

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI HAJI  
KELAS 9B SMPN 4 NGAWI**

**SKRIPSI**



Oleh:

**NIFA ANIAR ANTONI  
NIM: 201200357**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**

**PONOROGO**

## ABSTRAK

**Antoni, Nifa Aniar.** 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi CapCut Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual, Aplikasi capcut, Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini diadakan dalam latar belakang bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* sebagai alat untuk menarik perhatian siswa supaya menumbuhkan semangat agar nantinya memperoleh hasil belajar siswa yang memuaskan. Salah satu media pembelajaran tersebut dapat berupa media audio visual berbasis aplikasi *capcut* bagian dari perencanaan yang telah di persiapkan guru untuk membantu proses pembelajaran berupa penyajian beberapa gambar bergerak, warna, dan disertai penjelasan tulisan dan suara. Aplikasi *capcut* merupakan aplikasi digital berfungsi sebagai editing video, dan dapat di download di google playstore. Aplikasi *capcut* digunakan untuk menambahkan dan memotong klip video, menyesuaikan posisi yang diinginkan, menambah sticker, dan menambahkan musik sesuai dengan kebutuhan. Media belajar berbasis *capcut* adalah jenis saluran pesan dengan tata letak teks dan gambar bergerak. Vidio berbasis *capcut* memiliki dua sensor indra yaitu mata dan telinga, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan wawasan siswa, dimana suatu pembelajaran yang diharapkan menjadi tercapai.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut pada pembelajaran pendidikan agama Islam materi haji kelas 9B SMPN 4 Ngawi. (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi CapCut pada materi haji kelas 9b SMPN 4 Ngawi. (3) Untuk mengetahui respon peserta didik dalam media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Capcut pada materi haji kelas 9b SMPN 4 Ngawi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau disebut *research and development* (R&D). Model penelitian pengembangan pada penelitian ini menggunakan Model ADDIE yaitu Analisis (*Analyze*), desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Hasil penelitian pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *CapCut* dengan menggunakan metode ADDIE telah memenuhi kriteria dan uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan kriteria kevalidan sebesar 85%, sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 95% sedangkan hasil uji coba pengguna respon peserta didik terhadap media tersebut mencapai 89% dengan kategori valid atau sangat layak digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis Capcut di kelas 9b yang dikembangkan ini dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.



## LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Nifa Aniar Antoni  
NIM : 201200357  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis  
Aplikasi CapCut Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam  
Materi Haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi

Telah diperiksa dan disetujui untuk di uji dalam skripsi ini.

Ponorogo 7 Maret 2024

Pembimbing

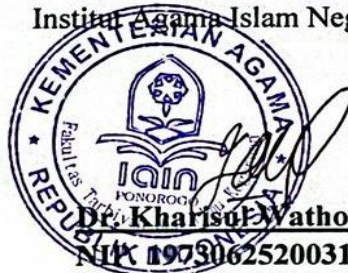
**Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I**

**NIP. 197306252003121002.**

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I**

**NIP. 197306252003121002.**





**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Nifa Aniar Antoni  
NIM : 201200357  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi CapCut Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi  
telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:  
Hari : Senin  
Tanggal : 29 April 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 2 Mei 2024

Ponorogo, 29 April 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M. Ag.**

NIP.196307051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Arif Rahman Hakim, M.Pd.  
Penguji I : Syaiful Arif, M.Pd.  
Penguji II : Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I.

## **SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nifa Aniar Antoni

NIM : 201200357

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis  
Aplikasi CapCut Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam  
Materi Haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasi oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [e-thesis.iainponorogo.ac.id](http://e-thesis.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya buat dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 7 Maret 2024

Penulis,



**Nifa Aniar Antoni**

NIM: 201200357



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nifa Aniar Antoni  
NIM : 201200357  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis  
Aplikasi CapCut Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama  
Islam Materi Haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi

Dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 7 Maret 2024



Nifa Aniar Antoni

NIM: 201200357

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PESETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Kebaharuan Produk .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Definisi Operasional .....	10
H. Keterbatasan Pengembangan .....	12
I. Spesifikasi Produk .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
A. Kajian Teori .....	14
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam .....	14
2. Pengertian Materi Haji .....	14
3. Media Audio Visual .....	20
4. Aplikasi CapCut .....	25
5. Vidio Pembelajaran .....	28
B. Telaah Penelitian Terdahulu .....	30
C. Kerangka Berpikir .....	33
D. Pengajuan Hipotesis Tindakan .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>37</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	37
C. Subjek Penelitian .....	37



D. Prosedur Penelitian.....	38
E. Tahapan Pengembangan .....	39
F. Instrument Penelitian .....	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	48
H. Validitas dan Reliabilitas .....	50
I. Teknik Analisis Data .....	51
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian.....	54
B. Hasil Penelitian .....	58
1. Tahapan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi .....	59
2. Hasil kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut pada materi haji kelas 9b SMPN 4 Ngawi .....	72
3. Respon peserta didik dalam media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut pada materi haji kelas 9b SMPN 4 Ngawi .....	73
C. Pembahasan.....	73
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>80</b>
A. Kesimpulan .....	80
B. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>





## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berawal dari pemikiran bahwa pendidikan agama islam berusaha untuk memelihara dan menanamkan nilai-nilai Islam pada siswa, dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam relevan yaitu kata pendidikan agama bukan pengajaran terhadap agama. Karena pendidikan tidak hanya transfer pengetahuan dan informasi tentang agama, tetapi juga proses pembentukan karakter siswa yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, dapat menjalankan ajaran agama Islam secara utuh untuk menjadi muslim sejati. Memahami dan mampu mengamalkan ajaran agama dengan benar dan konsisten.<sup>1</sup>

Islam telah mewajibkan kepada umatnya untuk melaksanakan pendidikan. Seperti yang terdapat dalam QS. Al-Imran ayat 19, dimana manusia di perintahkan untuk mempelajari agama.

إِنَّ الدِّينَ عِنْدَ اللَّهِ الْإِسْلَامُ وَمَا اخْتَلَفَ الَّذِينَ أُوتُوا الْكِتَابَ إِلَّا مِنْ  
بَعْدِ مَا جَاءَهُمُ الْعِلْمُ بَعْيًا، بَيْنَهُمْ وَمَنْ يَكْفُرْ بِآيَاتِ اللَّهِ فَإِنَّ اللَّهَ سَرِيعُ  
الْحِسَابِ

*Artinya: “Sesungguhnya agama (yang diridhai) di sisi Allah ialah islam. orang-orang yang telah diberi kitab tidak berselisih, kecuali setelah datang pengetahuan kepada mereka karena kedengkian di antara mereka. Siapa yang kufur terhadap ayat-ayat Allah, sesungguhnya Allah sangat cepat perhitungan-Nya.”<sup>2</sup>*

Agama Islam mendorong umatnya untuk menjadi umat yang pandai, agar menjadi pandai umat Islam harus menuntut ilmu. Ilmu adalah sebuah bekal untuk kehidupan baik di dunia maupun di akhirat. Karena pada dasarnya, Pendidikan Agama Islam dilatar belakangi oleh hakikat manusia yang memiliki unsur jasmaniah dan rohaniah,

---

<sup>1</sup> Difa Zalsabella, Eka Ulfatul dan Kamal, “Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak,” Jurnal Pendidikan Agama Islam, no.1, vol.9 (2003):46.

<sup>2</sup> Al-Qur’an dan Terjemah (Surabaya:Agung Media, 2010), 40.

sehingga agama merupakan kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi. Dengan pendidikan agama Islam, peserta didik diharapkan dapat menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt.

Pembelajaran yang efektif ditandai dan diukur oleh tingkat ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa. Tingkat ketercapaian itu berarti pula menunjukkan bahwa sejumlah pengalaman belajar secara internal dapat diterima oleh para siswa. Dengan demikian, pembelajaran yang terjadi atau diterjadikan di dalam proses pembelajaran itu sendiri.<sup>3</sup>

Sekolah ini termasuk kategori sekolah favorit sehingga banyak diminati siswa dari berbagai daerah di sekitarnya, dengan berbagai latar belakang yang berbeda-beda, yang tentunya akan mempengaruhi daya tangkap dan pemahaman mereka tentang agama Islam, pelajaran agama yang seharusnya bisa menciptakan pola tingkah laku yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari ternyata kurang memberikan implikasi yang diharapkan, hal ini disebabkan oleh beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Permasalahan tersebut hadir dikarenakan adanya anggapan bahwa pelajaran agama adalah hal yang sepele sehingga mereka kurang memerhatikan setiap proses pembelajaran PAI membuat siswa bosan sehingga menyebabkan kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran, pengaruh sarana prasarana, lingkungan, baik lingkungan sekolah itu sendiri maupun lingkungan luar sekolah yakni keluarga dan masyarakat. Hal tersebut merupakan permasalahan dalam proses pembelajaran PAI di SMPN 4 Ngawi yang memerlukan penyelesaian guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, pendidik harus mampu mengelola pembelajaran dengan baik dalam berbagai aspek, antara lain pemilihan metode, media, pendekatan, dan teknik pengajaran.

---

<sup>3</sup> Punaji Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas," (Malang: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume I, No. I Oktober, 2014): 21.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat memungkinkan anak didik untuk berpikir secara spesifik dan itu berarti mengurangi kesalahpahaman antara anak didik dan pendidik. Pendidik memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.<sup>4</sup>

Ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran akan menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Peneliti merancang media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* yang menarik mengenai materi Pendidikan Agama Islam. Media pembelajaran bisa menyebabkan bangkitnya minat atau bangkitnya keinginan peserta didik dalam belajar dan dapat membangkitkan motivasi peserta didik serta dapat menstimulasi kegiatan belajar.<sup>5</sup>

Media sebagai alat perantara dalam menyampaikan pesan, yang memang jika dilihat secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara dari sumber pesan dan penerima. Media selain berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat mengatasi ruang dan waktu, juga memiliki fungsi komunikatif, motivasi, makna, persepsi dan kesetaraan individu yaitu melayani kebutuhan individu yang memiliki bakat dan minat yang berbeda. Media pembelajaran audio visual juga sebagai salah satu produk multimedia yang begitu populer karena mampu mempresentasikan informasi secara lebih menari kepada siswa. Pengalaman belajar yang didapatkan saat siswa

---

<sup>4</sup> Dea Kiki Yestaini dan Nabila Zahwa, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar," (Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar, 2020): 42.

<sup>5</sup> Aini dan Muhid, "Efektivitas Game Marbel Muslim Kids Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan," (Paramurobi:Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2022): 37.

belajar menggunakan media audio visual ini adalah memfokuskan pemanfaatan indera pendengaran untuk menyerap informasi.<sup>6</sup>

Aplikasi Capcut merupakan aplikasi digital berfungsi sebagai editing video, dan dapat di download di google playstore. Aplikasi Capcut digunakan untuk menambahkan dan memotong klip video, menyesuaikan posisi yang diinginkan, menambah sticker, dan menambahkan musik sesuai dengan kebutuhan. Media belajar berbasis Capcut adalah jenis saluran pesan dengan tata letak teks dan gambar bergerak. Vidio berbasis Capcut memiliki dua sensor indra yaitu mata dan telinga, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan wawasan siswa, dimana suatu pembelajaran yang diharapkan menjadi tercapai. Capcut merupakan aplikasi yang sangat efektif digunakan untuk membuat media belajar berbentuk audio visual.

Media video berbasis Capcut merupakan media saluran pesan yang memiliki tampilan berupa teks dan gambar bergerak. Pembelajaran dengan menggunakan video berbasis capcut akan lebih menarik karena mempunyai dua sensor indra yaitu mata dan telinga, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan daya ingat dan meningkatkan pemahaman yang mana akan tercapainya suatu pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan Penelitian Terdahulu yang dilakukan oleh Luvita Fariska Deriyan, Nurmaina Juni 2022 dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sekolah Dasar” menyatakan bahwa Peneliti menggunakan pengembangan (Research and Development). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Wawancara, Data Dokumentasi, Angket. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pengembangan media Pembelajaran Sistem pencernaan tubuh dengan menggunakan media capcut pada

---

<sup>6</sup> Hamzah Pagara, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto dan Sayidiman, *Media Pembelajaran* (Gunungsari:Badan Penerbit, 2022), 38.



pembelajaran IPA di kelas V SD Penulis menggunakan Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develov, dan Disseminate.) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah diverifikasi oleh validator media, Validator materi, dan Validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan.

Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 97%. Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan Capcut ini antara lain: Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, Perangkat lunak otak cerdas sederhana yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau online melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata.

Penelitian yang dilakukan Winda Pitriani Parhamah dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut Materi Bandung Lautan Api Untuk Meningkatkan Historical Empath Peserta Didik di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung” Penelitian ini mengenai pengembangan media video animasi pada materi peristiwa Bandung Lautan Api berbasis aplikasi Capcut sebagai media pembelajaran sejarah yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan pada penelitian adalah bagaimana kelayakan produk video pembelajaran berbasis aplikasi Capcut pada materi Bandung Lautan Api untuk meningkatkan historical empathy peserta didik di kelas XI MAN 2 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan (Research and Development atau R&D).

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 langkah tahapan dalam penelitian, yaitu 1) Analisis

2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian untuk mengetahui kelayakan video animasi dan mengetahui respons peserta didik terhadap kemenarikan media video animasi berbasis aplikasi Capcut sebagai media pembelajaran sejarah yaitu menggunakan skala Likert. Analisis data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dari ahli media, ahli materi, peserta didik kelas XI MAN 2 Bandar Lampung. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain media pembelajaran berupa video animasi pada pembelajaran sejarah dengan persentase kelayakan ahli media 88%, ahli materi 90% dan praktisi pendidikan (guru sejarah) 89% dengan kriteria “sangat layak”. Persentase respons peserta didik terhadap angket afektif historical empathy pada uji coba memperoleh persentase 87,13% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi Capcut pada materi peristiwa Bandung Lautan Api layak untuk digunakan untuk meningkatkan historical empathy peserta didik.

Penelitian yang dilakukan Syiti Asiah dengan judul “Pengembangan Media Video Tutorial Pengurutan Wajah Secara Manual Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Berbasis Aplikasi Capcut Di SMK Negeri 3 Padangsidempuan” Skripsi Thesis Universitas Negeri Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini model 4D yang melalui tahap yaitu: define, design, development dan dissemination. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas X KC 1 Tata kecantikan SMK 3 Negeri Padangsidempuan ajaran 2022-2023 yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar penilaian atau angket penilaian yang digunakan untuk menguji validasi ahli materi dan ahli media serta uji praktilitas diperoleh dari respon guru dan

peserta didik. Teknik analisis data dengan menghitung skor penilaian media video dari angket yang diberikan dan dikategorikan sesuai dengan interpretasi yang diperoleh.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, maka dari itu penulis tertarik mengkaji secara lebih mendalam mengenai dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CAPCUT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI HAJI KELAS 9B SMPN 4 NGAWI”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Adanya kecenderungan gaya pendidik, mengajar yang monoton membuat peserta didik tidak memusatkan perhatiannya pada saat proses pembelajaran.
3. Kurang menariknya pembelajaran disekolah perlu adanya inovasi
4. Model pembelajaran guru kurang efektif
5. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran audio visual dan perlu dikembangkan.
6. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran yang berlangsung

## **C. Kebaharuan Produk**

Kebaharuan produk adalah suatu unsur yang menjadi tanda bahwa produk yang sedang dalam proses pengembangan dan hasil melalui penelitian merupakan produk yang memiliki nilai keaslian yang tinggi, dan menjadi penanda bahwa produk yang sedang dikembangkan dalam pemosesannya. Melalui kajian teoritis yang benar dengan teknik analisis data yang tepat. Kebaharuan produk juga menjadi bukti dalam memberdayakan produk yang sedang dikembangkan dengan produk yang telah ada sebelumnya.

Dalam penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *capcut* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi” kebaruan produknya di analisis berdasarkan beragam hal penunjan yang menjadi ciri khas dari produk aplikasi yang telah dikembangkan, kebaruan produk sebagai berikut:

Kebaruan dari waktu pembuatan, media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis aplikasi *capcut* ini. Aplikasi ini dibuat dalam rentang waktu dua minggu yakni mulai hari 9 januari 2024 hingga hari selasa 23 januari 2024 dengan rincian tiga hari untuk membuat beberapa desain background, lima hari untuk membuat desain materi, tiga hari menggabungkan audio atau suara nya dan empat hari untuk menyelesaikan menggabungkan dari sisi background, animasi bergerak, teks dan audio.

