

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Tentang Amas (Ayo Menjadi Anak Shalih/Shalihah) Untuk Meningkatkan Akhlak Mulia Siswa SD

Dinda Bella Agustina^{*1}, Novia Ramadhani², Putri Anastasya Maharani³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia

Email: ^{1s}dindabellaagustina.11@upi.edu, ²novia.rmdn4@upi.edu, ³putrianastasyamaharani@upi.edu,
⁴aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Latar belakang penelitian ini berdasarkan dari pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Video pembelajaran memungkinkan variasi dalam penyampaian materi, sehingga dapat disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Video pembelajaran AMAS memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan penggunaan teknologi software seperti Canva dan CapCut interaktif pada video pembelajaran, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar. CapCut dipilih sebagai platform utama untuk pembuatan video karena kemudahannya dan fitur-fitur kreatif yang dapat menambah nilai visual video. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan penggunaan media video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Objek dari penelitian yaitu peserta didik kelas 5 SDN Panyingkiran II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Metode penelitian yang digunakan adalah D&D (Design & Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan sudah berhasil diuji layak produk dan dapat digunakan pada pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memberikan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai kebaikan dalam Islam bagi siswa kelas 5 SDN Panyingkiran II.

Kata kunci: *Media, Pendidikan Islam, Teknologi, Video Pembelajaran*

Development of CapCut-based learning videos about AMAS (Ayo Menjadi Anak Shalih/Shalihah) to improve the noble characters of elementary school students

Abstract

The research focuses on technology-based learning media, specifically learning videos. These videos can be adapted to cater to different learning styles and provide an enjoyable learning experience. Interactive software technology such as Canva and CapCut can be used to involve students in the learning process and increase their motivation. CapCut was chosen as the main platform for video creation due to its ease of use and creative features. The research aims to describe the development of learning video media for Islamic Religious Education (PAI) subjects. The research was conducted on 5th-grade students at SDN Panyingkiran II, North Sumedang District, Sumedang Regency. The ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model was used for the research method. The results of the research indicate that the learning videos developed were successfully tested and can be used in learning. Therefore, the development of these learning videos can support an interactive and fun learning process, providing a deep understanding of good Islamic values to grade 5 students at SDN Panyingkiran II.

Keywords: *Islamic Education, Media, Technology, Learning Videos*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan formal memainkan peran penting dalam pengembangan potensi siswa dan pembentukan karakter yang positif. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga memberikan nilai-nilai moral dan nilai-nilai kemanusiaan universal. Pendidikan diharapkan menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas dan terampil dalam melakukan tugas, tetapi juga individu yang memiliki moral yang tinggi. Namun pada kenyataannya, anak-anak sekolah dasar saat ini kurang memperhatikan nilai-nilai moral yang tercermin dari tindakan-tindakan mereka yang tidak menghargai nilai-nilai kemanusiaan, seperti membully temannya,

mencontek, bolos sekolah, mencuri, dll. Hal ini dikarenakan kurang diterapkannya pendidikan akhlak sejak ini, yang mana pendidikan akhlak sangatlah penting untuk membentuk pribadi anak yang lebih baik. Hal lain juga dipicu dari kurangnya kesadaran orang tua dalam memperhatikan pendidikan anaknya termasuk pendidikan karakter, sebagian dari mereka hanya fokus dalam mencari nafkah dibandingkan memperhatikan pendidikan anak-anaknya, sehingga buruknya pendidikan karakter membuat anak-anak mudah terpengaruh oleh lingkungan yang belum tentu memberikan dampak positif bagi anaknya. Oleh karena itu pendidikan karakter harus dilaksanakan sejak dini agar tertanam kuat dalam diri anak dan memungkinkan anak mandiri dalam menentukan perilaku apa yang baik bagi dirinya dan orang lain[1].

