

Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Menggunakan Aplikasi *Capcut* Di SMA PP. Dr. M. Natsir Alahan Panjang

Yanti Elvita¹, Widya Putri², Susi Herawati³, Romi Maimori⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia

¹yantielvita@uinmybatusangkar.ac.id , ²widyaputry0108@gmail.com , ³susiherawati@uinmybatusangkar.ac.id ,
⁴romimaimori@uinmybatusangkar.ac.id

ARTICLE INFO

Submit	23-08-2024	Review	24-08-2024
Accepted	18-09-2024	Published	18-09-2024

ABSTRACT

This research and development was based on problems that occurred at SMA PP.Dr.M.Natsir Alahan Panjang where students' lack of interest in learning in the subjects of Islamic Religious Education and Character and the learning carried out was less varied, making students bored and less active so they were distracted by other things. Learning videos can be an alternative in solving problems at school. This research aims to determine the level of validity and practicality of learning videos using the Capcut application. This type of research is development research using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The resulting learning video media using the Capcut application has been tested as valid with a percentage of media design experts of 94,3% (very valid), and tested practically with a practicality test by teachers with a percentage of 87,2% (very practical) and the student response test percentage was 87,8% (very practical). From these results it was concluded that the learning video using Capcut was valid and practical so that trials could be carried out on the resulting product.

Keyword : Development, Learning Videos, Capcut Application, PAI & BP,

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan peserta didik dalam belajar pada suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya ialah minat belajar peserta didik, minat belajar merupakan unsur utama dalam keberhasilan belajar peserta didik. Dengan adanya minat belajar maka proses belajar mengajar berjalan lancar. Minat timbul apabila individu tertarik pada sesuatu, karena sesuai dengan ada kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan berarti bagi dirinya dan peserta didik berniat untuk mempelajarinya.

Slameto, (2013:180) mendefinisikan “minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh dan cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap hal atau aktivitas tersebut”. Mujiono (1994) menyebutkan bahwa terdapat 4 komponen penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu bahan ajar, suasana belajar, media

dan sumber belajar, dan pendidik sebagai subjek pelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan hal ini akan menimbulkan dampak positif pada hasil belajar. Hasil belajar yang baik dapat terwujud karena adanya proses belajar yang baik dan maksimal. Proses belajar yang baik dapat tercipta karena adanya media pembelajaran yang mendukung didalamnya. Selain itu Arsyad (2011) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa dalam belajar. Dalam penggunaan video pembelajaran dapat memaksimalkan kegiatan belajar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan meningkatnya perubahan teknologi maka guru hendaknya memberikan materi pembelajaran harus sesuai kemajuan (Nurrita, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa keunggulan pemilihan dan pemakaian video pembelajaran dapat membuat siswa bersemangat belajar dan dapat meningkatkan aktivitas belajar serta membantu meringankan kinerja guru terhadap materi ajar yang disampaikan dengan begitu siswa dapat memahami materi ajar saat guru menjelaskannya sehingga kualitas pembelajaran menunjukkan keberhasilan bagi guru dan siswa.

Berdasarkan observasi di SMA PP.Dr.M.Natsir pada 22 Januari 2024, bahwa ditemukan bahwa siswa memang membutuhkan pembelajaran yang berkreasi seperti menggunakan media video pembelajaran dan menurut pernyataan guru yang telah di wawancarai bahwa belum ada media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar materi PAI termasuk yang berupa prosedur begitu juga dengan media pembelajaran berupa video, atau yang lainnya dan guru juga belum pernah menggunakan aplikasi Capcut. Selanjutnya di lihat dari analisis CP,TP,dan ATP dari modul ajar yang sudah di sediakan oleh guru karena di sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka untuk kelas X dan XI. Untuk materi Pengurusan Jenazah dapat di simpulkan bahwa tujuan dari pembelajarannya adalah agar siswa bisa mengetahui bagaimana ketentuan dan tata cara pelaksanaan pengurusan jenazah dengan baik dan benar untuk itu di perlukan media pembelajaran dengan bentuk video animasi menggunakan fitur yang ada pada aplikasi capcut.