Keunggulan dari media audio visual berbasis aplikasi *capcut* ini adalah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. aplikasi *capcut* ini adalah salah satu aplikasi edit video yang sangat praktis digunakan oleh peserta didik. aplikasi *capcut* juga dilengkapi dengan sejumlah tools yang dapat digunakan untuk menyempurnakan video, audio, teks dan gambar. Hal ini membuat *capcut* editing menjadi aplikasi pembuatan dan pengeditan video yang mudah dioperasikan, serta dapat diunduh pada smarphone peserta didik.

#### **D. Rumusan Masalah**

Peneliti dapat merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi haji kelas 9b SMPN 4 Ngawi?



3. Bagaimana respon peserta didik dalam media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut pada materi haji kelas 9b SMPN 4 Ngawi?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut pada materi haji kelas 9b SMPN 4 Ngawi.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi capcut pada materi haji kelas 9b SMPN 4 Ngawi.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan ide pembaruan penggunaan media di sekolah menengah pertama yang terus berkembang sesuai zaman
  - b. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubung dengan media pembelajaran agar guru dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menjadi bahan kajian lanjut.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Penulis  
Dapat menambah ilmu dan pengalaman secara langsung tentang media pembelajaran audio visual
  - b. Bagi Guru  
Memberikan inovasi baru agar guru mampu menjadi suri tauladan bagi peserta didik melalui pengajaran yang diterapkan melalui media audio visual yang mampu merubah sisi negatif pada peserta didiknya.
  - c. Bagi Peserta Didik

1. Membantu peserta didik dalam mengembangkan nilai agama dan moral melalui media audio visual.
  2. Meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan
  3. Metode belajar bervariasi sehingga tidak membuat peserta didik bosan
  4. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga peserta didik mudah memahami dan mudah mencapai tujuan pembelajaran
- d. Bagi Sekolah
1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggara lembaga pendidikan
  2. Sebagai bahan yang dapat dipertimbangkan dalam menyusun program pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang baru

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan**

Didalam bahasa Inggris pengembangan dinamakan *development* maksud dari *development* ini yaitu sebagai suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau proses penyempurnaan terhadap produk yang sudah ada sebelumnya. *Development* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: alfabeta, 2016), 297.

## 2. Media Audio Visual Berbasis Aplikasi CapCut

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar.<sup>8</sup>

Aplikasi *capcut* ialah Salah satu aplikasi pengeditan video untuk perangkat android. Aplikasi *capcut* ini memiliki berbagai kelebihan salah satunya yaitu dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran yang terkesan lebih kreatif dan lebih menarik dalam belajar. Selain itu manfaat dari pengguna aplikasi *capcut* dalam proses belajar yaitu mampu mendidik siswa untuk berpikir kritis, mewujudkan kondisi belajar mengajar yang efektif, sebagai bahan ajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian diharapkan dalam penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan keterampilan pada peserta didik.

Dapat disimpulkan aplikasi *capcut* ini merupakan aplikasi yang sangat mendukung, efektif, menarik dan dapat memudahkan editor dikalangan masyarakat khususnya bagi pemula dan dapat digunakan dalam membuat media suatu pembelajaran berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi saja sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik.<sup>9</sup>

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk

---

<sup>8</sup> Randy Irawan, *Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran* (Purbalingga:CV Eurika Media Aksara, 2021), 64.

<sup>9</sup> Gina Aprilliana dan Roy Efendi, "Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi" (*Triangulasi:Jurnal Pendidikan*, 2022):49.

mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.<sup>10</sup>

#### **H. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi Haji memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya Yaitu:

1. Menjadi pedoman untuk guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran
2. Membantu para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran
3. Melatih keterampilan peserta didik sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan
4. Media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* berisi materi pokok tentang Pengertian haji, syarat-syarat haji, rukun-rukun haji dan ketentuan-ketentuan haji.

#### **I. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk media audio visual Pendidikan Agama Islam dalam bentuk video yang diharapkan dalam peneliti ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *capcut*
2. Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dapat dikembangkan menggunakan aplikasi *capcut* yang bisa diunduh pada PlayStore yang sudah tersedia di android
3. Produk audio visual ini dibuat melalui aplikasi *capcut* berisi tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilengkapi video mengenai materi haji
4. Penjelasan materi dalam video interaktif menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa

---

<sup>10</sup> Hamzah Pagara, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto dan Sayidiman, *Media Pembelajaran* (Gunungsari:Badan Penerbit Unm, 2022), 18.



5. Media pembelajaran interaktif dibuat dengan berbagai animasi yang menarik supaya dapat memberikan semangat kepada siswa
6. Terdapat latihan siswa (uji coba) di akhir pembelajaran untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah kegiatan yang dilaksanakan terlaksana dan sistematis untuk mengembangkan potensi anak didik berdasarkan pada kaidah-kaidah agama Islam.<sup>1</sup>

Menurut Samrin, pendidikan agama Islam merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk menciptakan manusia yang seutuhnya, beriman dan bertaqwa kepada Allah serta mampu mewujudkan eksistensinya sebagai khalifah Allah di muka bumi ini, yang berdasarkan kepada ajaran Al-Qur'an dan sunnah, maka tujuan dari konteks ini terciptanya manusia seutuhnya "*Insan Kamil*". Dalam artian bahwa pendidikan Islam adalah proses pensiptaan manusia yang memiliki kepribadian serta berakhlak al-karimah "*Akhlak Mulia*" sebagai makhluk pengemban amanah bumi.<sup>2</sup>

Jadi pembelajaran pendidikan agama Islam adalah proses kegiatan yang dilakukan seseorang dalam membelajarkan seorang atau sekelompok peserta didik untuk dapat memahami dan mengembangkan ajaran-ajaran Islam dan nilai-nilainya hingga dijadikan sebagai pandangan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

##### 2. Materi Haji

Haji merupakan rukun Islam yang kelima. Melaksanakan ibadah haji adalah perintah dari Allah Swt yang harus dilaksanakan agar Islam seseorang itu menjadi sempurna dan melepaskan diri dari dosa, dan haji disini hanya diperuntukkan atau diwajibkan bagi seseorang yang telah mampu dari segi harta dan juga kesehatan.

Haji ditinjau dari segi bahasa artinya menyengaja mengunjungi Baitullah untuk membesarkan Allah Swt sedangkan menurut istilah haji adalah menyengaja untuk berkunjung atau pergi tanah suci Mekkah untuk menunaikan rukun Islam yang kelima, seperti mengerjakan ihrom, wukuf, thawaf, sa'i, dan

---

<sup>1</sup> Robiatul Awwaliyah dan Hasan Baharun, "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional," (Jurnal Pendidikan Islam Dalam Sistem Nasional, no.2. vol.19, 2018): 37.

<sup>2</sup> Samrin, "Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia," (Jurnal Al-Ta'dib, no.1, vol.8, 2015): 107.

tahalul sesuai dengan syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh Allah Swt semata-mata mengharapkan ridho-Nya.<sup>3</sup>

#### A. Syarat Haji

Melaksanakan haji diwajibkan bagi orang yang mampu sekali seumur hidupnya dan yang menjadi syarat untuk wajib melaksanakan haji adalah:

1. Beragama Islam
2. Baligh
3. Berakal sehat
4. Merdeka

#### B. Rukun Haji

Rukun haji berbeda dengan wajib haji. Rukun haji adalah suatu perbuatan yang jika tidak dikerjakan maka mengakibatkan hajinya menjadi batal dan harus diulang.<sup>4</sup> Sedangkan wajib haji adalah suatu perbuatan yang harus dan wajib dikerjakan tetapi sahnya ibadah haji kita tidak tergantung kepada wajib haji ini, dan apabila kita tidak mengerjakan dari salah satu wajib haji maka kita harus menggantinya dengan denda atau dam. Rukun haji terbagi menjadi beberapa macam, antara lain:

1. Ihram, adalah niat ketika memulai mengerjakan ibadah haji dan umroh dengan pakaian yang telah ditetapkan pada saat ihram
2. Wukuf, adalah berdiam diri di padang Arafah pada waktu yang telah ditetapkan, adapun waktunya yaitu ketika mulai tergelincirnya matahari pada tanggal 9 Dzulhijjah hingga terbit fajar pada tanggal 10 Dzulhijjah.
3. Thawaf, adalah proses mengelilingi Ka'bah sebanyak tujuh putaran. Adapun syarat-syarat thawaf adalah sebagai berikut:<sup>5</sup>
  1. Suci dari yang namanya hadast dan najis.
  2. Menutup Aurat.
  3. Diprioritaskan putaran thawafnya sempurna 7 putaran.
  4. Dimulai dari posisi Hajar Aswad dan diakhiri di Hajar Aswad.
  5. Ketika thawaf posisi Ka'bah berada disebelah kiri.

---

<sup>3</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Tuntunan Manasik Haji dan Umrah* (Jakarta: Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah, 2023), 64.

<sup>4</sup> Ibid, 67.

<sup>5</sup> Muhammad Sadik Sabry, "Hadis-Hadis Tentang Tawaf," (Makassar: Tafsir, Vol. 3 No.1, 2015), 134.

Thawaf terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

1. Thawaf Qudum, ialah thawaf yang dilaksanakan ketika seseorang baru tiba di tanah suci.
2. Thawaf Ifadhah, ialah thawaf yang menjadi bagian dari rukun haji.
3. Thawaf Wada', ialah thawaf ketika hendak pulang ke negara masing-masing.
4. Thawaf Tahallul, ialah thawaf yang dilaksanakan untuk melepaskan diri dari sesuatu yang diharamkan saat ihrom.
5. Thawaf Nadzar, ialah thawaf karena bernazar.
6. Thawaf Sunnah, ialah thawaf yang dilakukan setiap kali seseorang memasuki Masjidil Haram tanpa pakaian ihram dan bukan dalam rangkaian haji.

#### 4. Sa'i

Merupakan salah satu ibadah yang menjadi bagian dari pelaksanaan manasik haji dengan cara melakukan perjalanan dan lari-lari kecil sesuai dengan ketentuan syari'at.<sup>6</sup> Yang menjadi syarat-syarat daripada sa'i ialah:

1. Dimulai dari bukit Shofa dan diakhiri di bukit Marwah.
2. Sa'i dilakukan sebanyak 7 kali. Yaitu dimulai dari Shofa ke Marwah dihitung 1 kali dan sebaliknya jika dari Marwah ke Shofa dihitung 1 kali.
3. Dilaksanakan setelah melaksanakan thawaf. Mencukur rambut.

Fungsinya yaitu sebagai penghalalan (tahlul) terhadap sesuatu hal yang diharamkan untuk diperbuat selama melaksanakan ihrom dan mencukur rambut itu sekurang-kurangnya tiga helai rambut.

#### 5. Tahallul

Merupakan keadaan seseorang setelah melaksanakan semua rukun haji dan karena itu dihalalkan (dibolehkan) melakukan perbuatan yang sebelumnya dilarang selama ber-ihram. Tahallul terbagi dua:<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Djaenab, "Sai Dalam Prespektif Hadis," (As-shabahah:Jurnal Pendidikan Islam:Universitas Islam Makassar, 180): 181.

<sup>7</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Tuntunan Manasik Haji dan Umrah* (Jakarta:Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah, 2023), 64.



1. Tahallul Awal yaitu melepaskan diri dari keadaan ihrom setelah melakukan dua diantara tiga perbuatan: melontar Jumrah Aqabah dan bercukur, melontar Jumrah Aqabah dan Thawaf Ifadah beserta Sa'i, Tahawaf Ifadah beserta Sa'i dan bercukur.
2. Tahallul Tsani yaitu keadaan ketika seorang jamaah telah melakukan tiga kegiatan haji, yaitu melempar jumrah aqabah, memotong atau mencukur rambut, thawaf ifadha serta sa'i.<sup>8</sup>

#### 6. Tertib

#### C. Wajib Haji

Wajib haji yaitu rangkaian amalan yang harus dikerjakan dalam ibadah haji yang bila salah satu amalan itu tidak dikerjakan ibadah haji seseorang tetap sah tetapi dia harus membayar denda (dam). Jika seseorang sengaja meninggalkan salah satu rangkaian amalan itu tanpa adanya uzur syar'i, ia berdosa.<sup>9</sup> Sesuatu yang termasuk dalam wajib haji ialah:

##### 1. Ihram dari Miqot

Adapun maksud dari miqot adalah batasan tempat dan batasan waktu dalam melaksanakan ihrom. Dan miqot ini terbagi menjadi dua macam, yaitu:

##### 1. Miqot Zamani

Yaitu batasan ataupun ketentuan mengenai waktu mulai untuk melaksanakan ibadah haji. Dan waktu dari miqot zamani yaitu mulai dari awal bulan syawal hingga terbitnya fajar pada tanggal 10 Dzulhijjah.

##### 2. Miqot Makani

Yaitu suatu tempat dimana dimulainya ihrom sewaktu akan mengerjakan ibadah haji atau umroh. Bagi jamaah yang berasal dari Indonesia, pemerintah menentukan tempat khusus bagi Negara Indonesia, India, dan Yaman untuk memulai ihrom dari bandara King Abdul Azis Jeddah untuk yang akan menuju

---

<sup>8</sup> Saprun dan Mappanyompa, "Efektivitas Bimbingan Manasik Haji dan Umrah di Masjid Riadhul Sholihin Dusun Bertais," (Ibtida'iy:Jurnal Prodi PGMI, 2022):8.

<sup>9</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Tuntunan Manasik Haji dan Umrah* (Jakarta:Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah, 2023), 67.

Makkah, dan dimulai dari Bir Ali untuk yang menuju Madinah terlebih dahulu.

2. Bermalam di Musdalifah.

Waktunya adalah sesudah terbenamnya matahari tanggal 10 Dzulhijjah setelah melaksanakan wukuf. Kemudian melaksanakan sholat maghrib dan isya dengan dijamak qashar.

Maksud dari shalat jamak dan qashar adalah shalat jamak yaitu menggabungkan dua shalat fardhu ke dalam satu waktu, sedangkan qashar yaitu shalat yang dilakukan dengan meringkas shalat fardhu yang empat rakaat menjadi dua rakaat. Kemudian cara melaksanakan shalat jamak magrib dan isya dan qashar yaitu mengerjakan shalat magrib terlebih dahulu sebanyak tiga rakaat, dan setelah salam lanjut dua rakaat untuk shalat isya. Setelah itu di suruh untuk mengambil kerikil sebanyak 49 krikil atau 70 krikil.

3. Bermalam di Mina.

Waktunya yaitu tanggal 11, 12, atau 13 dan diwajibkan untuk berdiam atau bermalam di Mina.

4. Melempar Jumrah Aqabah.

Melempar jumrah ini dilakukan sebanyak 7 kali lemparan pada tanggal 10 Dzulhijjah selanjutnya melaksanakan tahallul awal dengan mencukur sebagian atau seluruh rambut, dengan begitu larangan dalam ihrom menjadi hilang kecuali berhubungan suami istri. Waktu melempar Jumrah Aqabah yaitu:

1. Melempar Jumrah Aqabah sebelum fajar, dan disunatkan melempar Jumrah Aqabah pada 10 Dzulhijjah mulai setelah matahari terbit hingga condong ke barat.
2. Melempar Jumrah Aqabah sebelum matahari terbenam, dan menurut Imam malik bahwa orang yang tidak melempar Jumrah Aqabah hingga matahari terbenam matahari dan melakukannya pada malam hari atau besoknya, maka wajib membayar dam. Jikalau menurut Abu Hanifah melempar Jumrah Aqabah pada malam harinya tidak wajib membayar dam, jikalau pada besok harinya maka wajib membayar dam. Sedangkan Imam Syafi'i mengatakan bahwa melempar

Jumrah Aqabah pada malam hari atau besoknya tidak wajib membayar dam.<sup>10</sup>

3. Melempar Jumrah Ula, Wustha dan Aqobah. Dilaksanakan pada tanggal 10, 11, dan 12 Dzulhijjah dan masing-masing sebanyak 7 kali dan disebut dengan nafar awal. Adapun yang dimaksud dengan nafar awal yaitu apabila kita hanya melontar jumrah selama tiga hari, dan total krikil yang dilontarkan jama'ah yaitu sebanyak 49 butir. Dan yang melempar jumrah pada tanggal 10, 11, 12 dan 13 di Mina dinamakan nafar tsani. Nafar tsani yaitu melontar jumrah sebanyak 4 hari, dan jumlah batu yang dilontar yaitu sebanyak 70 butir.
5. Menjauhkan diri dari sesuatu yang diharamkan dalam pelaksanaan ihram.
6. Thawaf Wada'. Hal-hal yang menjadi larangan dalam pelaksanaan ibadah haji adalah:
  1. Untuk laki-laki dilarang memakai pakaian yang berjahit.
  2. Untuk laki-laki dilarang memakai penutup kepala atau menutup kepala.
  3. Untuk wanita dilarang menutup bagian muka dan telapak tangan atau memakai sarung tangan.
  4. Selama waktu ihrom dilarang untuk memakai parfum.
  5. Dilarang untuk mencukur rambut dan memakai minyak rambut
  6. Dilarang untuk menikah atau menjadi wali.
  7. Dilarang bersenggama hingga melakukan hubungan suami istri sebelum tahallul Tsani.
  8. Dilarang untuk membunuh hewan sekalipun halal untuk dimakan.
  9. Berselisih atau bertengkar dengan teman sejawat dan juga dengan jamaah haji yang lain.
  10. Melakukan kejahatan dan berbuat maksiat yang mengakibatkan penyelewengan dari mentaati Allah Swt.