Menurut (Sinurat, 2022), bahwa pendidikan bertujuan untuk menciptakan individu yang berakhlak Islami, beriman, bertaqwa, dan meyakini kebenaran tersebut serta mampu membuktikan kebenaran tersebut melalui akal, rasa, dan perbuatan sehari-hari. Dalam pendidikan Islam akhlak adalah tingkah laku, sikap, dan akhlak seseorang, termasuk aspek etika, akhlak, dan budi pekerti yang ditentukan oleh ajaran Islam[2]

Dalam konteks pendidikan Islam, tujuan pendidikan adalah membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam yang terkandung dalam dua sumber utama pendidikan: Al-Quran dan Sunnah. Pendekatan pendidikan Islam bertujuan untuk mencapai keselarasan antara pendidikan dan nilai-nilai agama yang akan membentuk individu yang taat dan bermoral. Salah satu ajaran Islam adalah akhlak, yang harus dipraktikkan oleh semua pemeluk agama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Akibatnya, akhlak menjadi sangat penting bagi manusia dalam hubungannya dengan Halik dan sesama manusia. Yang dimaksud dengan pendidikan akhlak adalah membiasakan seorang anak untuk berakhlak baik dan berperangai luhur sehingga itu menjadi pembawaannya dan sifatnya yang abadi[3]. Menurut al-Ghazali, pendidikan akhlak adalah upaya untuk menghilangkan semua kebiasaan buruk yang telah dijelaskan oleh syariat, hal-hal yang harus di jauhi oleh manusia, sehingga mereka dapat terbiasa dengan akhlak yang mulia[4].

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang tersebut penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan pendidikan akhlak pada anak sekolah dasar dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana Tahapan Pengembangan Video Pembelajaran AMAS "Ayo Menjadi Anak Saleh/Salehah" pada Mata Pelajaran PAI untuk Menerapkan Akhlak Mulia Siswa Kelas 5 SD?, 2) Bagaimana Penilaian Para Ahli terhadap Video Pembelajaran AMAS "Ayo Menjadi Anak Saleh/Salehah" pada Mata Pelajaran PAI untuk Menerapkan Akhlak Mulia Siswa Kelas 5 SD?, 3) Bagaimana Respon Siswa terhadap Video Pembelajaran AMAS "Ayo Menjadi Anak Saleh/Salehah" pada Mata Pelajaran PAI untuk Menerapkan Akhlak Mulia Siswa Kelas 5 SD?. Melalui rumusan masalah diatas dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini untuk menerapkan kebiasaan baik seperti berbagi, saling membantu sesama, dan berperilaku adil dalam situasi, sebagai wujud nyata dari kepribadian seorang anak shalih dan shalihah.

2. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Canva, Capcut, dan Media Pembelajaran Berbasis Video

Canva adalah platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah dan cepat. Aplikasi Canva menawarkan berbagai fitur dan template yang dapat disesuaikan, mulai dari desain poster, kartu ucapan, infografis, sampai materi presentasi. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva menurut Tanjung dan Faiza (2019) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis., dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Selain itu, Canva juga dapat memberikan peluang bagi pendidik untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam pembuatan materi pembelajaran. Dari desain poster yang menarik hingga infografis yang informatif, guru dapat menghasilkan konten visual yang sesuai dengan gaya dan tujuan pembelajaran mereka. Secara keseluruhan, Canva memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan alat yang mudah digunakan, kreatif, dan dapat disesuaikan untuk menciptakan konten visual yang menarik, informatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa[5].

Salah satu bentuk media pembelajaran adalah video. Media pembelajaran berbasis video adalah alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media video telah terbukti memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi siswa maupun pendidik. Keuntungan menggunakan media berbasis video dalam pembelajaran yaitu dapat diputar sesuai permintaan atau dalam suasana tenang saat menyampaikan materi, dari objek tidak membutuhkan lampu khusus, dapat diperlambat maupun dipercepat. Menurut Oktaviana & Trimulyono (2018), media bersifat fleksibel karena dapat digunakan diberbagai kondisi, tempat, dan waktu. Kekurangan media video adalah sulit diubah, mahal, memerlukan keahlian khusus seperti penyutradaraan dan penyuntingan, peserta jarang

mengaplikasikan, komunikasi bersifat satu arah, detail presentasi kurang (Hasan et al., 2021). Beberapa aplikasi yang dapat digunakan yang salah satunya adalah CapCut.

