

FAIZATUN NURIS

by Sri Indah

Submission date: 16-Apr-2023 07:07PM (UTC-0500)

Submission ID: 2066370733

File name: 5805-14949-2-RV.docx (324.42K)

Word count: 3934

Character count: 26136



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI TAJWID BERBASIS APLIKASI CAPCUT PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Article History:

Received: April 2022

Accepted: May 2022

Published: June 2022

Keywords:

Pembelajaran, Teknologi, Video, CapCut, BTQ

Correspondence to:

Faizasilvia979@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan video, mendesain video, menganalisis pengembangan video serta menganalisis implementasi video pembelajaran materi tajwid pada mata pelajaran Baca Tulis Qur'an (BTQ). Adapun jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut R&D (*Research and development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Perencanaan, pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini berpijak pada validasi ahli media dan ahli materi serta angket dari hasil uji coba secara terbatas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, materi dan media, serta penyesuaian desain media berdasarkan karakteristik peserta didik maka telah menghasilkan produk video pembelajaran yang telah mendapatkan presentase kelayakan ahli media sebesar 86% dengan kategori sangat valid dan ahli materi sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Dalam aspek praktikalitas produk, diketahui bahwa video pembelajaran tajwid yang dikembangkan sangat menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi tajwid. Hal ini didapatkan berdasarkan hasil presentase oleh 20 peserta didik sebesar 96,2% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, Video pembelajaran materi tajwid yang telah dikembangkan dengan aplikasi CapCut dinilai telah memenuhi syarat kelayakan dan praktikalitas sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

INTRODUCTION

Perkembangan era digital yang kian pesat telah menghadirkan berbagai kemudahan yang telah dirasakan manusia dalam aktifitas kehidupannya. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Beberapa upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat melalui berbagai cara yaitu pengembangan kurikulum, pemenuhan sarana prasarana, serta inovasi pembelajaran (Wisada et al., 2019). Hal ini senada dengan salah satu tantangan yang harus dihadapi oleh seorang pendidik antara lain Melek digital, artinya pendidik dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan (Fajriana & Aliyah, 2019). Pada dasarnya, seorang pendidik yang sebenarnya merupakan penentu keberhasilan

peserta didik karena diharapkan mampu membentuk kecerdasan dan keterampilan baik dalam segi pengetahuan, afektif, dan psikomotorik (Zubaidi et al., 2022). Untuk itu, pendidik dituntut untuk dapat menciptakan berbagai inovasi pembelajaran salah satunya pembelajaran berbasis digital.

Pembelajaran diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembentukan kepribadian manusia baik dalam aspek moralitas, kecerdasan dan wawasan (Fachri et al., 2020). Mengingat belajar sebagai suatu hal yang terpenting dan sebuah keharusan setiap muslim yang mana telah ditegaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11 bahwa kewajiban belajar atau menuntut ilmu untuk setiap manusia yang beriman sehingga akan dinaikkan derajatnya didunia maupun diakhirat (Mulyadi et al., 2022). Hadirnya pembelajaran berbasis digital menuntut pendidik untuk terus meningkatkan kapasitas dan kompetensinya dalam memenuhi tuntutan pendidikan, antara lain terkait kemampuan dan kreatifitasnya dalam menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran (Zaim, 2020). Media pembelajaran identik sebagai alat atau bahan yang mendukung proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Sari & Basit, 2020).

Pentingnya belajar terutama pada peserta didik menjadi suatu hal yang harus ditekankan sejak dini. Salah satunya yaitu belajar mempelajari dan memahami Al-Qur'an dengan benar. Setidaknya, sebelum membaca Al-Qur'an dengan benar tentu harus memahami tahapan-tahapan tertentu, yaitu tahap kemampuan melafalkan huruf dengan baik dan benar, sesuai makhraj dan ilmu tajwidnya (Olan et al., 2019). Seringkali ilmu tajwid dipelajari dalam lembaga pendidikan formal seperti sekolah maupun lembaga pendidikan non formal seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Namun dalam praktiknya, Metode pembelajaran ilmu tajwid dalam pembelajaran BTQ (Baca Tulis Qur'an) hanya menggunakan metode ceramah dan komunikasi satu arah yang terpusat kepada pendidik. Kurangnya variasi metode tersebut mengakibatkan peserta didik kurang memahami terkait pembelajaran ilmu tajwid, padahal ilmu tajwid sebagai landasan dasar dalam membaca Al-Qur'an.