---

<sup>10</sup> Ramli, *Fiqh Muqarran* (Yogyakarta: Nuta Media, 2020), 170-171.

11. Tidak boleh memakai pakaian yang dicelup dengan wangi-wangian.
12. Dilarang memotong kuku.
13. Dilarang berburu dan memakan hasil buruan.

#### D. Hikmah Melaksanakan Ibadah Haji

Melakukan ibadah haji memiliki berbagai hikmah yang dapat diambil untuk lebih mendekatkan diri kita kepada Allah Swt. Adapun hikmah-hikmah dari melaksanakan haji ialah<sup>11</sup>:

1. Haji yang mambrur akan dijamin baginya surga.
2. Menjawab panggilan Allah Swt.
3. Salah satu amalan yang paling baik.
4. Menghapus dosa.
5. Dapat menghilangkan kefakiran.
6. Diberi pahala yang besar.
7. Mendapat tarbiyah langsung dari Allah Swt.
8. Memperkuat iman
9. Dapat melihat langsung dan belajar dari peristiwa orang-orang saleh.

### 3. Media Audio Visual

#### A. Pengertian Media Audio Visual

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara: atau “pengantar” media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi atau media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa). Sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>12</sup>

Media audio visual media merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan music melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan saat siswa belajar

---

<sup>11</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Tuntunan Manasik Haji dan Umrah* (Jakarta: Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah, 2023), 158.

<sup>12</sup> Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta selatan: Ciputat Press, 2022), 11.



menggunakan media audio visual ini adalah memfokuskan pemanfaatan indera pendengaran untuk menyerap informasi.<sup>13</sup>

Penelitian yang dikutip Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>14</sup>

Penelitian yang dikutip Brigg mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar, misalnya : media cetak, media elektronik ( film, video).<sup>15</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Prinsipnya dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian penggunaan media dalam proses belajar mengajar harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Manfaat media pengajaran berkenaan dengan proses belajar mengajar antara lain :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa

---

<sup>13</sup> Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto dan Sayidiman, *Media Pembelajaran* (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2003), 37.

<sup>14</sup> Akip Suhendar dan Zaenal Mustofa, "Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra'al A'Raaf," (Serang Raya : Protekinfo,2014):1.

<sup>15</sup> Sapriyah, " Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," (Serang Indonesia:Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP,2019):122.

tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>16</sup>

Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya. Media ini dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu:

1. Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
2. Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi.

Media audiovisual mempunyai sifat sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
2. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
3. Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
4. Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai
5. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan)
6. Dengan menggunakan media audiovisual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.<sup>17</sup>

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar mengajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.<sup>18</sup> Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan

---

<sup>16</sup> Sujono, "Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," (Ta'dib:Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial, 2022): 27-34.

<sup>17</sup> Joni Purwono, Sri Yutmini dan Sri Anitah, "Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri Pacitan," (Jurnal Pendidikan Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, no.2,2014):130-131.

<sup>18</sup> Ibid, 130.

penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Mendengarkan materi audio tuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dengan waktu yang tepat atau dengan sedikit penundaan antara pengantar dan mulainya proses mendengar. Dorong siswa untuk mendengarkan dengan tenang, pusatkan perhatian kepada materi audio, mendengarkan dengan pikiran terbuka dan dengan kemauan, dan dengan sadar menghubungkan apa yang didengar dengan pertanyaan-pertanyaan yang dibahas sebelum program ini dimulai.<sup>19</sup>

Sedangkan media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan Pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada peserta didik.<sup>20</sup> Cara ini dianggap lebih tepat, cepat dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan. Dengan demikian media pendidikan berfungsi ganda, yakni sebagai pembawa, penyalur pesan/informasi dan sebagai unsur penunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi diatas bahwa media merupakan sarana dalam proses belajar yang terdiri dari beberapa macam salah satunya media audio visual yang melibatkan indra penglihatan, pendengaran, dan kinestetik. Hal ini dapat digunakan oleh para pendidik dalam proses belajar supaya pembelajaran bisa mengaktifkan anak (student centered learning) dan tidak hanya guru yang aktif (teacher centered learning). Proses belajar yang menyenangkan tentu saat guru dapat memanfaatkan media dalam bermain sambil belajar.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Anang Silahuddin, "Pendampingan Peningkatan Kualitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran di MA Al Huda Karang Melati," (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, no.2,2021):171.

<sup>20</sup> Septi Nurfadillah, "Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika di Kelas 1 MI Al Hikmah 1 Sepatan," (Pensa:Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial no.1,2021):150.

<sup>21</sup> Maria Ulfa, "Pembelajaran Berbasis Media Audio Visual Gerak Dalam Melatih Konsentrasi Belajar Anak Di TPA Sahabat Hati Pontianak," (Al- Athfal Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 4 Nomor 2, 2018): 56.

## B. Jenis-jenis Media Audio Visual

Media merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta menunjang pendidikan, pelatihan dan tentunya perlu mendapat perhatian tersendiri. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media tidak dapat diabaikan begitu saja. Hal ini dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran, maka pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik.

Media audio visual dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari. Adapun jenis – jenis media audio visual adalah sebagai berikut:

### 1. Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, media ini tidak cocok untuk orang tuna rungu atau kelainan dalam pendengarannya.

### 2. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti, slide (film bingkai) foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

### 3. Media audio visual

Media audio visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.<sup>22</sup>

## C. Manfaat Media Audio Visual

Media audio visual mempunyai manfaat yang beragam diantaranya dengan menghadirkan media audio visual maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu melalui media itu. Selanjutnya, media audio visual dapat menghadirkan bendabenda, beberapa obyek dan gerakan-

---

<sup>22</sup> Mulyadi, Febri Fahreza dan Rendi Julianda, “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung,” (Jurnal Visipena, no.1 9,2018):136.



gerakan tertentu yang sekiranya sulit menghadirkan hal-hal tersebut langsung di dalam kelas. Media audio visual memungkinkan siswa lebih tertarik dalam belajar Pelajaran PAI karena melalui media tersebut disajikan suara sekaligus gambar yang mendukung proses pembelajaran.

#### 4. Aplikasi CapCut

##### 1. Manfaat Aplikasi CapCut

Manfaat dari Aplikasi *capcut* yaitu dalam pembuatan media pembelajaran sangat fleksibel, pengguna dapat membuat video yang panjang ataupun pendek sesuai dengan kebutuhan. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat video dalam berbagai format seperti vertical, horizontal dan square. Pengguna dapat membuat video yang sesuai dengan program media social yang akan digunakan untuk membaginya.

##### 2. Kelebihan Aplikasi CapCut

Kelebihan Aplikasi *capcut* menjadi salah satu aplikasi edit video di smartphone, *capcut* memang terbilang memiliki fitur yang lengkap. Mulai dari stiker, filter, backsound bisa digunakan sesuka hati. Bahkan untuk akses pun bisa dilakukan secara offline. Selain itu, memiliki template yang keren, dan hasil video yang menarik.

##### 3. Kekurangan Aplikasi CapCut

Kekurangan Aplikasi *capcut* yaitu,kekurangan dari harga izin untuk memiliki software itu sendiri. Media pembelajaran interaktif berbasis *capcut* dirancang untuk pembelajaran pembuatan vidio.<sup>23</sup>

##### 4. Fitur Aplikasi CapCut

###### 1. Definisi

Aplikasi untuk mengedit video paling populer di playstore yaitu *capcut*, dan pada saat ini aplikasi ini tetap bertahan di 10 besar sebagai aplikasi yang paling populer di play store, yang menandakan banyak sekali manusia yang menggunakan aplikasi ini , yang terutama sebagai kebutuhan untuk mengedit video di handphone . apalagi aplikasi *capcut* ini bisa di unduh dan di gunakan secara gratis tanpa harus berlangganan, aplikasi ini memiliki fitur editing yang bisa di bilang cukup lengkap

---

<sup>23</sup> Luvita, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi *capcut* di Kelas V SD," (Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA, no.1, 2022): 9.

untuk kelas aplikasi pengeditan video di handphone . Dan bukan hanya itu, aplikasi *capcut* ini juga banyak sekali menyediakan template hasil buatan para pengguna *capcut* juga, yang mana bisa membantu orang lain agar lebih mudah untuk mengedit video. *Capcut* bisa langsung membagikan hasil editan. maka dari itu semua pengguna tiktok juga menggunakan aplikasi *capcut* ini sebagai aplikasi mengedit video .

Aplikasi *capcut* ini ialah aplikasi yang di kembangkan dan di buat oleh ByteDance Ltd yang merupakan perusahaan dan developer teknologi di china. maka tidak heran lagi jika aplikasi ini berhubungan dengan aplikasi Tiktok. dan *capcut* ini sekarang memiliki nama *viamaker*. Sang developer beberapa waktu lalu memutuskan untuk mengganti namanya . Dan aplikasi editing video ini pertama kali nya di rilis pada tahun 2020 April dan semakin berkembang sampai saat ini . dan aplikasi ini sudah banyak sekali mendapatkan penghargaan di play store maupun App store. Ada beberapa tools yang sudah tersedia pada aplikasi *capcut* untuk membuat media pembelajaran menarik, edit, video, effect, filters.<sup>24</sup>

## 2. Macam-Macam Fitur Aplikasi CapCut

### 1. Template Fitur

Template menyajikan berbagai template video yang sedang viral dan penggunaanya dapat memilih sesuai keinginan. Cara menggunakan template ini sangat mudah, pengguna tinggal memasukkan foto atau video lalu selanjutnya pengguna bisa menyesuaikan dan mengedit sendiri

### 2. Text dan Stiker

Ketika mengedit sebuah video, pengguna dapat memberi teks yang telah disediakan oleh *capcut*. Text ini disediakan dalam berbagai jenis font, warna, background, animation, effects, dan lain sebagainya. Jenis font ini juga tersedia dalam Bahasa Indonesia, Bahasa Thailand, Bahasa Vietnam, Bahasa Arab, Bahasa Korea, dan

---

<sup>24</sup> Rika Syahmewah, "Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi CapCut yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Video Sebagai Media Pembelajaran," (Journal of Physics and Science Learning, no.1,(2023): 28.

lain sebagainya. Selain text, *capcut* juga menyediakan stiker dalam beraneka ragam bentuk.

### 3. Efek

Fitur ini menyediakan dua pilihan, yakni Video Effect dan Body Effect. *capcut* menyediakan dua pilihan yang bagus dan trendy sehingga video yang dihasilkan bisa mengikuti trend yang ada.

### 4. Fitur (Filter)

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 music dll.<sup>25</sup>

### 5. Overlay

Fitur ini digunakan untuk menambahkan video di atas video dengan bersamaan. Layer ini dapat ditambahkan hingga 2, 4, 5, hingga 6 video sekaligus. Setiap videonya pun dapat diedit dan diatur dengan fitur yang ada, seperti trim, kecepatan, volume, menggabungkan, animasi, memotong, stabilizer, dan lain sebagainya.

### 6. Edit Audio

Saat mengedit video, audio dapat diekstrak dan diedit. Audio dapat diubah menjadi bentuk suara yang variatif, seperti suara robot, chipmunk, low battery, high, low, dan sebagainya. Selain itu, ada pula rekomendasi audio atau musik yang disediakan oleh *capcut*. Tidak hanya itu, *capcut* dapat menghubungkan musik tren yang ada di Tik Tok dengan hanya log in akun Tik Tok.

## 3. Cara Menggunakan Aplikasi CapCut

### 1. Buka Aplikasi CapCut

Tidak harus log in akun, *capcut* dapat langsung digunakan. Pengguna boleh juga memasukkan akun Facebook, Apple.

---

<sup>25</sup> Hanafi Aldiyanto, "Dasar Editing Capcut untuk Media Sosial Bagi Siawa Menengah Pertama," (Prosiding Seminar Nasional, 2023);3.

## 2. New Project

Setelah itu, pengguna dapat memencet icon tambah (+) new project.

## 3. Memilih Video

Akan tampil serangkaian video dan foto dari galeri handphone pengguna. Video atau foto dapat dipilih sesuai kebutuhan editing.

## 4. Edit

Setelah memilih video, fitur edit akan tampil dan pengguna bisa menyesuaikan. Kreativitas dibutuhkan dalam proses ini agar hasil video dapat sesuai dengan imajinasi pengguna

## 5. Ekspor

Setelah selesai diedit, video bisa diekspor untuk diunduh atau dibagikan

# 5. Vidio Pembelajaran

## 1. Pengertian Vidio Pembelajaran

Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-video-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Dalam kamus Bahasa Indonesia Video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Senada dengan itu, video juga berarti sesuatu yang berkenaan dengan penerimaan dan pemancaran gambar. Tidak jauh berbeda dengan definisi tersebut, video merupakan *“the storage of visuals and their display on television-type screen”* (penyimpanan atau perekaman gambar dan penayangannya pada layar televisi). Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; motion), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.<sup>26</sup>

## 2. Manfaat Video Pembelajaran

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya. Video merupakan media yang cocok untuk berbagai media pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu

---

<sup>26</sup> Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin dan Zenuddin, “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon,” (Al Ibtida:Jurnal Pengaruh Penggunaan Video, No. 1, 2016):1-9.



siswa seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Maka dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa.

Selain itu, menurut Smaldino sendiri, pembelajaran dengan video multi-suara bisa ditujukan bagi beragam tipe pebelajar. Teks bisa di display dalam aneka bahasa untuk menjelaskan isi video. Beberapa DVD bahkan menawarkan kemampuan memperlihatkan suatu objek dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berpeseran penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa diserap.<sup>27</sup>

Manfaat media video pembelajaran tersebut untuk menciptakan suatu media pembelajaran menarik, aktif dan kreatif bagi peserta didik. Aplikasi capcut merupakan salah satu aplikasi editing yang memiliki banyak fitur menarik untuk menunjang pembuatan video.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan video peserta didik dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Peserta didik pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi peserta didik untuk selalu memperhatikan pelajaran.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, no.1, 2019):471.

<sup>28</sup> Lanjar Pratiwi, " Media Video Solusi Pembelajarn IPS Bagi Siswa Sekolah Dasar," (Prosiding:Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi, 2018):345.

## B. Telaah Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan peneliti dahulu sebagai perbandingan antara hasil penelitian sekarang dengan penelitian yang terdahulu, yang bertujuan untuk mengetahui posisi penelitian sekarang dengan peneliti dahulu yang sejenis. Peneliti dahulu sebanyak tiga buah judul yang analisisnya dapat disajikan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan Luvita Fariska Deriyana, Nurmaina Juni 2022 dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sekolah Dasar” Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa, volume 07, Nomor 1, (Halaman 1).<sup>29</sup>

Peneliti yang digunakan menggunakan pengembangan (Research and Development). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Wawancara, Data Dokumentasi, Angket. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pengembangan media Pembelajaran Sistem pencernaan tubuh dengan menggunakan media capcut pada pembelajaran IPA di kelas V SD Penulis menggunakan Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate.) yang dimana hasil dalam penelitian tersebut adalah Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya telah diverifikasi oleh validator media, Validator materi, dan Validtor pembelajaran, yang telah memenuhi tahapan pengembangan.

Hasil yang diperoleh dari tes siswa memenuhi standar sangat baik sebesar 97%. Dari Akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan Capcut ini antara lain: Menyediakan berbagai menu praktis yang dapat membuat kuis lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dan mendemonstrasikan materi penelitian, isi yang dikembangkan oleh Lectora Inspire dapat diunggah dimana saja, Perangkat lunak otak cerdas sederhana yang memiliki program tutorial interaktif yang dapat dipublikasikan secara offline atau online melalui templat, sehingga pengguna dapat lebih mudah menggunakan Web pribadi, CD, pengolah kata.