Aplikasi CapCut adalah sebuah aplikasi untuk mengedit video pada software android yang terdapat di Play Store. Aplikasi ini menampilkan Bytedance yang populer di kalangan editor pemula dan berpengalaman. Aplikasi CapCut menawarkan pengeditan video menarik, dengan banyak fitur dan efek hebat. Kelebihan dari aplikasi CapCut adalah fitur tampilan aplikasi ini mudah dipahami oleh pengguna, aplikasi lain memiliki tampilan fitur yang sulit dipahami oleh pengguna. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi CapCut tersedia secara gratis dan bisa digunakan oleh semua pengguna. Aplikasi CapCut juga dapat menambahkan klip, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan musik, dan menambah stiker lucu dan menyenangkan sesuai dengan keinginan pengguna. Pengeditan video yang dapat dilakukan pada multitimeline, sehingga memudahkan untuk ditempatkan ke dalam file [6]. Salah satu manfaat utama penggunaan aplikasi CapCut oleh pendidik dalam pembelajaran adalah kemampuannya untuk menciptakan konten video yang dinamis dan menarik bagi siswa. Pendidik dapat memanfaatkan CapCut untuk membuat video presentasi, tutorial, eksplorasi konsep, atau bahkan proyek-proyek kreatif. Manfaat lain dari penggunaan CapCut adalah kemudahan dalam berbagi konten video. Guru dapat dengan mudah membagikan video pembelajaran kepada siswa melalui platform daring atau media sosial, sehingga memperluas aksesibilitas materi pembelajaran. Ini juga memungkinkan siswa untuk mengakses video pembelajaran secara mandiri, baik sebagai bagian dari pembelajaran dalam kelas maupun sebagai referensi di luar jam belajar. Dengan kreativitas, keahlian teknis, dan pemahaman yang tepat tentang kebutuhan siswa, guru dapat menciptakan konten video pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan cara yang lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan.

B. Pemahaman Aku Anak Shaleh

Konsep “aku anak shaleh” mencakup beberapa nilai penting dalam pembentukan karakter yang baik, mulai dari indahnya saling berbagi, hingga pentingnya menghormati perbedaan suku, budaya, keyakinan, dan pendapat. Berikut di bawah ini nilai-nilai ini dan bagaimana pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari:

1. Indahnya saling berbagi merupakan nilai yang sangat mendasar dalam agama dan etika. Saling berbagi membantu kita untuk memahami bahwa kebahagiaan sejati terletak pada kemampuan kita untuk memberikan dan membantu mereka yang membutuhkan. Dalam konteks pendidikan, guru dapat mendorong siswa untuk saling berbagi pengetahuan, ide, atau keahlian dengan teman-teman mereka, sehingga menciptakan lingkungan yang penuh kasih dan peduli.
2. Manusia sebagai khalifah mengajarkan bahwa manusia memiliki tanggung jawab besar sebagai pemimpin bumi. Sebagai khalifah, kita diberi tugas untuk menjaga dan mengelola bumi serta isinya dengan bijaksana, misalnya dengan menjaga dan mengelola bumi dengan bijaksana, serta menghormati dan merawat ciptaan Allah SWT. Sebagai pemimpin bumi, kita bertanggung jawab atas keberlangsungan kehidupan bagi generasi mendatang.
3. Perbedaan suku dan budaya. Nilai yang penting diajarkan adalah toleransi, menghargai keberagaman, dan menghormati perbedaan antarindividu dan kelompok. Dalam konteks pendidikan, guru dapat mengajarkan siswa untuk menghormati dan memahami keberagaman, membuka diri terhadap pemahaman yang beragam, serta membangun hubungan yang inklusif dan harmonis di antara siswa dari latar suku atau budaya yang berbeda.
4. Perbedaan keyakinan mengajarkan pentingnya menghormati dan menghargai keyakinan agama dan spiritualitas orang lain. Dalam pendidikan agama, guru dapat membimbing siswa untuk memahami bahwa setiap individu memiliki hak untuk memiliki keyakinan dan keyakinan tersebut harus dihormati dengan penuh rasa hormat dan toleransi.
5. Perbedaan pendapat mengajarkan pentingnya berdialog secara bijaksana, menghargai sudut pandang orang lain, dan mencari solusi bersama atas perbedaan yang ada. Contohnya seperti sikap mendengarkan dengan baik, menghormati perbedaan pendapat, serta bekerja sama mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan. Dalam konteks pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang aman dan terbuka di mana siswa merasa nyaman untuk menyatakan pendapat mereka, berdiskusi dengan bijaksana, dan mencapai pemahaman bersama atas perbedaan pendapat.

