

**Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII
Menggunakan Capcut di MTsN 6 Agam**

Samshon Purba¹, Supratman Zakir², Tasnim Rahmat³, Liza Efriyanti⁴

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Email: samsonpurba5@gmail.com ; supratman@uinbukittinggi.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima : 31 Mei 2025	<i>Digitalisasi telah merambah berbagai bidang, termasuk pendidikan, yang turut dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, media pembelajaran berbasis video animasi menjadi salah satu solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII menggunakan aplikasi CapCut di MTsN 6 Agam. Berdasarkan hasil survei awal, proses pembelajaran di madrasah tersebut masih mengandalkan metode konvensional dengan penggunaan media terbatas, seperti LCD proyektor dan Canva. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan CapCut yang memungkinkan pembuatan konten pembelajaran interaktif dan kreatif. Media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI dengan menyajikan konten yang lebih menarik, serta mendorong motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan fitur-fitur CapCut seperti animasi teks, transisi visual, narasi suara, dan efek grafis, materi SKI yang bersifat naratif dan historis dapat divisualisasikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, video pembelajaran yang dihasilkan dapat diakses berulang kali oleh siswa, memberikan fleksibilitas belajar dan mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di MTsN 6 Agam dan memperkenalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran SKI secara efektif dan inovatif.</i> Kata Kunci : CapCut, video, sejarah

Pendahuluan

Digitalisasi sudah dirasakan oleh semua orang, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Digitalisasi banyak digunakan di berbagai bidang pekerjaan dan

pendidikan, terutama di industri kreatif. Menurut Direktur Pemasaran Ekonomi Kreatif Kemenparekraf, Yuana Rohma, ada tiga sub-sektor yang sangat diminati dan menjadi prioritas dalam pengembangan nasional saat ini: animasi dan video, film, serta aplikasi dan pengembangan game. Ketiga sub-sektor ini adalah bagian dari desain audio visual (DAV) yang mendapatkan perhatian khusus, terutama pada tahun 2022.

Perkembangan teknologi saat ini berlangsung pesat dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, para guru tidak hanya dituntut untuk menjadi profesional, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran[1]. Teknologi informasi sangat berperan penting dalam dunia pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya. Teknologi informasi membantu dalam mewujudkan tujuan tersebut dengan menyediakan berbagai alat dan sumber belajar yang inovatif[2]. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan digitalisasi. Teknologi memungkinkan pembuatan konten pembelajaran yang lebih dinamis, seperti video animasi, simulasi, dan game edukasi.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu atau perangkat yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan guna mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa alat visual, audio, atau gabungan keduanya yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi, sekaligus membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Dalam praktiknya, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pendukung proses belajar mengajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Peran media pembelajaran dalam pendidikan sangat penting, terutama dalam memvisualisasikan materi yang kompleks atau abstrak. Sebagai contoh, materi sejarah yang biasanya berbentuk narasi panjang dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan video animasi, grafik interaktif, atau ilustrasi yang relevan. Media seperti ini tidak hanya memudahkan siswa memahami peristiwa-peristiwa sejarah, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan prinsip bahwa proses belajar akan lebih optimal jika siswa terlibat secara emosional dan intelektual.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diajarkan di kelas 7 Madrasah Tsanawiyah (MTs). Mata pelajaran ini penting karena membantu siswa memahami sejarah, budaya, dan kontribusi peradaban Islam terhadap dunia. Media pembelajaran berbasis video sangat relevan dengan kebutuhan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). SKI memuat banyak materi yang bersifat naratif dan historis, seperti peristiwa penting dalam sejarah peradaban Islam, tokoh-tokoh besar Islam, serta perkembangan budaya Islam di berbagai wilayah. Materi ini sering kali dianggap abstrak oleh siswa karena hanya disampaikan melalui teks atau ceramah. Dengan menggunakan media video, cerita-cerita dalam SKI dapat divisualisasikan dengan cara yang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi. Namun, cara penyampaian

materi sejarah yang konvensional sering dianggap membosankan oleh siswa. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut[3].

Penulisan melakukan penelitian di MTsN 6 Agam. Terletak di Kampung Nan V Kubang Putih, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Sebagai lembaga pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama, madrasah ini memiliki visi untuk mewujudkan peserta didik yang Qur'ani, cerdas, kreatif, dan kompetitif. MTsN 6 Agam telah meraih akreditasi A dengan nilai 92 berdasarkan penilaian dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) pada tahun 2019. Madrasah ini juga aktif dalam berbagai kompetisi, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Berdasarkan survey awal penulis, pada tanggal 13 Desember 2024 di dapatkan bahwa study pembelajaran penggunaan LCD Proyektor yang masih terbatas, metode pembelajaran cenderung konvensional begitu juga dengan terbatasnya media pembelajaran yang menarik. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara penulis dengan Ibu Delviati, S.Ag yang menyatakan guru cenderung menggunakan metode ceramah, begitu juga dengan penggunaan media yang terbatas.