---

<sup>29</sup> Luvita Fariska Deriyana, Nurmaina, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sekolah Dasar,” Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa, volume 07, Nomor 1, juni (2022).

Adapun persamaanya yaitu jenis penelitian menggunakan R&D (Research and Development) dan mengembangkan suatu media dalam pembelajaran yang diterapkan untuk siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan prosedur penelitian 4D sedangkan yang Peneliti teliti menggunakan prosedur penelitian ADDIE.

2. Penelitian yang dilakukan Winda Pitriani Parhamah dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut Materi Bandung Lautan Api Untuk Meningkatkan Historical Empath Peserta Didik di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung”.<sup>30</sup>

Penelitian ini mengenai pengembangan media video animasi pada materi peristiwa Bandung Lautan Api berbasis aplikasi Capcut sebagai media pembelajaran sejarah yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan pada penelitian adalah bagaimana kelayakan produk video pembelajaran berbasis aplikasi Capcut pada materi Bandung Lautan Api untuk meningkatkan historical empathy peserta didik di kelas XI MAN 2 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan (Research and Development atau R&D). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang menggunakan 5 langkah tahapan dalam penelitian, yaitu 1) Analysis 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation. Instrumen yang digunakan berupa skala penilaian untuk mengetahui kelayakan video animasi dan mengetahui respons peserta didik terhadap kemenarikan media video animasi berbasis aplikasi Capcut sebagai media pembelajaran sejarah yaitu menggunakan skala Likert. Analisis data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dari ahli media, ahli materi, peserta didik kelas XI MAN 2 Bandar Lampung. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain media pembelajaran berupa video animasi pada pembelajaran sejarah dengan persentase kelayakan ahli media 88%, ahli materi 90% dan praktisi pendidikan (guru sejarah) 89% dengan kriteria “sangat layak”. Persentase respons peserta didik terhadap angket afektif historical empathy pada uji coba memperoleh persentase 87,13% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa

---

<sup>30</sup> Winda Pitriani Parhamah, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut Materi Bandung Lautan Api Untuk Meningkatkan Historical Empath Peserta Didik di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung urnal Cakrawala Pendas,” (Skripsi Universitas Bandar Lampung, 2023).

video pembelajaran berbasis aplikasi Capcut pada materi peristiwa Bandung Lautan Api layak untuk digunakan untuk meningkatkan historical empathy peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan Syiti Asiah dengan judul “Pengembangan Media Video Tutorial Pengurutan Wajah Secara Manual Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Berbasis Aplikasi Capcut Di SMK Negeri 3 Padangsidimpuan” Skripsi Thesis Universitas Negeri Padang.<sup>31</sup>

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini model 4D yang melalui tahap yaitu: define, design, development dan dissemination. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas X KC 1 Tata kecantikan SMK 3 Negeri Padangsidimpuan ajaran 2022-2023 yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar penilaian atau angket penilaian yang digunakan untuk menguji validasi ahli materi dan ahli media serta uji praktilitas diperoleh dari respon guru dan peserta didik. Teknik analisis data dengan menghitung skor penilaian media video dari angket yang diberikan dan dikategorikan sesuai dengan interpretasi yang diperoleh.

Adapun persamaannya yaitu jenis penelitian menggunakan R&D (Research and Development) dan mengembangkan suatu media dalam video pembelajaran untuk peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang Peneliti teliti yaitu menggunakan prosedur penelitian 4D (define, design, development dan dissemination) sedangkan yang Peneliti teliti yaitu menggunakan prosedur penelitian ADDIE.

---

<sup>31</sup> Siti Asiah, “Pengembangan Media Video Tutorial Pengurutan Wajah Secara Manual Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Berbasis Aplikasi Capcut Di SMK Negeri 3 Padangsidimpuan” (Skripsi Thesis Universitas Negeri Padang, 2022).



Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama, tahun dan judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1	Luvita Fariska Deriyana, Nurmaina (2022) Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sekolah Dasar	Persamaannya yaitu jenis penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development) dan mengembangkan suatu media dalam pembelajaran yang diterapkan untuk siswa.	Peneliti ini menggunakan prosedur penelitian 4D sedangkan Peneliti menggunakan prosedur penelitian ADDIE.
2	Winda Pitriani Parhamah, (2023) Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut Materi Bandung Lautan Api Untuk Meningkatkan Historical Empath Peserta Didik di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung	Persamaannya yaitu jenis penelitian menggunakan R&D (Research and development) dan mengembangkan suatu dalam pembelajaran yang diterapkan untuk siswa dan menggunakan prosedur penelitian ADDIE.	Peneliti ini lebih fokus terhadap pengembangan untuk meningkatkan Historical Empath Peserta Didik video animasi. Sedangkan peneliti memfokuskan pengembangan untuk motivasi belajar siswa.
3	Syiti Asiah (2022) Pengembangan Media Video Tutorial Pengurutan Wajah Secara Manual Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Berbasis Aplikasi Capcut Di SMK Negeri 3 Padangsidempuan	Adapun persamaannya yaitu peneliti menggunakan R&D (Research and development) dan mengembangkan suatu media dalam video pembelajaran untuk peserta didik.	Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian 4D (define, design, development dan desseminte) sedangkan Peneliti menggunakan ADDIE.

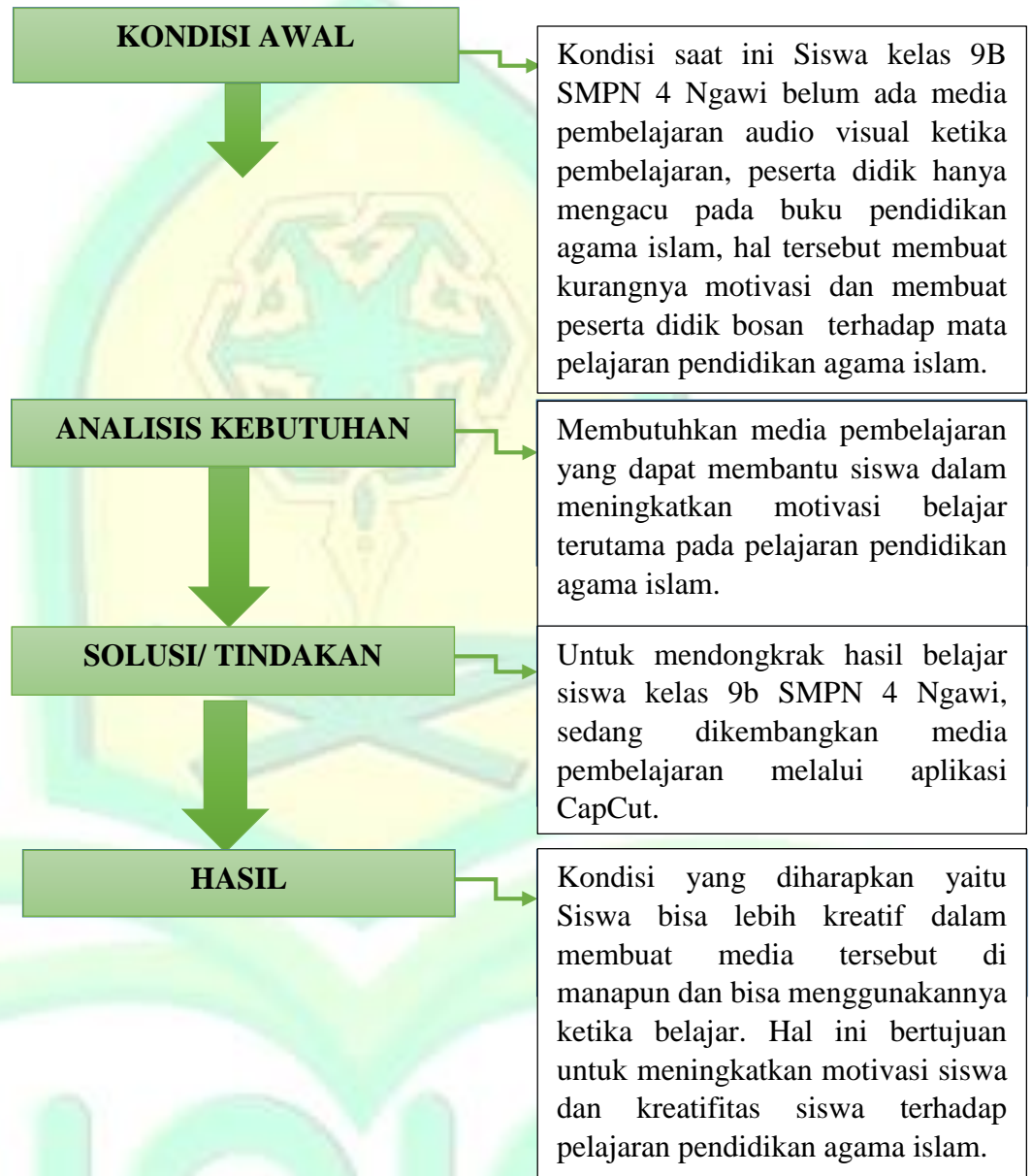
C. Kerangka Pemikiran

Pada suatu penelitian diperlukan sebuah kerangka pemikiran atau gambaran dari penelitian yang akan dilaksanakan, agar peneliti terarah dengan baik serta memberikan pemahaman alur pada pembaca.

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting dengan demikian maka kerangka berfikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling

mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.

Adapun kerangka pemikiran dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran**

Berikut tahapan yang dilakukan dengan pendekatan ADDIE menurut Robert Marible Branch:

1. Analisis (*Analyze*)

Kondisi awal yang terdapat di SMPN 4 Ngawi tepatnya kelas 9b tersebut belum mampu berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran di kelas. Beberapa perihal yang menyebabkannya adalah belum adanya media

audio visual berbasis aplikasi *capcut* yang mendukung proses belajar di dalam kelas. Sehingga proses pembelajaran berlangsung siswa hanya menggunakan buku ajaran atau buku pendidikan agama islam. sehingga selama pembelajaran tersebut siswa menjadi lebih bosan dan hilangnya semangat ketika pembelajaran berlangsung dikarenakan guru belum membuat media audio visual dalam pembelajaran tersebut atau kurang nya kreatifitas guru dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa menjadi lebih bosan.

## 2. Perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini untuk mendongkrak hasil belajar siswa kelas 9b SMPN 4 Ngawi, sedang dikembangkan media pembelajaran melalui aplikasi *capcut* Selanjutnya peneliti melakukan suatu tindakan yaitu dengan membuat media pembelajaran melalui aplikasi *capcut*. Dipilihnya batasan masalah ini, mengingat peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran pendidikan agama islam yang hanya dilakukan menggunakan bahan ajar saja. Oleh karena itu, peneliti mencoba membuat media tersebut melalui aplikasi *capcut*, sehingga diharapkan peserta didik bisa lebih kreatif ketika ingin membuat kembali media tersebut dan bisa menggunakannya ketika belajar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa, semangat belajar siswa dan kreatifitas siswa terhadap pelajaran pendidikan agama Islam.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini setelah produk yang peneliti buat tersebut sudah jadi sebelum melakukan uji coba kepada kelas 9b tersebut produk tersebut harus dilakukan uji validasi kepada ahli materi yaitu Bapak Ikrar ahsani, S.Pd. Selaku guru pendidikan agama Islam. Hasil uji coba ahli materi yaitu menunjukkan presentase sebesar 92,055% yang artinya produk tersebut sudah bisa atau sudah layak diuji cobakan kepada peserta didik kelas 9b tersebut.

## 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini langkah selanjutnya yaitu peneliti mulai memasuki kelas 9b dan melaksanakan uji coba terkait produk yang peneliti buat.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti membagikan angket respon peserta didik yang bertujuan untuk dapat mengetahui tanggapan dan penilaian dari sudut

pandangan mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi capcut yang telah dirancang.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti menggunakan landasan teori dan kerangka berfikir. Hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah peneliti, belum jawaban yang empirik.<sup>32</sup>

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, hipotesis penelitian dalam pengembangan ini adalah bahwa menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* dalam pembelajaran pendidikan agama islam materi haji kelas 9b SMP Negeri 4 Ngawi.

---

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2013), 63-64.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan

Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu. Melalui penelitian pengembangan ini masalah pendidikan dapat dicarikan solusinya sehingga dapat mengembangkan dan mengaplikasikan pendidikan yang lebih inovatif.

Karakteristik penelitian pengembangan berkaitan dengan masalah atau potensi yang dihadapi atau ingin dipecahkan dalam pendidikan dan benar-benar terjadi yang berkaitan dengan usaha inovatif dalam pembelajaran, segala bentuk pengembangan baik media, model, pendekatan, atau metode pembelajaran harus bersifat efektif. Produk yang dihasilkan harus melewati beberapa uji coba dan validasi yang dilakukan oleh para pakar sehingga dapat dipertanggungjawabkan.<sup>1</sup>

Salah satu model penelitian dan pengembangan yang populer dan praktis digunakan sebagai panduan penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah Model penelitian ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch. Tahapan penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri dari tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.<sup>2</sup>

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### a. Lokasi/ Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Ngawi. Sedangkan tahap uji coba produk akan dilaksanakan pada peserta didik kelas 9B.

##### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tahap persiapan hingga selesai tahap pelaksanaan yaitu pada semester genap tahun akademik 2023-2024.

#### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah para peserta didik kelas 9B SMPN 4 Ngawi yang berjumlah 30 peserta didik. Sesuai dengan nama produk yang dimaksud

---

<sup>1</sup> Okpatrioka "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," (Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya vol.1, no.1, 2023):87-92.

<sup>2</sup> Hamdan Husein Batubara, *Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 44.

yakni desain produk video pembelajaran agama Islam berbasis aplikasi *capcut* ini merupakan suatu jenis media pembelajaran berbasis teknologi dengan mengandung unsur perpaduan antara unsur visual (gambar, tulisan, animasi, video) dengan unsur audio di dalamnya. Pada pembelajaran Pendidikan agama islam yang disesuaikan dengan muatan materi kelas 9B di SMPN 4 Ngawi ini. Adapun konten yang disajikan produk video tersebut khususnya yang berkaitan dengan materi kelas 9B yakni diantaranya adalah Haji. Haji apabila disajikan dalam bentuk video tentunya dapat membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar PAI.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk.<sup>3</sup>

Awal mula model ADDIE diambil dari konsep model desain pembelajaran serta teori yang digunakan untuk angkatan darat AS pada tahun 1950. Kemudian, *Florida State University* di tahun 1975 mengembangkannya di bidang *Educational Technology* agar semua Angkatan bersenjata AS dapat menggunakannya dan menghasilkan prajurit yang berkualitas. Pertengahan tahun 1980-an, para praktisi pendidikan membuat penyesuaian agar model ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan menjadi lebih praktis serta dinamis. Sehingga, ADDIE diterapkan dalam pendidikan dan berbagai produk lainnya seperti dalam pencarian pekerja baru untuk sebuah perusahaan, strategi dan metode pembelajaran, atau bahan ajar. Para praktisi pendidikan mengembangkan model ADDIE dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa model yang kerap sekali diterapkan salah satu model yang digunakan peneliti dalam hal ini yakni adalah model ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Desain, Development, Implementation and Evaluation*.