Kesimpulan dari konsep "Aku Anak Shalih" yang mengusung nilai-nilai seperti indahnya saling berbagi, manusia sebagai khalifah, menghargai perbedaan suku dan budaya, menghormati perbedaan keyakinan, serta sikap bijaksana dalam mengelola perbedaan pendapat, adalah bahwa nilai-nilai ini membentuk dasar yang kuat untuk membentuk karakter yang baik dan bertanggung jawab. Konsep “aku anak shaleh” mengajarkan kita untuk menjadi individu yang baik, peduli, menghargai keberagaman, dan mampu menjaga harmoni dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam lingkungan pendidikan maupun masyarakat secara luas.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk. Prosedur penelitian ini menggunakan desain penelitian D&D (*Design and Development*). Menurut Ellis dan Levy model *Design and Development* (D&D) bertujuan untuk menyediakan informasi bagi Instruction Designer (ID), bahwa masalah dalam dunia pendidikan telah ditemukan dan telah diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui penelitian dengan serangkaian proses design, pengembangan, serta evaluasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang akan diintegrasikan dalam enam prosedur metode D&D[7]. ADDIE adalah metode pengembangan kurikulum yang juga dapat diterapkan dalam penelitian metode D&D. Dalam konteks penelitian metode D&D, ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan dan menguji metode D&D, serta untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut[8].

ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan. Pada tahap pertama, yaitu tahap analisis, penelitian menilai konten pembelajaran, materi, karakteristik pengguna (siswa dan guru), dan alat yang digunakan. Peneliti mulai merancang media pembelajaran pada tahap kedua, termasuk desain halaman, desain video pembelajaran, desain video pendukung materi, modifikasi audio, desain gambar animasi, dan desain e-modul. Pada tahap ketiga, pengembangan, peneliti kemudian melakukan pengembangan e-modul. Pada tahap keempat, pelaksanaan, peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan[9]. Subjek penelitian yang diteliti merupakan peserta didik kelas 5 SDN Panyingkiran II yang berada di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Peneliti menguji produk yang telah dibuat untuk dapat dinilai keefektifan produk dalam mengembangkan sikap akhlak mulia peserta didik. Waktu pelaksanaan pada tanggal 14 Maret 2024. Produk yang dihasilkan dalam penelitian D&D menyangkut pada bahan (*software*) dan perangkat keras/alat (*hardware*) yaitu berupa Video Pembelajaran yang diperuntukkan bagi peserta didik SD Kelas 5.

Sebelum dilakukan kegiatan pengumpulan data yang sebenarnya, terlebih dahulu peneliti melakukan uji kelayakan produk terhadap kepada subjek yang mempunyai sifa-tsifat yang sama dengan sampel penelitian. Pengujian instrumen dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kesahihan dan keandalan instrumen tersebut untuk mengambil data yang dibutuhkan. Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan uji validitas Sebelum dilakukan kegiatan pengumpulan data yang sebenarnya, terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap angket kepada subjek yang mempunyai sifa-tsifat yang sama dengan sampel penelitian. Pengujian instrumen dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kesahihan dan keandalan instrumen tersebut untuk mengambil data yang dibutuhkan. Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan uji validitas instrumen dan uji reliabilitas instrumen. Uji coba instrumen dilakukan agar mendapatkan instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan, sehingga dapat digunakan untuk menjaring data yang dibutuhkan dalam menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

Dengan adanya uji coba dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, seperti yang ditunjukkan oleh daya ingat peserta didik terhadap materi yang dibahas dalam video pembelajaran saat peneliti melakukan evaluasi lisan secara langsung. Pada penelitian ini, metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif berdasarkan observasi dan studi dokumentasi, yang merupakan hasil dari uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Deskripsi skor untuk produk yang dibuat diberikan di bawah ini.