Pemaparan materi dalam pembelajaran akan terlihat menarik jika memperhatikan aspek penting didalamnya termasuk media pembelajarannya. Video pembelajaran identik sebagai bagian dari multimedia mengandung konten yang melibatkan suara, gambar, dan video yang dapat memberikan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan. Salah satu hal yang diperlukan dalam video pembelajaran yaitu pembuatan video pembelajaran itu sendiri. Telah hadir berbagai aplikasi atau software yang mendukung dalam pembuatan video. Namun, masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan aplikasi atau software tersebut.

Salah satu aplikasi yang menghadirkan berbagai fitur yang menarik yang dikemas secara sederhana sehingga sangat mudah dalam mengoperasikannya ialah Aplikasi CapCut. Aplikasi CapCut sebagai salah satu aplikasi edit video yang dikembangkan oleh ByteDance Ltd yang berasal dari China (Setiawan, 2022). Seringkali aplikasi ini digunakan sebagai hiburan, namun aplikasi ini juga bisa dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Aplikasi CapCut menjadi aplikasi

edit video yang banyak diunduh dalam masa kini sehingga aplikasi ini cukup populer dan patut untuk dijadikan sebagai aplikasi edit video yang dapat menghasilkan video yang inovatif terutama dalam video pembelajaran ilmu tajwid.

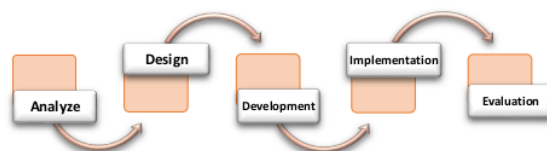
Video pembelajaran berbasis digital dapat menjadi jawaban dalam media pembelajaran masa kini. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fahyuni & Aini, (2019) yang mengatakan bahwa Penggunaan video pembelajaran dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah. Penelitian yang sejalan oleh Hambali et al., (2021) mengatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran ilmu tajwid. Penelitian lebih lanjut juga dilakukan oleh Yulius & Sartika, (2022) terkait pentingnya pelatihan kepada pendidik untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan agar dapat menguasai berbagai aplikasi atau *software* yang berkaitan dengan pembelajaran guna menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan masalah diatas, Peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran tajwid menggunakan video pembelajaran yang dirancang dengan aplikasi CapCut. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis aplikasi yang digunakan untuk merancang video pembelajaran, dimana aplikasi CapCut ini sebagai aplikasi terbaru yang memiliki berbagai fitur yang lebih menarik. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal didapatkan sebuah fakta bahwa peserta didik juga membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berisikan gambar, video, animasi atau suara yang dapat meningkatkan minat belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru dalam mata pelajaran Baca Tulis Qur'an (BTQ) dengan fokus pembahasan ilmu tajwid terkait hukum bacaan mim sukun sehingga nantinya dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan efektif yang mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau dikenal dengan R&D yaitu suatu penelitian yang mengembangkan atau menghasilkan suatu produk terkait media, alat, materi, strategi pembelajaran dan menguji keefektifitasnya (Rahmawati et al., 2021). Produk yang dihasilkan yaitu media audio visual berupa video pembelajaran materi tajwid yang dikembangkan dengan Aplikasi CapCut. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE. Adapun desain prosedur pengembangan model ADDIE disajikan pada gambar 1.

Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Model ADDIE



Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Tahap analisis, dalam tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi sebagai dasar dalam pengembangan sebuah produk. (2) Tahap perencanaan, dalam tahap ini peneliti akan merencanakan serta mempersiapkan terkait semua yang dibutuhkan sesuai dengan yang tertera dalam tahap analisis. (3) Tahap pengembangan, dalam tahap ini peneliti mengembangkan serta membuat produk kemudian akan dianalisis pula oleh ahli media dan ahli materi. (4) Tahap Implementasi, dalam tahap ini akan dilakukan proses uji coba, namun peneliti akan melakukan uji coba secara terbatas. (5) Tahap evaluasi, dalam tahap ini akan dilakukan dalam masing-masing tahap untuk menyempurnakan tahap sebelumnya agar dapat melihat apakah produk layak untuk dipakai (Amsar et al., 2020).

1 Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskripsi kuantitatif dari hasil angket yang didapatkan serta deskripsi kualitatif dari hasil masukan dan saran oleh ahli media dan ahli materi. Subjek di dalam penelitian ini adalah ahli media (dosen) dan peserta didik kelas V SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket penilaian para ahli dan angket respon peserta didik. Adapun data kuantitatif kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata skor tiap indikator dihitung dengan rumus yang dikemukakan Riduwan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{ skor per item}}{\text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh akan dikonversi kembali guna mengambil kesimpulan mengenai kualitas produk yang diberikan berdasarkan skala atau rentang pedoman konversi ideal yang terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori tingkat kevalidan atau kelayakan

Interval Skor	Nilai Pernyataan	Kategori Kevalidan
85 - 100	5	Sangat Valid
69 - 84	4	Valid
53 - 68	3	Cukup Valid
37 - 52	2	Kurang Valid
20 - 36	1	Sangat Kurang Valid

RESULT AND DISCUSSION

Hasil riset dan pengembangan dalam penelitian ini adalah suatu media video pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi CapCut. Video pembelajaran yang dikembangkan mencakup materi ilmu tajwid hukum bacaan mim sukun pada pembelajaran Baca Tulis Qur'an (BTQ) dimana pembelajaran tersebut termasuk pada pembelajaran muatan lokal yang diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar. Media pembelajaran tajwid berbasis teknologi pada dasarnya telah cukup tersedia, namun dalam muatan konteks yang berbeda. Ada yang bisa diakses menggunakan internet, namun ada pula yang diakses secara

offline (Maulana & Nasir, 2022). Konteks tampilan media pembelajaran sebenarnya tidak harus bagus tetapi yang penting adalah jelas, sederhana dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menjadi salah satu hal yang harus ditekankan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik (Hariady, 2020). Ditinjau dari perkembangannya, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital meliputi audio, gambar, audiovisual, video interaktif, atau berbasis aplikasi tertentu lainnya (Munawaroh et al., 2021). Mengingat pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik dan bahan ajar (Irwandi, 2022). Maka memanfaatkan media pembelajaran sekiranya perlu dilakukan secara tepat guna demi tersampainya pesan pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital. Salah satu prinsip yang diperlukan dalam membuat video pembelajaran ialah konten video, artinya kesesuaian isi video dengan tema terkait (Fitrianingtyas et al., 2021). Adapun isi video penelitian ini terkait ilmu tajwid hukum bacaan mim sukun sedangkan tema video dalam penelitian ini ditujukan pada siswa sekolah dasar. Pengembangan suatu produk yang hendak dilakukan sekiranya perlu memperhatikan langkah demi langkah dalam tahapan pengembangan produk. Adapun tahapan produk dalam pengembangan video pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut tahapan dalam model pengembangan ADDIE :

Langkah Analyze

Langkah pertama yaitu analisis, dalam tahap ini dilakukan proses observasi di salah satu sekolah dasar yaitu kelas V SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo dalam pembelajaran Baca Tulis Qur-an (BTQ). Data awal hasil observasi peneliti mengungkap bahwa proses pembelajaran dalam kelas tersebut masih bersifat konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah dengan bantuan papan tulis dan gambar sederhana sehingga beberapa peserta didik terkadang merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, peserta didik juga membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat belajar mereka. Serangkaian perangkat pembelajaran guna meningkatkan proses pembelajaran harus dilakukan secara maksimal sehingga hal ini membutuhkan kemampuan guru untuk dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik. Selain itu, dalam menghadapi fenomena kemajuan teknologi yang semakin pesat, sekolah tersebut juga berharap dapat menyesuaikan atau mengkolaborasikannya terutama dalam segi pembelajarannya. Hal ini menjadi dasar peneliti untuk menentukan analisis kebutuhan terkait dengan sebuah inovasi pembelajaran yakni salah satunya dengan menggunakan video pembelajaran.