*Analysis*, Identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran dan pre-planning yang memikirkan atau memutuskan tentang mata pelajaran atau kursus yang akan diberikan. *Design* merupakan Verifikasi hasil atau prestasi yang diinginkan (tujuan pembelajaran) dan menentukan metode atau strategi yang akan diterapkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation*

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 297.

adalah Persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai kualitas produk dan proses pembelajaran <sup>4</sup>

## E. Tahapan Pengembangan

Prosedur Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE teori Robert Marible Branch. Terdapat lima tahap yang perlu dilakukan dalam model pengembangan ini, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berikut prosedur yang dilakukan dengan pendekatan model ADDIE dan proses pengembangan berdasarkan model ADDIE menurut Robert Marible Branch:

### 1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis pertama yaitu mengumpulkan data terkait dengan masalah yang terjadi dalam pembelajaran melalui observasi dan wawancara kepada guru pendidikan agama Islam Bapak Ikrar Ahsani, S.Pd. Hasil wawancara dengan Bapak Ikrar ahsani S, Pd. tersebut yaitu kurangnya media pembelajaran di kelas 9b hal tersebut membuat peserta didik tidak mau mengikuti pembelajaran pendidikan agama Islam dan tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. kemudian peneliti mencari solusi untuk pemecahan masalah melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ada dengan membuat media pembelajaran melalui aplikasi *capcut* untuk membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran dan untuk menarik perhatian peserta didik supaya lebih semangat dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. produk tersebut berisi mengenai animasi bergerak disertai penjelasan-penjelasan mengenai materi haji dan diiringi musik haji tersebut. Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini yaitu bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran audio berbasis aplikasi *capcut* dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi pada aplikasi *capcut* tersebut.<sup>5</sup>

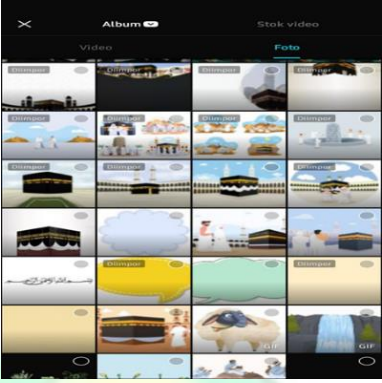
### 2. Perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini adalah mengembangkan tujuan pembelajaran, mengembangkan tes yang akan dijadikan pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran, mengembangkan karakteristik atau perilaku siswa berdasarkan materi yang akan disampaikan. Pada fase ini, diperjelas proses pembelajaran yang dirancang sehingga diharapkan dapat tercapai KI, KD, indikator, tujuan, langkah-langkah, dan bahan pembelajaran terintegrasi, buku siswa dengan desain pembelajaran terintegrasi yang terdiri dari butiran KI, KD, indikator pembelajaran, kolom aktivitas. Rancangan pembuatan, sebagai berikut:



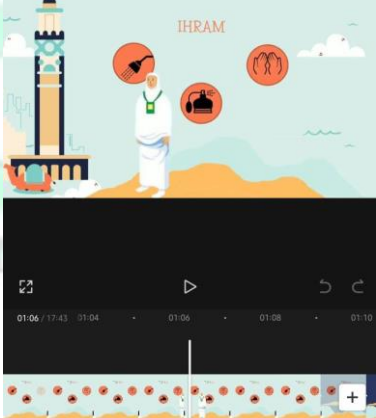
---


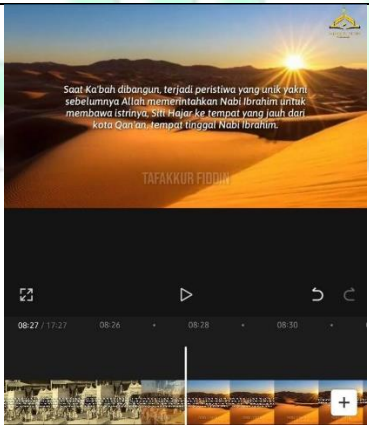
<sup>4</sup> Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," (Jipa: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, 2021):31.

<sup>5</sup> Ibid, 32.

Scene	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00:02	<p>Setelah masuk di Proyek Baru, Langkah 1 peneliti masukkan Video pembukaan yang sudah peneliti siapkan sebelumnya melalui download di pinterest. (Gambar a) Jadi, sebelumnya peneliti mengunduh atau mencari gambar atau animasi bergerak di pinterest karena menurut peneliti di pinterest tersedia gambar apapun yang akan kita butuhkan dan banyak yang bagus (recommended).</p>



2	2		00.08 (Gambar b) Kemudian akan muncul tampilan seperti ini lalu tekan tombol teks (tambahkan teks) untuk kita menulis teks (Tata Cara Ibadah Haji).
2	3		00.34 Setelah sudah jadi di Langkah 1, Masuk ke Langkah ke 2 yaitu pilih tools (tambahkan template), dan kemudian pilih (background) lalu tambahkan teks (Pengertian menunaikan ibadah Haji) kemudian akan muncul seperti ini.
3	4		05.26 Setelah sudah jadi di Langkah 2, Masuk ke Langkah 3 yaitu sama dengan tekan tombol tools (+) untuk menambahkan background, dan pilih teks untuk

				menambahkan tulisan (Hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum Ihram dan Pelaksanaan ibadah Haji)
4	5		08.22	Setelah selesai Langkah 3, Masuk untuk melanjutkan Langkah 4. Pilih Background dan tambahkan teks untuk menambahkan slide selanjutnya. Caranya kembali seperti di Langkah 2 Kemudian tambahkan lagi teks Tawaf dan pelaksanaannya Kemudian akan muncul tampilan seperti ini.
5	6		17.24	Setelah selesai Langkah 4, Lanjut Langkah 5 untuk menambahkan sedikit tambahan video sejarah kabbah pada saat dibangun yang

				diunduh di dalam youtube. Kemudian akan muncul tampilan seperti ini.
6	7		17.26	Setelah semua editan video sudah selesai. Langkah selanjutnya atau Langkah terakhir yaitu dengan mengekspor atau mengunduh video yang sudah peneliti edit. Dengan menekan tombol panah pojok atas kanan. Lalu akan muncul tampilan seperti ini. Dan video sudah siap.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

Pada fase *develop* ini kita akan mengembangkan dan mendata dan mendaftar aktifitas yang akan terjadi dalam pembelajaran. Rencana pengolahan pembelajaran ini ditentukan seperti, misal dengan menggunakan PPT, Video dan lainnya termasuk *delivery system* yang akan dilakukan. Kemudian bahan-bahan ajar yang diperlukan juga perlu direview untuk dikembangkan. Yang paling utama dalam pelaksanaan pengembangan ini adalah *instructional*

*development system* yang terdiri dari mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, alat dan bahan serta alat evaluasi dan lainnya sesuai dengan kebutuhan. Setelah semua sub tahapan tersebut, kemudian perlu adanya validasi dari semua tahapan tersebut.<sup>6</sup>

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada langkah atau fase ini, kegiatannya adalah melaksanakan model pembelajaran PAI terintegrasi dan peningkatan diri dengan mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran bersifat terintegrasi. Setelah itu, dalam menerapkan langkah pembelajaran dengan menerapkan buku model, buku guru dan buku siswa. Implementasi ini yang paling utama adalah dalam *delivery instruction* dalam menyampaikan materi haji. Tentu saja dalam hal ini kita melibatkan peserta didik dengan sesuai seperti pada tahap analisis atau perencanaan.

Dalam tahap implementasi langkah yang dilakukan yaitu peneliti melakukan penilaian terhadap penggunaan dan respon siswa dalam menerapkan video pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi (Branch, 2009). Penentuan kriteria evaluasi, pemilihan alat evaluasi yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi menjadi prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu sebagai berikut:

#### 1. Pedoman Observasi

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti juga menggunakan pedoman observasi yang disusun dengan bertujuan mempermudah saat melakukan penelitian. Pedoman observasi mengenai

---

<sup>6</sup> Ibid, 32-33.



**Tabel 1.2**  
**Pedoman Observasi**

No.	Aspek Yang Diamati
1	Letak/Alamat lokasi SMPN 4 Ngawi
2	Suasana pelaksanaan kegiatan belajar dalam pembelajaran pendidikan agama Islam
3	Ruang kelas
4	Laboratorium dan sarana belajar lainnya
5	Proses kegiatan belajar di kelas 9b

2. Pedoman Wawancara

**Tabel 1.3**  
**Pedoman Wawancara**

No.	Wawancara
1	Apakah media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi <i>capcut</i> sudah ada atau sudah digunakan di kelas 9b SMPN 4 Ngawi ini.
2	Apakah isi materi yang ada pada video peneliti sudah sesuai dengan kurikulum atau Rpp kelas 9b SMPN 4 Ngawi.
3	Bagaimana tanggapan Bapak Ikrar ahsani, S.Pd. selaku guru pendidikan agama Islam kelas 9b jika peneliti melaksanakan penelitian media audio visual berbasis aplikasi <i>capcut</i> di kelas 9b SMPN 4 Ngawi ini.

3. Lembar Penilaian Angket Validasi

a. Lembar Penilaian Ahli Media

Angket validitas media ini diberikan kepada ahli media untuk didik dan digunakan untuk mengetahui kelayakan aplikasi *capcut* yang telah dirancang.

**Tabel 1.4**  
**Kisi-Kisi Instrument Validasi oleh Ahli Media**

Aspek Validasi	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
<b>ISI VIDEO</b>				
Kejelasan tujuan pembelajaran .				
Kesesuaian indicator dengan tingkat perkembangan siswa.				
Video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyiapkan alat tulis, menyimak materi dan menjawab pertanyaan).				

Masalah yang disajikan merupakan masalah autentik.				
Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan.				
Sistematika penyajian materi pada video sesuai dengan kurikulum.				
Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.				
Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi.				
Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas.				
Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan mudah dipahami (komunikatif)				
<b>TAMPILAN VIDEO</b>				
Tampilan video pembelajaran yang menarik.				
Menumbuhkan minat siswa dalam belajar.				
Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf.				
Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran.				
Keterbacaan teks pada video.				
Tata letak teks pada video.				
Kualitas gambar pada video.				
Kualitas suara pada video.				

b. Lembar Penilaian Ahli Materi

Instrumen validitas yang diisi oleh ahli materi digunakan untuk dapat mengetahui kelayakan dari materi pembelajaran pendidikan agama Islam yaitu haji. Aspek yang terdapat pada materi ini meliputi:

Tabel 1.5

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek Validasi	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
<b>ISI VIDEO</b>				
Kejelasan tujuan pembelajaran .				
Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa.				
Video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyiapkan alat tulis, menyimak materi dan menjawab pertanyaan).				
Masalah yang disajikan merupakan masalah autentik.				
Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan.				
Sistematika penyajian materi pada video sesuai dengan kurikulum.				
Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.				
Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi.				
Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas.				
Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan mudah dipahami (komunikatif)				
<b>TAMPILAN VIDEO</b>				
Tampilan video pembelajaran yang menarik.				
Menumbuhkan minat siswa dalam belajar.				
Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf.				
Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran.				
Keterbacaan teks pada video.				
Tata letak teks pada video.				
Kualitas gambar pada video.				
Kualitas suara pada video.				

c. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik memiliki tujuan untuk dapat mengetahui tanggapan dan penilaian dari sudut pandangan mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* yang telah dirancang. Penilaian terhadap angket

respon peserta didik terhadap media pembelajaran terdiri dari beberapa aspek yaitu:

**Tabel 1.6**  
**Kisi-kisi Instrument Angket Respon Peserta Didik**

No.	Pernyataan	Respon			
		1	2	3	4
1	Tujuan pembelajaran yang ada di dalam Media Berbasis Aplikasi CapCut tersampaikan dengan jelas.				
2	Materi pembelajaran yang disajikan dalam Media Berbasis Aplikasi CapCut jelas dan mudah dipahami.				
3	Materi pembelajaran yang disajikan dalam Media Berbasis CapCut dapat menarik minat peneliti terhadap materi Haji				
4	Video Audio Visual Berbasis Aplikasi CapCut sangat mudah dipahami.				
5	Ilustrasi, gambar ataupun teks yang disajikan dalam Media Audio Visual membantu peneliti memahami materi Haji				
6	Desain video pembelajaran yang menarik membuat peneliti lebih bersemangat dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)				
7	Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan jika menggunakan media audio visual ini.				
8	Media Audio Visual ini praktis digunakan karena dapat dioperasikan dengan gadget yang peneliti miliki.				
9	Peneliti bisa belajar secara mandiri dengan menggunakan media berbasis aplikasi capcut ini dimana saja dan kapan saja.				
10	Secara keseluruhan peneliti menilai media audio visual berbasis aplikasi capcut ini sudah baik dan menarik.				

### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode:

1. Pengamatan atau Observasi



Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung ke lapangan untuk memperoleh keterangan tentang media audio visual berbasis aplikasi *capcut*. Selain itu juga metode observasi digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik kelas 9b SMPN 4 Ngawi terhadap video audio visual berbasis aplikasi *capcut* materi haji yang telah dikembangkan.<sup>7</sup>

## 2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pengumpulan data terhadap narasumber/sumber data.<sup>8</sup>

Wawancara ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya yang akan diajukan kepada narasumber untuk dimintai keterangannya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penelitian tersebut untuk mendapatkan data-data yang diperlukan. Adapun data yang ingin diketahui dari hasil wawancara tersebut adalah:

- a. Apakah media audio visual berbasis aplikasi *capcut* sudah ada atau sudah digunakan di kelas 9b SMPN 4 Ngawi ini.
- b. Apakah isi materi yang ada pada video peneliti sudah sesuai dengan kurikulum atau Rpp kelas 9b SMPN 4 Ngawi.
- c. Bagaimana tanggapan bapak Ikrar Ahsani, S.Pd. selaku guru pendidikan agama Islam kelas 9b jika peneliti melaksanakan penelitian media audio visual di kelas 9b SMPN 4 Ngawi ini.

## 3. Angket

Angket atau kuisioner merupakan pertanyaan tertulis yang membutuhkan respon secara tertulis. Sugiyono berpendapat bahwa angket adalah suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan responden untuk dijawabnya.<sup>9</sup> Angket diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PAI. Angket yang dibuat oleh peneliti ada tiga macam jenis

---

<sup>7</sup> Ikrar Ahsani, *Lihat transkrip wawancara* (SMPN 4 Ngawi 8 Januari, 2024).

<sup>8</sup> Erga Trivaika dan Mamok Andri Sanubekti, "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android," (Jurnal Nuansa Informatika, vol.16, no.1, 2022):34.

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2016):142.

angket, yaitu (1) penilaian dari ahli media, (2) penilaian dari ahli materi, (3) penilaian dari respon peserta didik.

Angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari Ahli materi, ahli media dan peserta didik terhadap kelayakan produk media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *CapCut* yang sedang dikembangkan dengan menggunakan skala likert yang memiliki empat alternatif jawaban yaitu:

- b. Sangat Baik
- c. Baik
- d. Tidak Baik
- e. Sangat Tidak Baik

Untuk analisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Angket yang diisi oleh responden, diperiksa kelengkapan jawabannya kemudian disusun secara rapi.
- b. Memberikan setiap skor atas jawaban dari setiap pertanyaan sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c. Menghitung tabulasi (hasil penelitian dirangkum dalam tabel)
- d. Menghitung Persentase dari setiap aspek
- e. Persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel.

## **H. Validitas dan Reliabilitas**

### **a. Validitas**

Penelitian yang dikutip Sugiyono validitas adalah derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang disebut valid yaitu data yang dapat digunakan untuk mengukur objek.<sup>10</sup>

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen Validasi instrument secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: validitas internal dan validitas eksternal.

Validitas internal terdiri atas validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk. Validitas isi dan konstruk dalam penelitian ini dilakukan dengan menguji kelayakan produk media pembelajaran audio visual untuk pelajaran pengolahan makanan kontinental kepada ahli media dan ahli instrument. Para ahli yang dipilih

---

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 267.

disesuaikan dengan bidangnya. Pada penelitian ini ahli yang di pilih adalah ahli media yang mengerti tentang media audio visual, sedangkan ahli materi di pilih sesuai dengan keahlian untuk mata pelajaran pengolahan makanan kontinental. Pada penelitian ini dicapai dengan *expert judgment* dengan para ahli dan konsultasi instrument kepada dosen pembimbing.

Validitas eksternal dilakukan setelah validasi internal selesai yaitu dengan menguji kelayakkan produk media audio visual untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam secara eksternal kepada siswa dan di sekolah SMPN 4 Ngawi

b. Reliabilitas

Reliabilitas mempunyai pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.<sup>11</sup> Reliabilitas dalam penelitian ini adalah dengan menguji materi dan media audio visual secara berulang-ulang untuk mencapai kelayakkan produk. Kelayakkan media pembelajaran audio visual dicapai apabila menurut ahli media dan ahli materi produk media audio visual yang dikembangkan telah layak untuk digunakan di sekolah.

## I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* menggunakan teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Berikut akan dibahas mengenai penjelasan data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data Kualitatif pada penelitian ini diperoleh pada saat kegiatan analisis kebutuhan yaitu melalui wawancara guru pai kelas 9b SMPN 4 Ngawi. Selain hasil wawancara, masukan dari tim validator juga akan dianalisis dengan analisis data kualitatif kemudia akan dijadikan acuan dalam perbaikan produk.

2. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif diperoleh pada saat tahapan kevalidan media dan kepraktisan media. Hasil skor data kevalidan media dan kepraktisan media yaitu kuisisioner akan dihitung berdasarkan skala likert (kriteria 1-4) seperti berikut ini:

Kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan adalah sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> Ratih Wijayaningsih, "Perbedaan Kualitas Kerja Siswa Program Keahlian Tata Busana di Bisnis Center dan Unit Produksi," (Jurnal Fashion and Fashion Education, vol.2, no.1, 2013):57.