Materi pengurusan jenazah termasuk materi yang bersifat prosedur yang akan lebih mudah di pahami oleh siswa dengan menggunakan media video pembelajaran. Dan media yang di gunakan guru PAI di SMA Pp.Dr.M.Natsir ini untuk materi yang bersifat prosedur baru berupa papan tulis dan menggunakan metode ceramah begitu juga untuk materi yang bersifat konseptual dan vaktual. Seperti materi yang di amati pada saat observasi lapangan yaitu Hakikat Mencintai Allah termasuk materi yang bersifat konseptual dan media yang digunakan guru pada saat itu adalah papan tulis

Novelty dari video pembelajaran ini yaitu fitur atau elemen yang di gunakan dari aplikasi Capcut Pro seperti transition dan yang lainnya, untuk sound yang menjelaskan langkah-langkah atau tata cara pengurusan jenazah langsung dari suara creator, dan video yang di desain lebih reel dari video pembelajaran lainnya dengan menggunakan peraga atau foto dari creator dan video yang di adopsi dari YouTube.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ditemukan, maka hasil dari penelitian ini akan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah penelitian

yaitu bagaimana validitas dan praktikalitas video pembelajaran PAI yang di kembangkan menggunakan aplikasi Capcut dengan materi Pengurusan Jenazah di SMA PP.Dr.M.Natsir Alahan Panjang.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian yaitu menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D), hal ini tepat terhadap apa yang dikatakan oleh (Mogana, 2017) penelitian dan pengembangan adalah penelitian dipakai untuk menghasilkan produk dibutuhkan, serta menciptakan produk terhadap landasan dan pemilihan dari produk yang dihasilkan, produk yang dirancang akan melalui tahapan validasi atau pengujian.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE Menurut (Tegeh I Made dan Jampel, 2015) model pengembangan berbentuk ADDIE sudah banyak dipakai oleh khalayak orang karena model desain pembelajarannya sangat sistematis dan berurutan yang memudahkan dalam memahami hasil produk yang dikembangkan. ADDIE merupakan akronim untuk (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Prosedur pengembangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu:

a. Analisa (Analysis)

Kegiatan utama dalam tahap ini yaitu menganalisis perlunya pengembangan video pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Capcut di SMA PP.Dr.M.Natsir Alahan Panjang dengan materi Pengurusan Jenazah serta melakukan beberapa tahap analisis. Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan analisa:

- 1) Analisis media
- 2) Analisis TP pada modul Ajar
- 3) Analisis kebutuhan guru dan siswa
- 4) Analisis Sarana dan Prasarana

b. Desain (Design)

Pada tahapan ini mulai melakukan perancangan suatu produk yaitu Video pembelajaran PAI yang akan menggunakan aplikasi Capcut pada materi Pengurusan Jenazah.

c. Pengembangan (Develop)

Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap produk yang telah dirancang oleh tiga orang validator. Validator untuk pengujian produk ini yaitu dua dari dosen PAI UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan satu dari guru mata pelajaran PAI. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada validator. Setelah itu, melakukan perbaikan video pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Capcut sesuai dengan masukan

yang diberikan oleh validator. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk menghasilkan video pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Capcut yang layak di uji cobakan.

d. Implementasi (Implement)

Pada tahap implementasi, akan dilakukan di SMA PP.Dr.M.Natsir Alahan Panjang. Video yang telah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan validator di uji cobakan terhadap peserta didik. Selanjutnya peserta didik diberikan angket respon untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Capcut. Tujuan dari angket respon untuk mengetahui ke validan dan praktiknya produk.

e. Evaluasi (Evaluaste)

Tahapan yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk memeriksa kevalidan dan kepraktisan penggunaan video pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Capcut yang telah diujikan dengan memberikan angket siswa dan guru. Pada tahapan ini peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan video pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Capcut, agar kesalahan tersebut dapat diperbaiki dan diterapkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan datanya adalah lembar validasi, angket dan wawancara. kemudian instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, lembar angket, dan pedoman wawancara, seperti berikut:

a. Angket

Angket merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada orang yang memberikan penilaian sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan praktikalitas penggunaan video menggunakan aplikasi capcut.