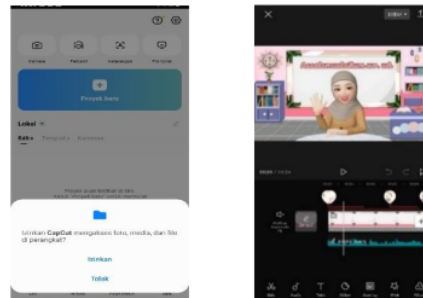
Langkah Design

Langkah kedua yaitu design. Dalam tahapan ini peneliti mulai mempersiapkan untuk merancang video pembelajaran dengan menyesuaikan Kompetensi Dasar (KD) pada materi pembelajaran Baca Tulis Qur'an (BTQ) yaitu (3.5) memahami hukum bacaan Mim Mati terkait dengan Idghom Mitsli atau Mimi, Ikhfa' Syafawi dan Idzhar Syafawi. Secara khusus, bacaan Al-Qur'an seseorang dapat dikatakan benar-benar fasih apabila melafalkannya sesuai dengan makhajnya dan memahami hukum bacaan tajwidnya. Untuk itu, disini peneliti memilih materi tajwid sebagai produk video pembelajaran karena disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Kemudian mempersiapkan bahan dalam pembuatan video pembelajaran seperti gambar, teks dan animasi yang dapat diakses dari Internet. Penampilan visualisasi dalam pembelajaran yang diintegrasikan dengan gambar animasi akan lebih bermakna, memotivasi, dipahami dan lebih mudah diterima oleh peserta didik. Tentunya yang terpenting ialah pemilihan bahan tersebut disesuaikan dengan materi terkait yang sekiranya menarik dan dapat dipandang menyenangkan oleh peserta didik.

Langkah Development

Langkah ketiga yaitu development atau pengembangan, dalam fase ini berkaitan dengan mengembangkan atau memproduksi konten video pembelajaran. Aplikasi CapCut dipilih sebagai aplikasi pengembangan video pembelajaran. Peneliti memilih aplikasi CapCut karena aplikasi tersebut mudah dalam penggunaannya dan dapat diakses melalui smartphone. Pengembangan video pembelajaran yang perlu diperhatikan yaitu bagaimana skema atau alur pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi CapCut. Cara menggunakan aplikasi CapCut yaitu dengan menginstal terlebih dahulu aplikasi tersebut melalui playstore atau website <https://www.capcut.com> dengan menggunakan handphone atau laptop. Kemudian buka lalu izinkan aplikasi CapCut untuk mengakses sesuatu yang diperlukan seperti akses ke galeri, microphone dan kamera. Kemudian setelah masuk beranda aplikasi CapCut, pilih new project untuk memulai edit video. Kemudian memilih bahan video atau gambar yang hendak digunakan lalu diarahkan ke beberapa tools atau fitur yang tersedia di aplikasi CapCut. Pada tampilan dibawah ini menunjukkan laman aplikasi CapCut ketika proses editing video:

Gambar 2. Tampilan laman Aplikasi CapCut



Dalam tahapan editing terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan dalam membuat atau mengedit video dalam aplikasi CapCut, antara lain fitur menambahkan teks, gambar, animasi, stiker, video, audio ke dalam lapisan timeline video, fitur untuk memotong dan mengkrop video, tersedianya berbagai transisi dalam video, fitur menghapus latar belakang video, mengatur effect dan filter video, mengubah kecepatan klip video, mengatur volume dan noise dalam audio video dan sebagainya. Adapun langkah dalam editing video dengan aplikasi CapCut yakni dengan memilih background untuk latar belakang video. Untuk menambahkan background dan animasi bergerak peneliti mendownload terlebih dahulu di laman youtube kemudian menyalin tautan videonya lalu membuka laman pengunduh video youtube di google untuk mengunduh videonya dan secara otomatis akan tersimpan. Disini peneliti memilih background bernuansa kelas yang berwarna pink agar terlihat lebih cerah.