- Skor 1 : Tidak Valid (Tidak dapat digunakan)  
 Skor 2 : kurang valid (Dapat digunakan dengan revisi besar)  
 Skor 3 : Cukup valid (Dapat digunakan dengan revisi kecil)  
 Skor 4 : Valid (Dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menganalisis kelayakan media video pembelajaran dilakukan langkah-langkah berikut ini:

1. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian
2. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:<sup>12</sup>

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

X = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

Selain diatas, dapat pula ditentukan kriteria kelayakan media video pembelajara secara keseluruhan yaitu dengan mengalihkan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik Persentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:<sup>13</sup>

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Skor penilaian masing-masing validasi ahli dicari rata ratanya guru menentukan kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

<sup>12</sup> Iis Mira Santika, "Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 1 Sembuluh 1," (Skripsi:Instit Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2020), 35.

<sup>13</sup> Adi Nugroho, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan Untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean," (Skripsi:Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 49.



**Tabel 1.7**  
**Kriteria Uji Validitas Media Pembelajaran Aplikasi CapCut**

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
85,00% - 100,00%	Sangat Layak
65,00%-84,00%	Cukup Layak dapat digunakan tetapi perlu perbaikan sedang
45,00%-64,00% %	Kurang Layak perlu perbaikan
25,00%-44,00% %	Tidak Layak
00,00-%24,00 %	Sangat Tidak Layak, tidak bisa digunakan

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas menggunakan angket guna melihat respon peserta didik dan guru. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan cara menghitung Persentase nilai uji coba terbatas. Setiap pernyataan untuk seluruh hasil uji coba dirata-ratakan kemudian dinyatakan dalam bentuk Persentase. Persentase hasil uji coba dapat ditentukan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

**Tabel 1.8**

**Kriteria Hasil Respon Siswa**

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81%-100%	Sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan atau perbaikan sedikit
61%-80%	Cukup valid
41%-60%	Kurang valid perlu perbaikan
21%-40%	Tidak valid tidak bisa digunakan
0%-20%	Sangat tidak bisa digunakan

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Singkat Seting Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah

SMPN 4 Ngawi adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP di Karang Tengah Kec. Ngawi, Kab. Ngawi, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 4 Ngawi berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMPN 4 Ngawi yang dikenal oleh masyarakat dan didirikan pada tanggal 17 Februari 1979. Sekarang SMPN 4 Ngawi menggunakan kurikulum merdeka. SMPN 4 Ngawi dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah yang bernama Moch. Munir dan operator sekolah Bapak Karebet. SMP Negeri 4 Ngawi menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sumber listrik yang digunakan oleh SMP Negeri 4 Ngawi berasal dari PLN. Jam pembelajaran di SMP Negeri 4 Ngawi dilakukan pada pagi. Dalam seminggu pembelajaran selama 6 hari. SMP Negeri 4 Ngawi memiliki Akreditasi A.<sup>1</sup>

Keunggulan dari SMP Negeri 4 Ngawi yaitu:

a. Budaya 5S

Membiasakan Budaya 5S yaitu senyum, sapa, salam dan sopan santun dalam kehidupan sehari-hari.

b. Inovatif

Siswa dibiasakan untuk melakukan inovasi dalam bidang apapun. Sehingga tercipta berbagai macam produk yang telah dibuat oleh siswa.

c. Kreatif

Siswa juga dibiasakan untuk selalu mengkreasikan ide-ide baru dalam pendidikan di kelas maupun dalam kegiatan ekstra kurikuler.

d. Religius

Sekolah mengadakan pembiasaan pagi hari untuk menghafalkan surat pendek di dalam 30 juz serta mengadakan sholat dhuhur berjama'ah. Untuk siswa non Islam diadakan acara religious dengan guru masing-masing.

---

<sup>1</sup> Ikrar Ahnsani, *Lihat transkrip wawancara* (SMPN 4 Ngawi 8 Januari, 2024).

## 2. Identitas Sekolah

NPSN	: 20508514
Status	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: SMP
Status Kepemilikan	: Pemerintahan Daerah
SK Pendirian Sekolah	: 03/U/1979
Tanggal SK Pendirian	: 17-02-1979
SK Izin Operasional	: 03/U/1979
Tanggal SK Izin Operasional	: 17-02-1979

## 3. Visi dan Misi

“Beriman dan Bertaqwa, Cerdas Bertanggung Jawab”

Visi SMPN 4 Ngawi

1. Terwujudnya lulusan yang beriman, bertaqwa, cerdas terampil dan mandiri dan memiliki budi pekerti yang luhur.
2. Terwujudnya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di sekolah yang adaptif dan proaktif berdasarkan standar isi dalam SMP.
3. Terlaksananya proses pembelajaran dan bimbingan yang kondusif, efektif, kreatif, inovatif, efisien dan menyenangkan, sesuai dengan pendekatan CTL, *mastery learning* dan *Problem Solving* dan berbasis ICT (computer).
4. Terwujudnya sekolah yang memiliki tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
5. Terwujudnya sekolah yang didukung dengan fasilitas sarana prasarana yang memadai, relevan dan mutakhir yang sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
6. Terwujudnya standar pengelolaan pendidikan dengan menerapkan manajemen sekolah sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan
7. Terwujudnya sekolah yang mampu melaksanakan kegiatan sekolah sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
8. Terlaksananya program-program penilaian pendidikan di sekolah yang sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
9. Terwujudnya budaya sekolah yang bermutu terutama yang berkaitan dengan tata karma dan pembiasaan.
10. Terwujudnya lingkungan sekolah sebagai tempat belajar yang asri, aman dan nyaman.

#### Misi SMPN 4 Ngawi

1. Mewujudkan lulusan yang beriman, bertaqwa, cerdas, terampil dan mandiri dan memiliki budi pekerti yang luhur.
2. Mewujudkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di sekolah yang adaptif dan proaktif berdasarkan standar isi dalam SMPN.
3. Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan yang kondusif, efektif, kreatif, inovatif, efisien, dan menyenangkan sesuai dengan pendekatan CTL, *matery learning*, dan *Prolem Solving*, dan berbasis ICT (computer).
4. Mewujudkan sekolah yang memiliki tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
5. Mewujudkan sekolah yang didukung dengan fasilitas sarana prasaran yang memadai, relevan dan muktahir yang sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
6. Mewujudkan standar pengelolaan pendidikan dengan menerapkan manajemen sekolah dengan Standar Nasional Pendidikan.
7. Mewujudkan sekolah yang mampu melaksanakan kegiatan sekolah sesuai dengan standar nasional pembiayaan pendidikan melalui penggalangan biaya pendidikan.
8. Melaksanakan program-program penilaian pendidikan di sekolah yang sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
9. Mewujudkan budaya sekolah yang bermutu terutama yang berkaitan dengan tata karma dan pembiasaan.
10. Mewujudkan lingkungan sekolah sebagai tempat belajar yang asi, aman dan nyaman.

#### 4. Sarana Prasarana

Tabel 1.9

Data Sarana Prasarana SMP Negeri 4 Ngawi

No	Jenis SarPras	Jumlah
1	Ruang Kelas	26
2	Ruang Perpustakaan	1
3	Ruang Laboratorium	1
4	Ruang Praktik	1



5	Ruang Pimpinan	1
6	Ruang Guru	1
7	Ruang Ibadah	1
8	Ruang UKS	1
9	Ruang Toilet	2 1 Toilet Guru dan 1 Toilet Siswa
10	Ruang Gudang	1
11	Ruang Sirkulasi	1
12	Tempat Bermain/Olahraga	1
13	Ruang TU	1
14	Ruang Konseling	1
15	Ruang Osis	1
16	Ruang Bangunan	4
Total		45

## 5. Prestasi Siswa

Tabel 1.10

Prestasi Siswa SMPN 4 Ngawi

No.	Prestasi Siswa	Peringkat	Tingkat	Tahun
1	Festival film pendek	4	Kab/Kota	2019
2	Renang	2	Kab/Kota	2016
3	Renang	2	Kab/Kota	2015
4	Cerdas Cermat	4	Provinsi	2012
5	Pencak Silat	1	Provinsi	2012

## 6. Data Peserta Didik yang Diamati

Tabel 1.11

Peserta Didik Yang Diamati Kelas 9B SMPN 4 Ngawi

No	Nama
1	Elang Mahendra
2	Rayhan Yohana Saputra

3	Ahmad Ariel
4	Nikita Pramesti Nur Kameelah
5	Maghfira Ainnaya
6	Atika Ramadhani
7	Enggar Istyaningrum
8	Norma Dewi Lisda Oktaviani
9	Dewi Suci Amalia
10	Arum Rofiana Safitri
11	Novia Muzaki
12	Firandah Khotimah
13	Karana Deka
14	Axcell Saputra
15	Bagos Prakoso
16	Yustian Prayoga
17	Lutfia Hanifah
18	Diva Noviantika
19	Mulyasari
20	Cinta Salsabila
21	Ica Hanifah
22	Novyantika
23	Anasya Faradilla
25	Nurul Istiqomah
26	Nur Fitriani
27	Vina Maulina
28	Fajrul Nur Rahman
29	Miftahul Choiri
30	Dara Latifah

## B. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan audio visual berbasis aplikasi *capcut* ini dilaksanakan di kelas 9b SMPN 4 Ngawi. Adapun hasil dari penelitian ini adalah:

## 1. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi CapCut pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Haji Kelas 9b SMP Negeri 4 Ngawi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* menggunakan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).<sup>2</sup> Lima tahapan pada model ADDIE ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis aplikasi *capcut* pada materi haji. Sehingga, mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran pendidikan agama Islam tentang materi haji. Berikut tahapan model ADDIE, diantaranya:

### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi dari sekolah melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru pendidikan agama Islam bapak Ikrar Ahsani, S.Pd. mengenai media pembelajaran bahwa media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran mengajar yang dilakukan belum menggunakan bantuan media pendukung dalam proses belajar dan hanya menggunakan buku/Lks pada saat pembelajaran pendidikan agama Islam. sehingga dengan adanya media pendukung sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan peserta didik lebih bersemangat dan aktif dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang dirancang lebih menarik.

### b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang desain awal media dengan membuat judul, memasukkan background dan memasukkan animasi. Kemudian memasukkan teks mengenai materi haji. Rancangan yang telah dibuat akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Revisi akan dilakukan jika desain tersebut belum sesuai. Dan kemudian di uji validasi oleh validasi ahli media.

---

<sup>2</sup> Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana, "ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran," (Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, vol.15, no.2, 2018):280.

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

a. Menentukan Materi

Sebelum membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam pembuatan *capcut*, jadi peneliti memilih materi Haji.

b. Menentukan nama (Judul)

Nama media *capcut* ini diambil dari penyesuaian peserta didik dimana peserta didik hampir atau seluruh masih menyukai video. Selain itu *capcut* ini dikombinasikan dengan materi yang diajarkan khususnya materi Haji dan dipilih berdasarkan fungsi dan manfaat media itu sendiri, yaitu membuat peserta didik fokus dan senang melihat video dan dikombinasikan dengan materi sehingga anak cenderung lebih banyak mengingat apa yang ditampilkan dalam media tersebut dan pendidik tidak perlu menjelaskan dua kali dan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

c. Menyesuaikan materi dengan media

Berdasarkan analisis kurikulum, materi dan kebutuhan peserta didik maka dapat apa aja yang ditemukan menjadi kebutuhan peserta didik. Setelah itu dapat dilakukan penyesuaian antara materi dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran pun dapat tercapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku peserta didik dan buku Guru Pendidikan Agama Islam.

d. Menyusun kerangka atau bentuk dasar dalam media pembelajaran

Kerangka media pembelajaran disusun berdasarkan pembelajaran pendidikan agama Islam materi "Haji". Sesuai dengan tema tersebut pembuatan media pembelajaran Haji yang berasal dari berbagai macam aplikasi editor mudah yang dapat kita lakukan. Kerangka atau bentuk media atau bentuk media *capcut* dibuat dengan aplikasi *capcut*



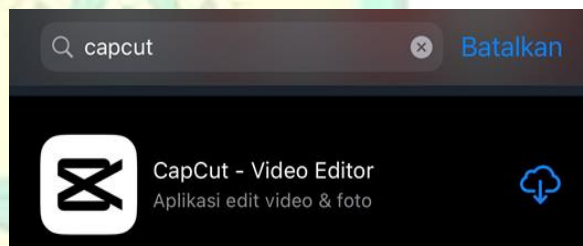
c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Media ini dikembangkan dalam menggunakan aplikasi capcut. Isi dari media pembelajaran ini terdiri dari tujuan pembelajaran, pengertian haji, syarat-syarat haji, rukun-rukun haji, ketentuan-ketentuan haji dan kesimpulan mengenai materi haji tersebut. Berikut langkah-langkah pembuatan *capcut* materi Haji.

1. Aplikasi ini dapat diunduh melalui playstore untuk android dan app store untuk pengguna iphone. Setelah mengunduh aplikasi *capcut*, kemudian peneliti bisa masuk ke dalam aplikasinya pada menu edit video karena akan fokus pada editing video.



Gambar 2.1

Tampilan Mengunduh Aplikasi *Capcut* di playstore

2. Buka Aplikasi *CapCut* di Handphone. Langkah pertama adalah Buka dan memulai dengan membuka aplikasi *capcut* pada Handphone dan akan muncul tampilan (*Proyek Baru*)

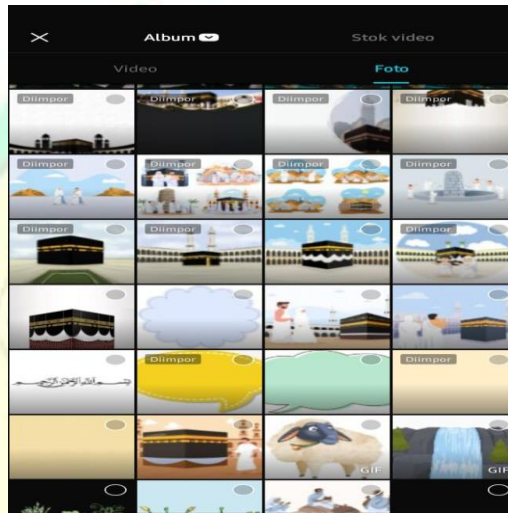


Gambar 2.2

Tampilan Proyek Baru

3. Setelah masuk di Proyek Baru, Langkah 1 peneliti masukkan Video pembukaan yang sudah peneliti siapkan sebelumnya melalui download di pinterest. (Gambar a) Jadi, sebelumnya

peneliti mengunduh atau mencari gambar atau animasi bergerak di pinterest karena menurut peneliti di pinterest tersedia gambar apapun yang akan kita butuhkan dan banyak yang bagus (*recommended*). (Gambar b) Kemudian akan muncul tampilan seperti ini lalu tekan tombol teks (tambahkan teks) untuk kita menulis teks (Tata Cara Ibadah Haji).



**Gambar 2.3**  
Tampilan (a) slide awal



**Gambar 2.4**  
Tampilan (b) Tata cara Ibadah Haji

4. Setelah sudah jadi di Langkah 1, Masuk ke Langkah ke 2 yaitu pilih tools (tambahkan template), dan kemudian pilih

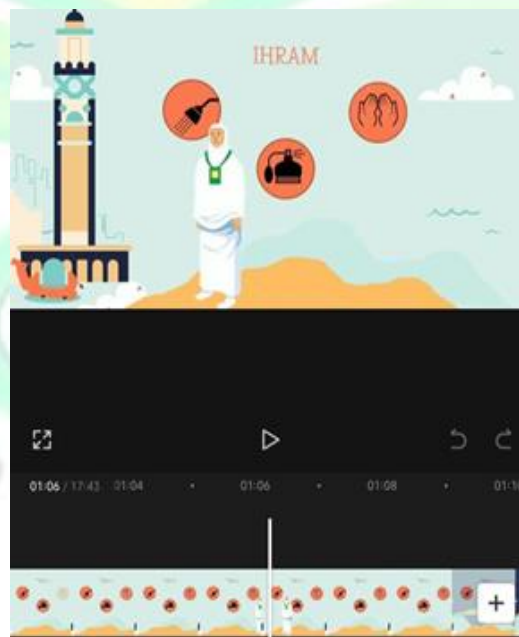
(background) lalu tambahkan teks (Pengertian menunaikan ibadah Haji) kemudian akan muncul seperti ini.



