridho Faisal Fadhillah	24
17.	Safa'atu Ni'matul Husna	24
18.	Zaky Ahmat Ramadani	45
	Skor Diperoleh	629
	Skor Maksimal	810
	Persentase	77,6%

Dari tabel Uji lapangan penerimaan siswa terhadap media pembelajaran diatas, total skor yang diperoleh adalah 629 dari total skor 810 dan persentase kelayakan adalah 77,6% dan dikatakan layak.

PEMBAHASAN

Pembuatan media didasarkan pada penelitian Luvita Fariska Deriyana dan Nurmainira (2022) yang bertujuan untuk membuat materi pembelajaran interaktif bagi siswa kelas V SD tentang sistem pencernaan dengan menggunakan media Capcut. Menggunakan metodologi penelitian sebagai berikut: Penelitian dan pengembangan (R&D) 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Berdasarkan hasil penelitian, media Capcut telah mencapai tahap pengembangan materi pembelajaran interaktif sistem pencernaan tubuh manusia. Dengan tingkat kelulusan 97%, hasil tes siswa berada di atas rata-rata.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui berhasil atau tidaknya sumber pembelajaran video animasi Capcut diterapkan pada kelas pendidikan agama Islam dan karakter di SDN Sepat 4, serta apakah siswa akan memanfaatkan sumber tersebut atau tidak. Pendekatan 4D untuk penelitian melibatkan definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi. Berdasarkan hasil penelitian, konten video animasi SDN Sepat 4 yang menggunakan Capcut untuk pendidikan Islam dan pelatihan karakter dinilai praktis. Pada uji lapangan, kelayakan media pembelajaran diberikan skor persentase sebesar 77,6%.

Dari kedua penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa materi pembelajaran interaktif sistem pencernaan tubuh berbasis Capcut dan materi video animasi berbasis Capcut untuk pembelajaran PAI dan karakter di SDN Sepat 4 telah memenuhi kriteria kelayakan dan mendapat sambutan positif dari siswa. Penggunaan media Capcut untuk membuat materi pembelajaran interaktif sistem pencernaan tubuh mempunyai manfaat yaitu menawarkan berbagai menu bermanfaat yang dapat menambah minat kuis dan memfasilitasi interaksi siswa secara langsung dan demonstrasi materi penelitian. Sedangkan kelebihan materi video animasi menggunakan Capcut pada mata kuliah PAI dan Karakter di SDN Sepat 4 adalah tampilannya yang bagus dan cukup sederhana untuk dipahami siswa. Kedua sumber daya pendidikan ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan standar pengajaran di ruang kelas secara keseluruhan. Meski demikian, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan saat membuat materi pembelajaran interaktif menggunakan Capcut. Pertama dan terpenting, konten harus diproduksi dengan benar dan dipatuhi oleh kurikulum yang relevan. Siswa harus menemukan proses animasi menarik dan mudah dipahami. Untuk memastikan materi pembelajaran sesuai dan siswa dapat menerimanya, maka materi tersebut harus diuji terlebih dahulu. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, materi pembelajaran interaktif Capcut dapat menjadi pengganti yang berguna untuk meningkatkan standar pengajaran di kelas.

KESIMPULAN

Dalam Kelayakan Kelayakan Media Video Animasi Menggunakan Capcut dalam kegiatan belajar PAI dan Budi Pekerti di SDN Sepat 4 yang di Validasi ahli materi di persentase kelayakan 71,7 % dan dikategorikan layak. Untuk Validasi ahli media dengan skor persentase kelayakan 75,7 % dan dikategorikan layak. Untuk penerimaan siswa dalam media pembelajaran berbasis Video Animasi dari Capcut di uji coba kecil mendapatkan skor 82,6 % dan dikatakan sangat layak, dan dari uji lapangan dengan skor persentase sebesar 77,6 % layak dipakai pembelajaran PAI dan budi pekerti di SDN Sepat 4.

Daftar Rujukan

Alfianti, Audita, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim. "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku." *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 1, no. 2 (2020): 1-12.

- Apriansyah, Muhammad Ridwan. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta." *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (2020): 9-18.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. "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, no. 2 (2022): 48-53.
- Arkadiantika, Irnando, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi, and Prita Dellia. "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 29.
- Bakhrudin, Mukhammad, Shoffan Shoffa, Iis Holisin, Seriwati Ginting, Anisa Fitri, Iin Lestari Widya, Zusana E. Pudyastuti, Moh. Zainuddin, Hedy Vanni Alam, and Naning Kurniawati. *Strategi Belajar Mengajar "Konsep Dasar Dan Implementasinya."* Agrapana Media, 2021.
- Deriyan, Luvita Fariska, and Nurmairina. "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN Al-Washliyah PENDAHULUAN Pendidikan ialah Bagian Integral Dalam Pembangunan . Proses Pendidikan Tidak Dapat Berkuali." *Jurnal-Lp2M.Ummaw.Ac.Id* 07 (2022): 1-10.
- Hamalik Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Idris, Muhamad, Muhamad Idris, Ida Suryani, and Ida Suryani. "Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Ips Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas V Sd Negeri 32 Palembang." *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah* 8, no. 2 (2022): 139-144.
- Nunuk, S. dkk. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Putri, P, M Idris, and D B Irawan. "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut Pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science ...* 3 (2023): 2468-2480.
<http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2300%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2300/1704>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta., 2014.