Pemilihan background yang bergerak menjadikan video pembelajaran lebih hidup dan menarik. Peneliti juga menambahkan animasi seorang pendidik yang seolah-olah sedang menjelaskan tentang materi pembelajaran. Kemudian, memilih tools teks untuk menambahkan kata demi kata yang memuat pembuka, tujuan pembelajaran hingga pokok materi pembelajarannya. Untuk memberikan nuansa yang menarik pada teks dilakukan dengan merubah warna, bentuk teks yang sesuai dengan pilihan teks yang ada. Diakhir video akan ditampilkan ringkasan materi pembelajaran berupa bagan dan menambahkan beberapa animasi tambahan seperti animasi bunga dan anak mengaji agar peserta didik dapat lebih memahami terkait materi yang telah dibahas. Peneliti juga menambahkan transisi disetiap video agar terlihat kesan yang berbeda. Kemudian untuk background suaranya menggunakan rekaman suara asli peneliti dan sedikit tambahan suara dari lagu yang diklik melalui tools Audio agar video tidak membosankan.

Penggunaan iringan background yang tepat dapat meningkatkan kenyamanan dalam belajar dan efektivitas peserta didik dalam pembelajaran (Purwianto & Fahyuni, 2021). Selain itu, hadirnya media audio visual dalam pembelajaran di kelas juga memberikan banyak manfaat dalam perkembangan baik secara fisik maupun mental peserta didik (La'ali Nur Aida, Dewi Maryam, Fia Febiola, Sari Dian Agami, 2020). Setelah video selesai dibuat diaplikasi CapCut, peneliti mengatur resolusi video menjadi tertinggi agar setelah disimpan kualitas video tampak lebih baik dan jernih. Pengalaman menonton video menjadi salah satu kegemaran anak dalam sehari-hari, hal ini juga membuktikan bahwa penggunaan indera berpeluang untuk meningkatkan intensitas belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Widad et al., 2021). Setelah video selesai diproduksi, dalam langkah pengembangan ini juga dilakukan proses penilaian atau validasi kepada validator. Pada penelitian ini ahli yang bertindak ialah dosen ahli desain media pembelajaran dan dosen ahli materi pembelajaran. Adapun hasil angket validasi masing-masing validator adalah sebagai berikut:

Table 2. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Keterangan	Skor
1.	Kejelasan materi dalam video	Valid	4
2.	Ketepatan format dan kualitas video	Valid	4
3.	Kejelasan adegan dalam video	Valid	4
4.	Kejelasan tulisan dalam Video	Cukup Valid	3
5.	Keserasian desain antara tulisan, Gambar atau background	Valid	4
6.	Kesesuaian musik dengan adegan	Sangat Valid	5
7.	Kesesuaian penggunaan animasi	Sangat Valid	5
8.	Kesesuaian durasi video	Sangat Valid	5
9.	Kreativitas editing video	Valid	4
10.	Kemenarikan video bagi siswa	Sangat Valid	5
Σ Skor			43
Rata-rata (%)			86

Angket penilaian yang diberikan peneliti kepada validator ahli media pembelajaran memperoleh presentase 86% hal itu berarti bahwa produk yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat valid. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran yaitu terkait bagian segmen suara ketika menjelaskan contoh bacaan hukum mim sukun sekiranya perlu penebalan dan pengulangan agar lebih jelas dibagian tersebut. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli materi pembelajaran terlihat sebagai berikut:

Table 3. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Keterangan	Skor
1.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	Sangat Valid	5
2.	Kesesuaian penyajian materi video	Sangat Valid	5
3.	Keakuratan konsep materi	Valid	4
4.	Kelengkapan materi dalam video	Valid	4
5.	Ketepatan materi dengan font, Animasi, dan background video	Sangat Valid	5
6.	Kejelasan penyampaian materi Sehingga mudah dipahami oleh siswa	Sangat Valid	5
7.	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	Sangat Valid	5
8.	Ketepatan penggunaan musik	Sangat Valid	5
9.	Kreativitas pengelolaan materi	Sangat Valid	5
10.	Keterampilan dalam penyampaian materi	Sangat Valid	5
Σ Skor			48
Rata-rata (%)			96

Angket penilaian yang diberikan peneliti kepada validator ahli materi pembelajaran memperoleh presentase 96% hal itu berarti bahwa produk yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat valid. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran yakni terkait dengan bagian isi agar lebih disempurnakan serta disesuaikan pula dengan tema pembelajaran kekinian. Berikut sekilas terkait dengan video pembelajaran yang telah dikembangkan:

Gambar 3. Sekilas Tampilan Video



Langkah Implementation

Langkah keempat yaitu implementasi, dalam fase ini akan dilakukan proses uji coba. Namun, disini akan dilakukan proses uji coba secara terbatas yang melibatkan peserta didik kelas 5 SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo yang berjumlah 20 peserta didik. Prosedur proses implementasi disini ialah peneliti menayangkan video pembelajaran tersebut kemudian memberikan angket penilaian kepada peserta didik untuk memberi respon terkait video pembelajaran tersebut. Hasil angket oleh 20 peserta didik diperoleh sebesar 96,2% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Peserta didik merespon dengan positif atas kehadiran video pembelajaran tersebut karena dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Berikut hasil uji coba oleh 20 peserta didik:

Table 4. Hasil Uji Coba Terbatas oleh Peserta didik

Jumlah Butir	Skor Maksimal Teoritis	Jumlah Peserta Didik	Skor Total Empiris	Rata-Rata Skor Empiris	Presentase	Interpretasi
5	25	20	500	481	96,2	Sangat Praktis

Langkah Evaluation

Selanjutnya yaitu langkah terakhir berupa penilaian atau evaluasi. Penilaian dalam tahap pengembangan yang dilakukan oleh validator memperoleh kategori sangat layak. Ahli media pembelajaran memperoleh 86% sedangkan ahli materi pembelajaran memperoleh 96,2%. Hal ini termasuk dalam kategori sangat valid atau layak dimana telah disesuaikan dengan kriteria interval skor yang berada pada rentang 85% sampai 100%. Akumulasi dalam uji coba secara terbatas juga demikian, peserta didik memberikan respon yang sangat positif sebesar 96,2 % yang artinya video pembelajaran dinilai sangat menarik dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran. Setelah melalui lima tahapan pengembangan dengan model ADDIE diperoleh bahwa pengembangan video pembelajaran memiliki potensi terhadap proses pembelajaran. Penerapan video pembelajaran tajwid berbasis aplikasi CapCut dapat memberikan efek stimulus pada peserta didik. Selain itu, video pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah untuk memahami materi tentang ilmu tajwid hukum bacaan mim sukun sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Baca Tulis Qur'an (BTQ).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil pembahasan diatas terkait penelitian dan pengembangan konten video pembelajaran yang memanfaatkan Aplikasi CapCut dapat menghasilkan video pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Video Pembelajaran yang dihasilkan telah mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran materi tajwid untuk siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan aplikasi CapCut yang dapat menjadi media pembelajaran Baca Tulis Qur'an dengan fokus materi Ilmu Tajwid yakni tentang hukum bacaan mim sukun dan tanwin, masing-masing dijelaskan tentang pengertian, cara membacanya dan contoh bacaannya. Video pembelajaran ini dinilai sangat layak untuk digunakan dimana telah memperoleh rata-rata presentase kelayakan oleh ahli media sebesar 86%, berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 96% serta hasil uji coba terbatas oleh peserta didik sebesar 96,2 % yang tergolong kategori sangat praktis. Adapun masukan dan saran ahli media yaitu terkait bagian segmen suara ketika menjelaskan contoh bacaan hukum mim sukun sekiranya perlu penebalan dan pengulangan agar lebih jelas, sedangkan ahli materi yaitu bagian isi agar lebih disempurnakan serta disesuaikan pula dengan tema pembelajaran kekinian. Adapun harapan pada penelitian selanjutnya diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran tidak hanya dalam materi tajwid tetapi pada materi lain yang sesuai dalam pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi untuk mempelajari lebih dalam terhadap materi yang dipelajari.