**Gambar 2.5**

**Tampilan menunaikan ibadah haji**

5. Setelah sudah jadi di Langkah 2, Masuk ke Langkah 3 yaitu sama dengan tekan tombol tools (+) untuk menambahkan background, dan pilih teks untuk menambahkan tulisan (Hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum Ihram dan Pelaksanaan ibadah Haji)



**Gambar 2.6**

**Tampilan hal-hal yang harus dipersiapkan  
Ihram dan pelaksanaan Haji**

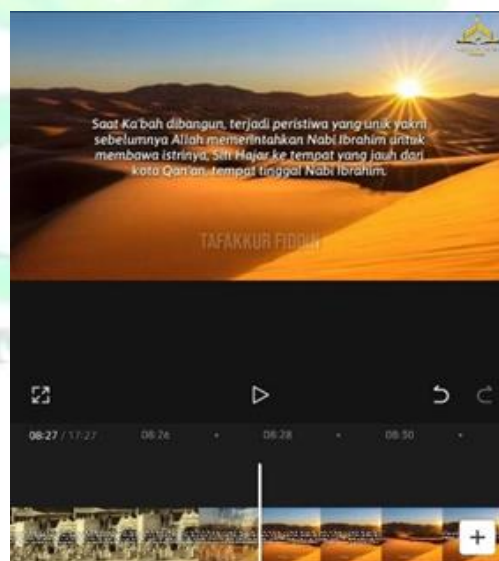
- Setelah selesai Langkah 3, Masuk untuk melanjutkan Langkah 4. Pilih Background dan tambahkan teks untuk menambahkan slide selanjutnya. Caranya kembali seperti di Langkah 2 Kemudian tambahkan lagi teks Tawaf dan pelaksanaannya Kemudian akan muncul tampilan seperti ini



**Gambar 2.7**

**Tampilan pelaksanaan tawaf**

- Setelah selesai Langkah 4, Lanjut Langkah 5 untuk menambahkan sedikit tambahan video sejarah kakbah pada saat dibangun yang diunduh di dalam youtube. Kemudian akan muncul tampilan seperti ini.

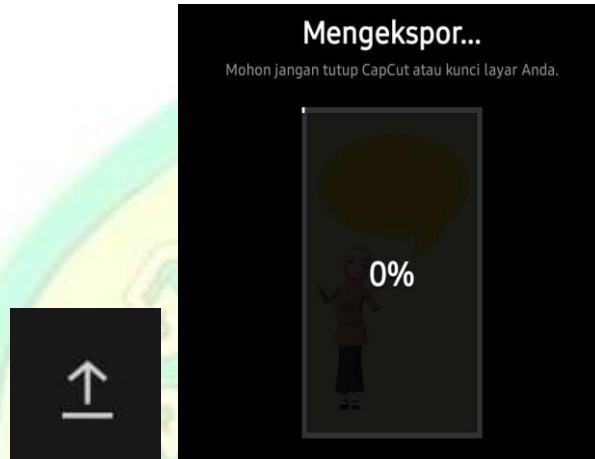


**Gambar 2.8**

**Tampilan sejarah pembangunan kakbah**



8. Setelah semua editan video sudah selesai. Langkah selanjutnya atau Langkah terakhir yaitu dengan mengekspor atau mengunduh video yang sudah peneliti edit. Dengan menekan tombol panah pojok atas kanan. Lalu akan muncul tampilan seperti ini. Dan video sudah siap.



**Gambar 2.9**

**Tampilan tombol panah pojok atas kanan untuk menyimpan video.**

#### b. Validasi Kelayakan Produk

Validasi ini dilakukan setelah media pembelajaran selesai disusun. Uji validasi media dilakukan memperoleh kritik dan saran dari validator dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media untuk digunakan atau diimplementasikan di sekolah. Proses validasi dilakukan terdiri dari: 1 validasi ahli media, 1 validasi ahli materi dan validasi angket kelas 9b untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* tersebut.

##### 1. Validasi Ahli Media

Validasi oleh Ahli Media diperoleh Persentase rata rata 85,00 % dengan kategori sangat layak dengan mendapat saran agar media pembelajaran dibenahi dari tata letak teksnya. Dikarenakan tata letak teks sebelumnya kurang maksimal.

Tabel 1.12

## Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Kejelasan Tujuan Pembelajaran			√	
2	Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa			√	
3	Video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyiapkan alat tulis, menyimak materi dan menjawab pertanyaan)		√		
4	Masalah yang disajikan merupakan masalah autentik			√	
5	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan			√	
6	Sistematika penyajian materi pada video sesuai dengan kurikulum			√	
7	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran			√	
8	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi				√
9	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas				√
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami (komunikatif)				√
11	Tampilan video pembelajaran yang menarik			√	
12	Menumbuhkan minat siswa dalam belajar			√	
13	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf			√	

14	Ketepatan music atau lagu pengiring video pembelajaran				√
15	Keterbacaan teks pada video			√	
16	Tata letak teks pada video		√		
17	Kualitas gambar pada video				√
18	Kualitas suara pada video				√
Jumlah		62			
		Persentase		85,00%	

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$X = \frac{62}{18}$$

$$X = 3,4$$

Keterangan:

$\sum x$  : Jumlah Skor

N : Jumlah Subjek Uji Coba

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{3,4}{4} \times 100$$

$$\text{Persentase} = 85,00\%$$

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor persentase sebesar 85,00 % artinya media yang dikembangkan sangat layak.

## 2. Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi yang dilakukan oleh ahli materi Bapak Ikrar Ahsani, S.Pd. adalah 92,055% dengan kategori sangat layak

dengan mendapat saran agar media pembelajaran dibenahi yaitu suara materi dipertegas lagi supaya lebih jelas.

**Tabel 1.13**  
**Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Kejelasan Tujuan Pembelajaran				√
2	Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa				√
3	Video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyiapkan alat tulis, menyimak materi dan menjawab pertanyaan)				√
4	Masalah yang disajikan merupakan masalah autentik				√
5	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan				√
6	Sistematika penyajian materi pada video sesuai dengan kurikulum			√	
7	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				√
8	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi			√	
9	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas				√
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami (komunikatif)				√
11	Tampilan video pembelajaran yang menarik			√	
12	Menumbuhkan minat siswa dalam belajar				√
13	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf				√
14	Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran			√	
15	Keterbacaan teks pada video				√
16	Tata letak teks pada video			√	
17	Kualitas gambar pada video				√
18	Kualitas suara pada video				√
Jumlah		67			



$$X = \frac{\sum x}{N}$$

$$X = \frac{67}{18}$$

$$X = 3,7$$

Keterangan:

$\sum x$  : Jumlah Skor

N : Jumlah Subjek Uji Coba

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{3,7}{4} \times 100$$

$$\text{Persentase} = 92,5\%$$

Hasil validasi materi menunjukkan skor sebesar 92,5% artinya media *CapCut* Materi Haji Sangat Layak Digunakan.

### 3. Validasi Respon Peserta Didik

Validasi Respon Peserta Didik yang dilakukan oleh semua peserta didik kelas 9B adalah 89, 25% artinya media *Capcut* Materi Haji Sangat Layak Digunakan.

**Tabel 1.14**

**Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik**

No	Pernyataan	Respon			
		1	2	3	4
1	Tujuan pembelajaran yang ada di dalam Media Berbasis Aplikasi CapCut tersampaikan dengan jelas	1	2	10	17
2	Meteri pembelajaran yang disajikan dalam Media Berbasis Aplikasi CapCut mudah dipahami		1	10	19

3	Materi pembelajaran yang disajikan dalam Media berbasis aplikasi CapCut dapat menarik minat peneliti terhadap materi Haji		1	9	20
4	Video audio visual berbasis aplikasi Capcut sangat mudah dipahami		5	7	18
5	Ilustrasi, gambar ataupun teks yang disajikan dalam media audio visual membantu peneliti memahami materi haji		2	11	17
6	Desain video pembelajaran yang menarik membuat peneliti lebih bersemangat dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)			12	18
7	Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan jika menggunakan media audio visual ini		1	8	21
8	Media audio visual ini praktis digunakan karena dapat dioperasikan dengan gadget yang peneliti miliki	1	1	12	16
9	Peneliti bisa belajar secara mandiri dengan menggunakan media berbasis aplikasi Capcut ini dimana saja dan kapan saja			6	24
10	Secara keseluruhan peneliti menilai media audio visual berbasis aplikasi capcut ini sudah baik dan menarik.		1	10	19
Jumlah		2	14	95	189
Skor		2	28	285	756
Total Skor		1.071			

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

N

$$\bar{X} = \frac{1.071}{30}$$

30

$$\bar{X} = 35,7$$

Keterangan:

$\sum x$  : Jumlah Skor

N : Jumlah Subjek Uji Coba

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{35,7}{4} \times 100$$

$$\text{Persentase} = 89,25\%$$

Hasil validasi materi menunjukkan skor sebesar 89,25% artinya media *CapCut* Materi Haji Sangat Layak Digunakan.

d. Tahap Implementation (*Implementasi*)

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi capcut. Kemudian media capcut merupakan media pembelajaran yang di implementasikan di kelas 9b SMPN 4 Ngawi. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing dan validasi ahli, implementasi dilakukan pada tanggal 19 Januari 2024. Sebelum implementasi ke sekolah dilaksanakan tentu ada beberapa tahapan diantara lain:

- a. Meminta perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian di kelas 9b
- b. Memberi tahu maksud dan tujuan penelitian kepada guru pai bapak Ikrar Ahsani, S.Pd. selaku guru pendidikan agama Islam di kelas 9b SMPN 4 Ngawi.
- c. Selanjutnya kegiatan implementasi di dalam kelas diawali dengan memberikan apresiasi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran di dalam kelas yang akan dilaksanakan. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik diperkenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media pembelajaran aplikasi *capcut* pada materi haji.

Proses Implementasi di kelas 9b di mulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai pendidik terlebih dahulu mengenalkan nama media, serta manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi

capcut ini ke peserta didik diminta untuk memperhatikan dan menyimak apa isi dalam media itu sendiri.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik kelas 9b diperoleh data respon pendidik dan peserta didik. respon tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut*. Berdasarkan hasil review dari guru pendidikan agama Islam yaitu bapak Ikrar Ahsani, S.Pd. sudah disetujui dan tidak ada revisi media, ada berbagai masukan dan saran yang diperoleh baik dari pendidik maupun peserta didik masukan tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan atau proses penyempurnaan produk yang akan dikembangkan dan untuk lebih bermanfaat kepada yang lain. Secara umum pengembangan media pembelajaran berbasis *capcut* mendapatkan respon positif. Kesan tersebut terbukti bahwa tingkat ketertarikan peserta didik dalam menyimak pembelajaran lebih fokus dan mereka senang, bahkan peserta didik ingin memutar kembali media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* pada materi haji tersebut. Serta peserta didik boleh mengeshare kepada orang tua peserta didik jika berkenan menampilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* dirumah.

**2. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi CapCut pada materi haji kelas 9b SMPN 4 Ngawi.**

Berdasarkan tahap uji kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi haji yang telah disusun sehingga dihasilkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* yang baik dan layak. Uji kelayakan media pembelajaran dilakukan dengan cara menguji media dan materi oleh tim validator yang merupakan dosen dan guru pendidikan agama Islam.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada pembelajaran pendidikan agama Islam materi haji oleh validator ahli media diperoleh skor Persentase sebesar 85,00% yang artinya media yang dikembangkan “sangat layak”, Validasi ahli materi mendapat skor Persentase sebesar 92,5 % dengan kriteria "sangat layak" selain itu hasil validasi disertai dengan beberapa komentar ataupun saran yang dilakukan oleh validator, dapat



disimpulkan bahwa media pembelajaran pendidikan agama Islam materi haji berbasis aplikasi *capcut* dapat dikatakan Layak untuk digunakan.

### **3. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi CapCut pada materi Haji kelas 9b SMPN 4 Ngawi.**

Respon angket peserta didik mendapatkan tanggapan yang positif dari peserta didik. peserta didik berpendapat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan menarik karena dilengkapi dengan gambar, animasi yang mendukung pembelajaran, serta peserta didik dapat belajar secara mandiri karena media pembelajaran ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Audio dan visual yang terdapat dalam media pembelajaran dapat didengar dan dipahami dengan baik sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara efisien. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* yang didapat adalah 89% dengan kriteria sangat layak sehingga dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi haji dapat membantu peserta didik ataupun guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dibuktikan dengan respon positif dan sangat baik yang didapat dari peserta didik ataupun guru.

## **C. Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Januari sampai dengan tanggal 30 Januari 2023 di kelas 9B di SMP Negeri 4 Ngawi. Kelebihan aplikasi *capcut* menjadi salah satu aplikasi edit video di smartphone, *capcut* memang terbilang memiliki fitur yang lengkap. Mulai dari stiker, filter, background bisa digunakan sesuka hati. Bahkan untuk akses pun bisa dilakukan secara offline.

Selain itu, memiliki template yang keren, dan hasil video yang menarik dan Kekurangan Aplikasi *capcut* yaitu, ukuran aplikasi besar, cukup boros kuota internet, desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh. Itu merupakan pengertian kelebihan dan kekurangan aplikasi *capcut* dalam membuat video pembelajaran selanjutnya, video yang sudah dirancang akan di validasi oleh ahli media, dan ahli materi (Guru PAI kelas 9b SMPN 4 Ngawi), untuk selanjutnya akan dilakukan uji coba kelayakan tersebut oleh siswa yang mana sebelumnya media sudah direvisi oleh peneliti. Adapun waktu pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

validasi oleh ahli media dilakukan pada tanggal 27 Desember 2023, validasi oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 8 Januari 2024 dan uji coba kelayakan pada peserta didik kelas 9b dilakukan pada tanggal 19 Januari 2024. Setelah mengetahui kemungkinan dan masalah apa yang akan dibutuhkan, pengumpulan data dilakukan oleh peneliti.

Adapun media audio visual pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan Model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) Tahap analisis (*Analysis*), (2) Tahap Desain (*Design*), (3) Tahap pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

#### 1. Hasil Analisis (*Analysis*)

Tahapan pertama yang dilakukan dalam pengembangan ADDIE adalah analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke sekolah yaitu SMP Negeri 4 Ngawi untuk mengetahui informasi yang ada di Lembaga Sekolah. Hal-hal yang di analisis dalam penelitian ini adalah analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Analisis karakteristik dan analisis materi dilakukan dengan cara wawancara kepada Guru PAI Kelas 9b SMP Negeri 4 Ngawi sebagai subjek penelitian ini didapatkan bahwa hasil guru kelas 9b bahwasanya masih kurangnya minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran, perlu adanya permainan atau media agar peserta didik lebih cenderung aktif di kelas saat pembelajaran.

Hasil wawancara dan analisis yang dilakukan peneliti bahwasanya anak atau peserta didik perlu adanya media yang membuat mereka senang dan memotivasi pada saat pembelajaran. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar produk yang di desain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam. sekaligus mengarahkan kepada peserta didik untuk belajar media tersebut agar peserta didik juga bisa membuat media nya tersebut untuk tugas ataupun minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran. Berdasarkan pada kajian teori yang dikutip oleh Robiatul Awwaliyah dan Hasan Baharun menjelaskan bahwa Pendidikan agama Islam adalah kegiatan yang dilaksanakan terlaksana dan sistematis untuk mengembangkan potensi anak didik berdasarkan pada kaidah-kaidah agama Islam. Jadi pembelajaran pendidikan agama Islam adalah proses kegiatan yang dilakukan seseorang dalam membelajarkan seorang atau sekelompok peserta didik untuk dapat memahami dan mengembangkan ajaran-

ajaran Islam dan nilai-nilainya hingga dijadikan sebagai pandangan hidup dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

## 2. Hasil Desain (*Design*)

Setelah memperoleh hasil dari tahapan selanjutnya ialah tahap desain atau perancangan produk media yakni media pembelajaran audio visual berbasis *capcut*. Tindakan awal yang dilakukan adalah merancang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* yang akan dibuat. Tahapan ini peneliti memilih apakah media pembelajaran yang akan dibuat yang disesuaikan dengan karakter peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori yang dikutip oleh Hamzah pagarra bahwa Media audio visual media merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan saat siswa belajar menggunakan media audio visual ini adalah memfokuskan pemanfaatan indera pendengaran untuk menyerap informasi.<sup>4</sup>

Media audio visual mempunyai manfaat yang beragam diantaranya dengan menghadirkan media audio visual maka semua anak didik dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu melalui media itu. Selanjutnya, media audio visual dapat menghadirkan benda-benda, beberapa obyek dan gerakan-gerakan tertentu yang sekiranya sulit menghadirkan hal-hal tersebut langsung di dalam kelas. Media audio visual memungkinkan siswa lebih tertarik dalam belajar Pelajaran PAI karena melalui media tersebut disajikan suara sekaligus gambar yang mendukung proses pembelajaran.