Tabel 1. Interpretasi Skor

Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	2

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis CapCut pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 5 SDN Panyingkiran II ini adalah sebuah video pembelajaran yang disunting menggunakan aplikasi CapCut. Dengan menggunakan teknologi video editing seperti CapCut, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa, khususnya dalam hal pengembangan akhlak yang mulia. Penerapan model ADDIE dalam pengembangan materi pembelajaran digunakan sebagai suatu proses sistematis dalam merancang dan mengembangkan materi pembelajaran untuk menghasilkan produk yang efektif dan efisien[10].

4.1. Tahap *Analyze* (Analisis)

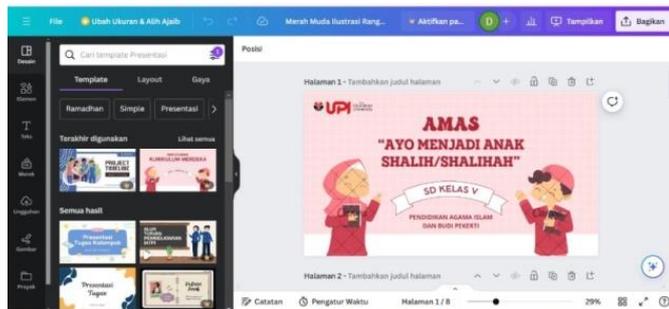
Tujuan utama peneliti pada tahap analisis ini adalah untuk mengetahui apa yang diharapkan siswa ketahui, pahami, dan lakukan setelah mereka menyimak video pembelajaran ini sampai akhir. Selain itu, peneliti menganalisis karakteristik siswa, yang penting untuk menyesuaikan metode pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa.

Peneliti memeriksa isi atau bahan pembelajaran yang akan digunakan sebagai referensi materi, pengguna, khususnya siswa kelas 5 SDN Panyingkiran II, dan aplikasi dan perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat desain video pembelajaran.

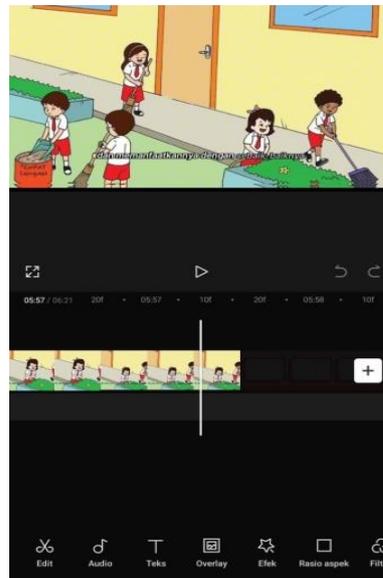
Hasilnya, peneliti memutuskan untuk membuat video pembelajaran dengan handphone sebagai perangkat keras dan aplikasi CapCut dan Canva sebagai perangkat lunak. Peneliti mempelajari materi "Aku Anak Shalih" dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 5 SD. Tujuan dari materi ini adalah untuk menunjukkan kepribadian seorang anak shalih dan shalihah dengan menerapkan kebiasaan baik seperti berbagi, membantu sesama, dan berperilaku adil dalam situasi apa pun.

4.2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap desain video pembelajaran AMAS berisi visualisasi bentuk perilaku santun, seperti animasi yang ceria atau gambar yang menggambarkan cerita zaman nabi, serta berbagai contoh-contoh praktis dari anak-anak yang berperilaku santun dalam mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi "Aku Anak Shalih". Proses mendesain produk dimulai dengan menganalisis bahan yang akan digunakan. Kemudian temuan analisis tersebut digunakan sebagai referensi untuk membuat naskah video pembelajaran, yang kemudian dimasukkan ke dalam video yang direkam untuk konten video pembelajaran. Setelah video selesai dibuat, maka proses berikutnya adalah membuat desain background video pembelajaran tersebut secara utuh. Tahap terakhir adalah proses menyunting video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut. Berikut di bawah ini hasil tangkapan layar mengenai proses desain.