REFERENCES

- Amsar, S., Sylvia, I., & Putera, A. S. (2020). Pengembangan Video Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMAN 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 35–43. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i1.55>
- Fachri, M., Wahid, A. H., Baharun, H., & Lailiyah, K. (2020). Joyful Learning Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah. *Jurnal Edureligia*, 04(02), 170–184. <http://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/1579>
- Fahyuni, E. F., & Aini, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Tutorial Sujud pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Pertama. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2116>
- Fajriana, A. W., & Aliyah, M. A. (2019). Tantangan Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Era Melenial. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 246–265. <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i2.324>
- Fitrianiingtyas, A., Zuhro, N. S., Jumiatmoko, Nurjanah, N. E., & Sholeha, V. (2021). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 28–37. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.48>
- Hambali, H., Rozi, F., & Farida, N. (2021). Pengelolaan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Media Audio Visual. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 872–881. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1180>
- Hariady, bejo suparno dan bachtiar. (2020). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MEMBACA AL QUR'AN TINGKAT DASAR BERDASARKAN ILMU TAJWID DENGAN METODE JOYFUL LEARNING Bejo. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 70.
- Irwandi, A. D. I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Pendekatan Model Addie Di Kelas Vii Smp Negeri 7 Polewali Institut Agama Islam Negeri Parepare*.
- La'ali Nur Aida, Dewi Maryam, Fia Febiola, Sari Dian Agami, U. F. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50.
- Maulana, M. R., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1756–1765. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2280>
- Mulyadi, R., Ruhiat, Y., Sultan, U., Tirtayasa, A., Serang, K., & Indonesia, P. B. (2022). *Pengembangan Konten Materi Shalat Pada Siswa Sekolah Dasar Dengan Prezi Video*. 7(1). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9490](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9490)
- Munawaroh, S., Hamid, A., Hana, R. Al, & Salehudin, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Pemahaman Qur'an dan Makna (Qurma) pada Surat Al-Humazah di MI Narrative Quran

- Lamongan. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 4(1), 85–102. <https://doi.org/10.33367/ijies.v4i1.1535>
- Olan, O., Idi, A., Zainuri, A., & Sandi, A. (2019). Implementasi Aplikasi Al-Qur'an Digital pada Siswa Kecanduan Gadget. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 330–349. <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i3.797>
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi. *Persepsi: Communication Journal*, 3(1), 23–36. <https://doi.org/10.30596/persepsi.v3i1.4428>
- Setiawan, A. (2022). *Aplikasi CapCut, Aplikasi Edit Video yang Populer dan Canggih*. Viva.Co.Id. <https://www.viva.co.id/digital/digilife/1462438-aplikasi-capcut>
- Widad, F., Ibrahim, M., Thamrin, M., & Kasiyun, S. (2021). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3263–3268. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1217>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). *Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang Training on Making Teaching Videos through Capcut and Az Screen Applications as Learning Media at SMP 30 Palembang*. 7(2), 9–13.
- Zaim, M. (2020). Media Pembelajaran Agama Islam Di Era Milenial 4.0. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24014/potensia.v6i1.9200>
- Zubaidi, A., Hamada, S., & Harozim, A. H. (2022). Teacher Representative As Demonstrator; Actualization of Figures for Students. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 172–181. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v6i2.4649>

FAIZATUN NURIS

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Syafdaningsih Syafdaningsih, Wahyu Pratiwi.
"Pengembangan Video Cerita Anak Tema
Budaya Lokal", Jurnal Obsesi : Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Publication

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

FAIZATUN NURIS

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12