Pada angket terdapat lembar validasi dan praktikalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut yang telah dirancang valid atau tidak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Lembar validasi penelitian ini ada dua macam yaitu:

1) Angket validitas media

Angket validitas digunakan untuk melihat tingkat kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut yang dikembangkan. Lembar validasi akan diberikan kepada validator. Pengisian angket menggunakan skala likert dengan range 1-5

2) Angket praktikalitas media

Penggunaan angket praktikalitas ini adalah untuk meminta respon peserta didik terkait kemudahan dan

kepraktisan video menggunakan aplikasi Capcut pada mata pelajaran PAI. Dimana pengisian angket menggunakan skala likert dengan range 1-5.

b. Wawancara

Tujuannya adalah untuk mengetahui praktikalitas video menggunakan aplikasi Capcut, wawancara dilakukan dengan guru bidang studi setelah selesai proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut. Isi dari pedoman wawancara ini adalah pertanyaan-pertanyaan tentang petunjuk, isi, dan kepraktisan menggunakan video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA PP.Dr.M.Natsir Alahan Panjang terdapat kekurangan dari segi media pembelajaran. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis video. Model ADDIE dengan tahap sebagai berikut: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Impelementasi (*Impelementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pengembangan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut pada kelas XI dengan materi pengurusan jenazah.

a. Tahap Analisis

Kegiatan yang dilakukan pada tahap Analisis ini meliputi beberapa kegiatan analisis. Hasil dari *Analysis* yang dilakukan digunakan sebagai panduan dalam pembuatan video pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Capcut.

1) Analisis Media

Pada penelitian ini mengembangkan sebuah produk yaitu media berupa video pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Capcut dengan materi pengurusan jenazah. Setelah dianalisis media yang digunakan guru dalam pembelajaran yang bersifat praktek yaitu hanya papan tulis dan belum ada media berupa video khususnya pada mata pelajaran PAI dengan materi pengurusan jenazah. Jadi pada penelitian pengembangan ini peneliti mengembangkan sebuah produk video pembelajaran PAI dengan materi pengurusan jenazah.

2) Analisis TP pada modul ajar

Selanjutnya menganalisis tujuan pembelajaran pada modul ajar dari materi pengurusan jenazah. Sesuai dengan tujuan pembelajaran nya yaitu

memahami makna pengurusan jenazah, menganalisis tata cara pengurusan jenazah, dan menganalisis manfaat dari pelaksanaan pengurusan jenazah. Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut peneliti menemukan kecocokan materi pengurusan jenazah untuk mengembangkan produk video pembelajaran menggunakan capcut.

3) Analisis kebutuhan guru dan peserta didik
Sebelumnya guru PAI di SMA PP.Dr.M.Natsir belum menggunakan media berupa video dalam pembelajaran. Jadi guru membutuhkan sebuah media yang praktis untuk menjadi bahan ajar di dalam pembelajaran. Dengan menganalisis kebutuhan dapat mengetahui kebutuhan guru terhadap media yang akan digunakan.

Siswa tidak semangat serta kurangnya minat dalam belajar sehingga membutuhkan pembelajaran yang bervariasi menggunakan media berupa video agar pembelajaran menjadi menarik, serta bisa meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik.

4) Analisis Fasilitas atau Sarana Prasarana
Terakhir peneliti menganalisis kelengkapan fasilitas atau sarana prasarana yang memudahkan guru dalam menggunakan video pembelajaran PAI yang disiapkan dari sekolah itu adalah infocus, proyektor, speaker, cok raun.

b. Desain (Design)

Tahap ini adalah guna merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga diperoleh desain awal pada media pembelajaran. Perancangan pengembangan video pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Capcut sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Membuat *Flowchart*.
Flowchart merupakan alur program atau rangkaian kejadian dalam program yang dimulai dari pembuka (*star*), isi, sampai keluar (*exit/ quit*).
- 2) Pembuatan *Storyboard*
Storyboard atau papan cerita yaitu uraian penjelasan program yang dikembangkan. *Storyboard* berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam *Flowchart*.
- 3) Pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut* Pengumpulan *background* diperoleh dari pinterest, animasi dari google, fitur dari capcut pro dan video pendukung materi yang digunakan dalam pembuatan video diperoleh dari youtube.