Gambar 1. Tampilan cover video pembelajaran AMAS pada aplikasi Canva



Gambar 2. Tampilan penyuntingan video pembelajaran AMAS pada aplikasi CapCut

4.3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini peneliti mengembangkan video secara mendetail berdasarkan hasil analisis sebelumnya yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah validasi, angket diisi untuk mengetahui kualitas media dan materi yang digunakan dalam video pembelajaran AMAS. Langkah berikutnya adalah pengembangan video, di mana peneliti menggunakan aplikasi Capcut untuk menyunting dan mendesain background. Peneliti meminta ahli untuk memvalidasi produk setelah dibuat. Data berikut dihasilkan dari validasi materi yang dilakukan berdasarkan penelitian.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
Kejelasan Materi	4	Layak
Tampilan Materi	5	Sangat Layak
Penggunaan Bahasa Materi	5	Sangat Layak
Rata-rata	4,6	Sangat Layak

Menurut data tersebut, kualitas materi atau isi dalam desain media pembelajaran video AMAS sangat layak. Materi yang digunakan sesuai dengan materi yang akan dipelajari di kelas. Karena itu, barang ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran di institusi pendidikan. Validasi ahli materi menyatakan bahwa materi yang digunakan dalam video pembelajaran AMAS dapat digunakan tanpa revisi. Namun, setelah pelajaran selesai, peneliti melakukan evaluasi dengan melakukan intropeksi terhadap apa yang dipelajari di kelas. Selain validasi ahli materi, peneliti juga membuat lembar validasi ahli media untuk menilai terhadap media yang akan dikembangkan. Ahli media ini dilakukan untuk menilai keefektifan media yang akan digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini. Lembar validasi ahli memuat 3 aspek penilaian, diantaranya adalah penilaian kegunaan dari media, tampilan media, dan penggunaan bahasa dalam media. Untuk lebih jelasnya dapat disimak pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor	Keterangan
Kegunaan Media	5	Sangat Layak
Tampilan Media	5	Sangat Layak
Penggunaan Bahasa Media	5	Sangat Layak
Rata-rata	5	Sangat Layak

Penilaian kesesuaian media video pembelajaran mempunyai kualitas tinggi dengan skor 5. Tata letak video dipilih berdasarkan penggunaan media, isi, dan bahasa. Berdasarkan temuan ahli media pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dapat digunakan di sekolah.

4.4. Tahap *Implementation and Evaluation* (Implementasi dan Evaluasi)

Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji layak produk kepada siswa di kelas. Uji layak produk ini dilakukan untuk menilai kelayakan dari produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti dan diuji dalam sisi pengguna. Berikut merupakan hasil penilaian yang diperoleh dari guru PAI kelas 5 SDN Panyingkiran II.

Tabel 4. Hasil Nilai Guru PAI Terhadap Video Pembelajaran AMAS

Aspek Penilaian	Persentase	Keterangan
Materi	95%	Sangat Baik
Desain	90%	Sangat Baik
Rata-rata	92,5%	Sangat Baik

Hasil penilaian guru menyatakan bahwa materi dan kualitas desain dari video pembelajaran AMAS dibuat oleh peneliti ini sangat baik. Hasil ini diperoleh karena beberapa aspek, diantaranya yaitu terdapat audio yang jelas, font yang tepat dalam video, materi yang disampaikan tepat, dan tidak memiliki durasi yang lama sehingga siswa tidak mudah bosan. Ahli materi memberikan masukan dalam video ini berupa kurangnya aktivitas siswa sehingga video pembelajaran ini hanya satu arah, sama seperti metode pembelajaran ceramah. Namun, dibalik kekurangan tersebut, video ini sudah dinilai sangat baik oleh guru PAI sebagai ahli media dan dosen pengampu sebagai ahli media, sehingga video pembelajaran AMAS sudah layak dan lolos uji produk.