## 3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Adapun hasil pengembangan media pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan berikut:

### a. Bentuk produk

Media *capcut* merupakan suatu alat yang berbentuk produk yang dapat dikembangkan disetiap orang. Pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi

---

<sup>3</sup> Robiatul Awwaliyah dan Hasan Baharun, "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional," (Jurnal Pendidikan Islam Dalam Sistem Nasional, no.2. vol.19, 2018): 37.

<sup>4</sup> Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto dan Sayidiman, *Media Pembelajaran* (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2003), 37.

capcut menggunakan bahan yang tidak sulit ditemukan dan sudah terkenal semua media untuk bahan edit video atau bahan suatu capcut bisa dikembangkan kembali tergantung kreativitas. Setelah penyesuaian dengan materi kelas 9b. Media ini merupakan desain awal yang dikonsultasikan kepada peneliti ke beberapa validator ahli, guru pai, dan dosen pembimbing. Setelah mendapatkan hasil validator kemudian direvisi produk selanjutnya dilakukan validasi dan uji coba oleh pengguna.

b. Komponen-komponen media pembelajaran berbasis *capcut* Bahan-bahan dan langkah pembuatan *capcut*

Dalam pembuatan media pembelajaran selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan peserta didik, kemampuan peserta didik untuk dimengerti saat ditampilkan capcut tersebut. Berikut ini adalah bahan pembuatan media capcut:

- a. Handphone
- b. Komputer
- c. Proyektor

c. Selanjutnya langkah-langkah peserta didik membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* materi Haji:

- a. Sebelum peserta didik download aplikasi *CapCut* peserta didik menyiapkan bahan - bahan sebelum mengedit supaya mempermudah ketika mengedit. Download bahan di google atau di aplikasi pinterest karena di google atau aplikasi pinterest menyediakan bahan bahan bagus. untuk tambahan media gambar dll.
- b. Langkah 1 Peserta didik Mengunduh aplikasi *capcut* di playstore
- c. Peserta didik membuka plikasi *capcut*
- d. Peserta didik dapat menizinkan aplikasi *capcut* untuk mengakses sesuatu yang diperlukan seperti akses ke galeri, izin menggunakan *microphone dan kamera*
- e. Setelah itu peserta didik masuk ke beranda aplikasi *capcut*, Peserta didik memilih *new project* untuk mulai mengedit video.
- f. Peserta didik memilih video yang ingin di edit dari galeri
- g. Peserta didik menekan *tools* untuk mengedit video.



- h. Peserta didik menekan *audio* untuk menambahkan atau mengisi suara ke video
  - i. Peserta didik menekan *sticker* untuk menambahkan stiker yang diinginkan
  - j. Peserta didik memasukkan *teks*, cukup menekan opsi *teks* (*Disana ada banyak font yang bisa dipilih*)
  - k. Peserta didik bisa menambahkan *efek* di video, cukup pilih *tools efek* akan diberikan opsi *efek* video yang bisa di pilih
  - l. Setelah itu Peseserta didik selesai mengedit, peserta didik menekan tanda simpan yang ada di pojok kanan atas layar.
  - m. Peserta didik menunggu hingga video selesai
  - n. Media *capcut* peserta didik telah siap digunakan
- d. Uji kevalidan (*Validasi*) Media Pembelajaran

Setelah tahap pembuatan media pembelajaran audio visuak berbasis capcut tahap selanjutnya adalah kevalidan media pembelajaran. Uji kevalidan dilakukan oleh tim yang terdiri dari 1 dosen untuk menguji validitas ahli media, satu guru pendidikan agama Islam dan peserta didik untuk untuk menguji validitas respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* tersebut. Uji kevalidan ini dilakukan dengan memberikan angket validasi.

**Tabel 1.15**  
**Hasil Validasi Angket**

Validasi Ahli Media	85%	Sangat Layak
Validasi Ahli Materi	92,055%	Sangat Layak
Angket Respon Peserta Didik	89, 25%	Sangat Layak

4. Tahap Implementation (*Implementasi*)

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk media pembelajaran berbasis aplikasi capcut. Kemudian media capcut merupakan media pembelajaran yang du implementasikan di kelas 9b SMPN 4 Ngawi. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing dan validasi ahli, implementasi dilakukan pada tanggal 19 Januari 2024. Sebelum implementasi ke sekolah dilaksanakan tentu ada beberapa tahapan diantara lain:

- a. Meminta perizinan ke sekolah untuk melakukan penelitian di kelas 9b

- b. Memberi tahu maksud dan tujuan penelitian kepada guru pai bapak Ikrar Ahsani, S.Pd. selaku guru pendidikan agama Islam di kelas 9b SMPN 4 Ngawi.
- c. Selanjutnya kegiatan implementasi di dalam kelas diawali dengan memberikan apresiasi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran di dalam kelas yang akan dilaksanakan. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik diperkenalkan dengan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media pembelajaran aplikasi *capcut* pada materi haji.

Proses Implementasi di kelas 9b di mulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai pendidik terlebih dahulu mengenalkan nama media, serta manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* ini ke peserta didik diminta untuk memperhatikan dan menyimak apa isi dalam media itu sendiri. Berdasarkan kajian teori yang dikutip oleh Rika syahmewah bahwa Aplikasi *capcut* ini ialah aplikasi yang di kembangkan dan di buat oleh ByteDance Ltd yang merupakan perusahaan dan developer teknologi di china. maka tidak heran lagi jika aplikasi ini berhubungan dengan aplikasi Tiktok. dan *capcut* ini sekarang memiliki nama *viamaker*. Sang developer beberapa waktu lalu memutuskan untuk mengganti namanya . Dan aplikasi editing video ini pertama kali nya di rilis pada tahun 2020 April dan semakin berkembang sampai saat ini . dan aplikasi ini sudah banyak sekali mendapatkan penghargaan di play store maupun App store. Ada beberapa tools yang sudah tersedia pada aplikasi *capcut* untuk membuat media pembelajaran menarik, edit, video, effect, filters.<sup>5</sup>

Manfaat dari Aplikasi *capcut* ini yaitu dalam pembuatan media pembelajaran sangat fleksibel, pengguna dapat membuat video yang panjang ataupun pendek sesuai dengan kebutuhan. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat video dalam berbagai format seperti vertical, horizontal dan square. Pengguna dapat membuat video yang sesuai dengan program media social yang akan digunakan untuk membaginya.

---

<sup>5</sup> Rika Syahmewah, "Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi CapCut yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Video Sebagai Media Pembelajaran," (Journal of Physics and Science Learning, no.1,(2023): 28.

## 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik kelas 9b diperoleh data respon pendidik dan peserta didik. respon tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut*. Berdasarkan hasil review dari guru pendidikan agama Islam yaitu bapak Ikrar Ahsani, S.Pd. sudah disetujui dan tidak ada revisi media, ada berbagai masukan dan saran yang diperoleh baik dari pendidik maupun peserta didik masukan tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan atau proses penyempurnaan produk yang akan dikembangkan dan untuk lebih bermanfaat kepada yang lain. Secara umum pengembangan media pembelajaran berbasis *capcut* mendapatkan respon positif. Kesan tersebut terbukti bahwa tingkat ketertarikan peserta didik dalam menyimak pembelajaran lebih fokus dan mereka senang, bahkan peserta didik ingin memutar kembali media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* pada materi haji tersebut. Serta peserta didik boleh mengeshare kepada orang tua peserta didik jika berkenan menampilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *capcut* di rumah.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan video peserta didik dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Peserta didik pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi peserta didik untuk selalu memperhatikan pelajaran.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Lanjar Pratiwi, “ Media Video Solusi Pembelajaran IPS Bagi Siswa Sekolah Dasar,” (Prosiding:Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi, 2018):345.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di Kelas 9B SMPN 4 Ngawi tentang Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *CapCut* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Haji Kelas 9B SMPN 4 Ngawi, diperoleh sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *CapCut* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam materi Haji menggunakan Model Pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *CapCut* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diujicobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu: Validasi media, validasi materi dan validasi respon peserta didik. Rata-rata hasil Persentase validasi oleh 3 validator yaitu:
  - a. Validasi Ahli Media memperoleh rata rata nilai Persentase 85,00%
  - b. Validasi Ahli Materi memperoleh rata rata Persentase 92, 055%
  - c. Angket Respon Peserta Didik memperoleh rata rata Persentase 89, 25%

Yang artinya Media pembelajaran Audio Visual berbasis aplikasi *capcut* dikategorikan sangat valid atau layak digunakan.

3. Respon peserta didik terhadap Media audio visual berbasis aplikasi *capcut* pada materi Haji yang dilakukan peserta didik di kelas 9b SMPN 4 Ngawi dengan jumlah 30 peserta didik yaitu rata rata respon peserta didik memperoleh Persentase 89% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil penilaian beberapa respon peserta didik bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* sangat baik digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa terkesan dengan



media audio visual dan merupakan hal yang baru bagi siswa kelas 9b sehingga media audio visual mendapat respon positif bagi siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menyapaikan saran sebagai berikut:

1. Media audio visual dapat mempermudah guru dalam penyajian materi, dan dapat memberikan motivasi belajar terhadap siswa kelas 9b, maka dari itu penggunaan media audio visual dapat diterapkan dengan pembelajaran yang lain.
2. Guru hendaknya menggunakan media audio visual sebagai alternatif guna meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.
3. Kepala sekolah hendaknya lebih mendukung atau memfasilitasi sarana dan prasarana agar menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih memadai dan menyenangkan.
4. Bagi peserta didik, agar dapat menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *capcut* sebagai alternatif media belajar peserta didik secara mandiri dimanapun melalui laptop, computer ataupun handphone.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho, Adi. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan Untuk Siswa Kelas VII di MTs Negeri Godean," Skripsi:Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Asiah, Siti "Pengembangan Media Video Tutorial Pengurutan Wajah Secara Manual Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Berbasis Aplikasi Capcut Di SMK Negeri 3 Padangsidimpun" Skripsi Thesis Universitas Negeri Padang, 2022.
- Aldiyanto, Hanafi. "Dasar Editing Capcut untuk Media Sosial Bagi Siawa Menengah Pertama," Prosiding Seminar Nasional, 2023.
- Aprilliana, Gina dan Efendi, Roy. "Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi" Triangulasi:Jurnal Pendidikan, 2022.
- Awwaliyah, Robiatul dan Hasan Baharu. "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional," Jurnal Pendidikan Islam Dalam Sistem Nasional, no.2. vol.19, 2018
- Al-Qur'an dan Terjemah. Surabaya:Agung Media, 2010.
- Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran. Jakarta selatan:Ciputat Press, 2022.
- Busyaeri, Akhmad Tamsik Udin dan Zenuddin. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon," Al Ibtida:Jurnal Pengaruh Penggunaan Video, No. 1, 2016.
- Djaenab, "Sai Dalam Prespektif Hadis. " As-shabahah:Jurnal Pendidikan Islam:Universitas Islam Makassar, 180.
- Fariska, Luvita Deriyan, Nurmainina. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sekolah Dasar," Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa, volume 07, Nomor 1, juni, 2022.
- Husein, Hamdan Batubara. Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Semarang:Fatawa Publishing, 2020.
- Hidayat, Fitria dan Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," Jipa:Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, 2021.
- Irawan, Randy. Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran, Purbalingga:CV Eurika Media Aksara, 2021.
- Ikrar Ahnsani. Transkrip wawancara, SMPN 4 Ngawi 8 Januari, 2024.
- Kiki Yestaini, Dea dan Zahwa, Nabila. "Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar," Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar, 2020.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Tuntunan Manasik Haji dan Umrah. Jakarta:Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah, 2023.

- Kementerian Agama Republik Indonesia, Tuntunan Manasik Haji dan Umrah. Jakarta: Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah, 2023.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Tuntunan Manasik Haji dan Umrah. Jakarta: Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah, 2023.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, Tuntunan Manasik Haji dan Umrah. Jakarta: Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji dan Umrah, 2023.
- Luvita, “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi capcut di Kelas V SD,” *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, no.1, 2022.
- Munir, “Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Kuantitatif, Kualitatif, Kajian Pustaka, Penelitian Tindakan Kelas, Dan Penelitian Pengembangan” Ponorogo: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo, 2023.
- Muhid, Aini. “Efektivitas Game Marbel Muslim Kids Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan,” *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2022.
- Mappanyompa, Saprun. “Efektivitas Bimbingan Manasik Haji dan Umrah di Masjid Riadhlus Sholihin Dusun Bertais,” *Ibtida’iy: Jurnal Prodi PGMI*, 2022.
- Mira Santika, Iis “Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 1 Sembuluh 1,” *Skripsi: Instit Agama Islam Negeri Palangkaraya*, 2020.
- Mulyadi, Febri Fahreza dan Rendi Julianda. “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung,” *Jurnal Visipena*, no.1 9, 2018.
- Nurfadillah, Septi. “Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika di Kelas 1 MI Al Hikmah 1 Sepatan,” *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* no.1, 2021.
- Okpatrioka. “Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan,” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya* vol.1, no.1, 2023.
- Pagara, Hamzah dan Syawaluddin, Ahmad. Wawan Krismanto dan Sayidiman, *Media Pembelajaran*, Gunungsari: Badan Penerbit, 2022.
- Pagara, Hamzah Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*, Gunungsari: Badan Penerbit Unm, 2022.
- Pagarra, Hamzah Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*, Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2003.
- Purwono, Jono, Sri Yutmini dan Sri Anitah. “Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri Pacitan,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, no.2, 2014.

- Pratiwi, Lanjar “ Media Video Sulusi Pembelajaran IPS Bagi Siswa Sekolah Dasar,”  
Prosiding:Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi, 2018.
- Pitriani Parhamah, Winda. “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi  
CapCut Materi Bandung Lautan Api Untuk Meningkatkan Historical Empath  
Peserta Didik di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung urnal Cakrawala Pendas,”  
Skripsi Universitas Bandar Lampung, 2023.
- Ramli, *Fiqh Muqarran*. Yogyakarta: Nuta Media, 2020.
- Setyosari, Punjaji. “Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas,”  
(Malang;Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume I, No. I Oktober,  
2014.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung:alfabeta, 2016.
- Samrin. “Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia,”  
(Jurnal Al-Ta’dib, no.1, vol.8, 2015.
- Sadik Sabry, Muhammad. “Hadis-Hadis Tentang Tawaf,” (Makassar:Tafsir, Vol. 3 No.1,  
2015.
- Suhenda, Akip dan Zaenal Mustofa. “Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna  
Berbasis Multimedia Pada Ra’al A’Raaf,” Serang Raya : Protekinfo, 2014.
- Sapriyah. ” Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” Serang  
Indonesia:Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2019.
- Sujono, “Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” Ta’dib:Jurnal Pendidikan Islam dan  
Isu-Isu Sosial, 2022.
- Syahnawati, Rika. “Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi CapCut yang  
Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Video Sebagai Media  
Pembelajaran,” Journal of Physics and Science Learning, no.1, 2023.
- Sapriyah. “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” Prosiding Seminar  
Nasional Pendidikan FKIP, no.1, 2019.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D,  
Bandung:Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung:  
Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,  
Bandung:Alfabeta, 2016.
- Sugiyono. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugihartini. Nyoman dan Kadek Yudiana, “ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media  
Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran,” Jurnal  
Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, vol.15, no.2, 2018.

Trivaika, Ega dan Mamok Andri Sanubekti. “Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android,” Jurnal Nuansa Informatika, vol.16, no.1, 2022.

Terjemah. Surabaya;Agung Media, 2010.

Ulfa, Maria. “Pembelajaran Berbasis Media Audio Visual Gerak Dalam Melatih Konsentrasi Belajar Anak Di TPA Sahabat Hati Pontianak,” Al- Athfal Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 4 Nomor 2, 2018.

Wijayaningsih, Ratih “Perbedaan Kualitas Kerja Siswa Program Keahlian Tata Busana di Bisnis Center dan Unit Produksi,” Jurnal Fashion and Fashion Education, vol.2, no.1, 2013.

Zalsabella, Difa. “Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak,” Jurnal Pendidikan Agama Islam, no.1, vol.9, 2003.