- 4) Pada tahap *programing* dilakukan kegiatan pemograman video pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dimana *software* utama yang dibutuhkan dalam perancangan video adalah aplikasi *Capcut* dan *hardware* yang digunakan berupa *smartphone* atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi.

c. Pengembangan (Development)

Kegiatan pada tahap ini yaitu validasi tim pakar ahli desain media dan ahli materi pembelajaran. Berikut kegiatan pada tahap pembuatan produk terkait pengembangan ini:

- 1) Validasi Tim Pakar Ahli Desain Media dan Ahli Materi Pembelajaran

Pada tahap pengembangan ini berdasarkan validasi hasil dari produk yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi *Capcut* yang divalidasi oleh dua orang dosen UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan satu orang guru PAI di SMA PP.Dr.M.Natsir Alahan Panjang tempat peneliti melakukan penelitian.

Data Hasil Validasi Produk

$$Va = \frac{TSa}{160} \times 100\%$$

$$Va = \frac{151}{160} \times 100\%$$

$$Va = 94,3\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Va : Persentase skor validasi
TSa : total skor yang diperoleh
TSh : total skor tertinggi yang mungkin diperoleh

Persentase Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Aplikasi *Capcut* di SMA PP.Dr.M.Natsir Alahan Panjang secara keseluruhan adalah 94,3% dengan kategori (Sangat Valid).

Berdasarkan hasil validasi yang di peroleh yaitu 94,3% di ketegorian (Sangat Valid) sesuai dengan pendapat (Akbar, 2017) Maka validasi terhadap Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Aplikasi *Capcut* di SMA PP.Dr.M.Natsir dapat dikategorikan (Sangat Valid) dengan persentase yang di peroleh pada interval 85-100%.

d. Implementasi (Implementation)

Tahap Impelementasi adalah melakukan uji coba produk kepada guru dan siswa uji coba produk pada penelitian ini melibatkan siswa kelas XI SMA PP.Dr.M.Natsir secara keseluruhan 35 orang siswa.

1) Data Hasil Praktikalitas Oleh Guru Mata Pelajaran

Berdasarkan hasil praktikalitas oleh guru di peroleh hasil persentase yaitu 87,2% di ketegorikan (Sangat Praktis) sesuai dengan pendapat (Akbar, 2017) maka praktikalitas terhadap Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Aplikasi *Capcut* di SMA PP.Dr.M.Natsir dapat dikategorikan (Sangat Praktis) dengan persentase yang di peroleh pada interval 85-100%.

2) Hasil Praktikalitas Respon Siswa

$$Va = \frac{TSa}{TSh} \times 100\%$$

$$Va = \frac{1538}{1750} \sim 100\%$$

$$Va = 87,8\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil praktikalitas oleh siswa di peroleh hasil persentase yaitu 87,8% di ketegorikan (Sangat Praktis) sesuai dengan pendapat (Akbar, 2017), maka praktikalitas terhadap Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Aplikasi *Capcut* di SMA PP.Dr.M.Natsir dapat dikategorikan (Sangat Praktis) dengan persentase yang di peroleh pada interval 85-100%.

e. Evaluasi (Evaluation)

Setelah dilaksanakan tahap *analyze, design, development, implementation* selanjutnya adalah *evaluation* sebagai langkah terakhir dari model ADDIE, Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Aplikasi *Capcut* di SMA PP.Dr.M.Natsir Alahan Pnjang ini sudah melewati tahap impelementasi, maka hasil dari uji validitas dan praktikalitas menunjukkan media video pembelajaran ini sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan adanya saran dan masukan dari validator maupun siswa terhadap media video pembelajaran. Maka data yang diperoleh dari hasil evaluasi yaitu produk berupa video pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi *Capcut* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran PAI & BP menggunakan aplikasi *Capcut* di SMA PP.Dr.M.Natsir Alahan Panjang dinyatakan sudah valid berdasarkan uji validitas oleh ahli dengan kategori sangat valid yaitu dengan persentase analisis angket 94,3% (sangat valid). Dan dinyatakan sangat praktis berdasarkan uji praktikalitas oleh guru PAI dan siswa di sekolah dengan kategori sangat praktis yaitu dengan persentase praktikalitas guru memperoleh persentase 87,2% (sangat praktis) dan persentase praktikalitas oleh siswa memperoleh persentase 87,8% (sangat praktis).

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mogana, A. M. (2017) "Metode Penelitian Dan Pengembangan", *Kerangka Konsep Penelitian*, 53(9), pp. 1–15. Available at: <http://www.elsevier.com/locate/scp>.
- Mujiono. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Mendikbud.
- Nurrita, T. (2018) „Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa“, *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), p. 171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Slameto. (2013). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.