Terlepas dari penilaian guru PAI dan dosen pengampu, peneliti juga memperhatikan respon dan reaksi siswa saat menyimak video pembelajaran AMAS. Sangat disayangkan, hanya terdapat beberapa siswa yang menyimak dengan baik, sedangkan perhatian siswa yang lainnya teralihkan oleh tugas yang diberikan oleh guru kelas sebelumnya. Namun, peneliti memiliki alternatif lain sehingga dapat membuat perhatian seluruh siswa terfokus pada pembelajaran yang peneliti lakukan, yaitu dengan membuat kuis yang sesuai dengan isi materi dan menyediakan hadiah, sehingga siswa semangat dan terfokus pada pembelajaran.

Ahli media dan ahli materi setuju dengan video pembelajaran AMAS dapat dilakukan tanpa revisi, sehingga tidak ada revisi khusus dari ahli media maupun ahli materi. Namun, setelah peneliti melakukan observasi terdapat beberapa hal yang perlu dievaluasi dari diri peneliti. Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti berupa introspeksi terhadap hasil observasi yang telah dilakukan.

5. KESIMPULAN

Melalui metode penelitian D&D dengan mengimplementasikan model ADDIE dalam proses desain dan pengembangan video pembelajaran, maka, AMAS sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Tahap analisis bertujuan untuk memastikan bahwa pembelajaran yang jelas dan karakteristik siswa yang dipahami dengan baik menjadi dasar perancangan isi yang tepat. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, naskah, desain visual, produksi video, dan evaluasi merupakan langkah-langkah krusial untuk menciptakan video yang informatif, menarik, dan efektif.

Isi video harus mampu menyampaikan nilai-nilai Islami yang relevan dengan cara yang dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar, menggunakan desain visual yang menarik perhatian anak-anak, dan narasi yang sesuai dengan pemahaman mereka. Evaluasi dilakukan dengan adanya validasi dari para ahli media dan materi, selain itu peneliti juga melakukan uji coba di sekolah tujuan dengan memastikan bahwa video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa dalam memahami konsep-konsep "Aku Anak Saleh" dalam konteks Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memberikan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai kebaikan dalam Islam bagi siswa kelas 5 SDN Panyingkiran II..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Inanna, "Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral," *JEKPEND J. Ekon. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, p. 27, 2018, doi: 10.26858/jekpend.v1i1.5057.
- [2] I. Laras, A. Supriatna, H. E. Mariam, S. Asyrika, and S. Mulyati, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Peningkatan Akhlak Siswa Sekolah Dasar," *J. Prim. Edu.*, vol. 1, no. 2, pp. 203–214, 2023.
- [3] A. Ahmad and S. Aljufri, "Pendidikan Islam Membentuk Nilai Dan Karakter Peserta Didik," *Guru Tua J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2019, doi: 10.31970/gurutua.v2i1.21.
- [4] Y. Suryadarma and A. H. Haq, "Pendidikan Akhlak Menurut Imam Al-Ghazali," *At-Ta'dib*, vol. 10, no. 2, pp. 362–381, 2015, [Online]. Available: <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/tadib/article/view/460>
- [5] S. Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology," *Bangun Rekaprima*, vol. 7, no. 2, p. 80, 2021, doi: 10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000.
- [6] K. Jaringan, "19161-Article Text-77194-1-10-20230331," vol. 4, no. 1, pp. 39–45, 2023.
- [7] A. N. Aeni, M. D. Handari, S. Wijayanti, and W. S. Sutiana, "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 3, p. 721, 2022, doi: 10.35931/am.v6i3.1077.
- [8] A. N. Aeni and M. R. Ariefin, "Pengembangan E-Book KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar," vol. 7, no. 20, pp. 194–208, 2023.
- [9] D. Audina, M. Khaerunnisa, Y. Adilah, and A. Aeni, "Pengembangan E-Modul Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk Memudahkan Siswa SD dalam Praktik Wudhu," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 1, p. Audina-Audina, 2023, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5803>
- [10] D. Marliani Rahmania *et al.*, "Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 4, pp. 17336–17344, 2023, [Online]. Available: <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4149>.