Perkembangan media sosial dan platform berbagi video seperti YouTube menunjukkan bahwa video adalah alat yang sangat menarik bagi generasi muda. CapCut, dengan kemudahannya dalam mengedit dan membuat video berkualitas tinggi, menjadi alat yang ideal untuk membuat konten pembelajaran yang dapat menarik minat siswa[4]. Selain meningkatkan pemahaman, media video berbasis CapCut juga mampu membangun minat dan motivasi belajar siswa. Generasi muda saat ini sangat akrab dengan teknologi dan konten visual, sehingga penggunaan video dalam pembelajaran selaras dengan gaya belajar mereka. Video pembelajaran yang dirancang dengan CapCut dapat diakses berulang kali oleh siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan kebutuhan mereka, mendukung prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Konteks pendidikan formal pada Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan berfokus pada pengembangan potensi siswa secara menyeluruh. Kurikulum ini juga mendorong penggunaan media pembelajaran yang beragam dan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis video menggunakan CapCut sangat relevan dengan kebijakan ini, karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

Maka dari itu penulis sangat tertarik untuk melaksanakan atau melakukan sebuah penelitian dengan mengangkat sebuah judul “Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Menggunakan CapCut di MTsN 6 Agam”.

Metode Penelitian

Model penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analyze-Design-Develop-

Implement-Evaluate). Model ini terdiri dari lima tahapan utama yang saling berkaitan. Pertama, tahap Analyze dilakukan untuk menganalisis serta mengidentifikasi permasalahan dan menetapkan spesifikasi produk pembelajaran yang dibutuhkan. Tahap ini menjadi dasar dalam penyusunan dan pengembangan produk selanjutnya. Kedua, pada tahap Design, peneliti mulai merancang produk sistem pembelajaran berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Rancangan ini menjadi pedoman dalam pembuatan produk pada tahap selanjutnya.

Tahap ketiga adalah Develop, yaitu proses pengembangan produk sesuai dengan desain yang telah dibuat. Peneliti mulai membangun produk secara konkret agar siap diimplementasikan. Tahap keempat adalah Implement, yaitu tahap penggunaan atau penerapan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, produk diuji oleh beberapa validator yang terdiri dari ahli tampilan, ahli kinerja, dan ahli sistem. Terakhir, tahap Evaluate dilakukan untuk mengevaluasi hasil dari uji validasi, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Evaluasi ini diperoleh melalui penilaian dan respons angket yang diberikan kepada para pengguna dan validator.

Dalam konteks pengujian kualitas produk pembelajaran, tahap pertama adalah uji validitas produk. Validitas merupakan aspek penting dalam menjamin keabsahan produk pembelajaran. Produk dianggap valid apabila dikembangkan berdasarkan teori yang kuat (validitas isi) dan memiliki konsistensi antara semua komponen produk (validitas konstruk). Untuk mengukur validitas, digunakan rumus Aiken's V, yaitu:

$$V = \frac{\sum s}{[n(c - lo)]},$$

dengan keterangan: $s = r - lo$; lo = nilai validitas terendah; c = nilai validitas tertinggi; n = jumlah penilai; r = skor dari penilai.

Aspek kedua yang dianalisis adalah uji praktikalitas produk. Praktikalitas merujuk pada kemudahan dan kenyamanan penggunaan produk oleh pengguna. Sebuah produk pembelajaran dikatakan praktis jika menurut para ahli dan praktisi produk tersebut layak diterapkan di lapangan, serta keterlaksanaannya termasuk dalam kategori "baik." Untuk mengukur tingkat praktikalitas, digunakan formula Kappa Cohen. Nilai akhir dari proses ini adalah momen kappa (K), yang dihitung dari proporsi kesepakatan nyata (P_o), yaitu perbandingan antara nilai maksimum dikurangi total nilai dari validator terhadap nilai maksimum.

Selanjutnya adalah uji efektivitas produk, yang menjadi aspek ketiga dalam menentukan kualitas produk pembelajaran. Efektivitas suatu produk pembelajaran dinilai dari dampaknya terhadap hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Keefektifan juga tercermin dari sejauh mana peserta didik memahami isi materi serta munculnya keinginan untuk terus mempelajari materi tersebut. Evaluasi efektivitas dilakukan dengan menyebarkan angket kepada guru bidang studi, siswa, dan dosen, yang kemudian dianalisis menggunakan rumus statistik Richard R. Hake dengan G-Score:

$$G = \frac{(S_f - S_i)}{(100 - S_i)},$$

di mana G adalah skor gain, S_f adalah skor akhir, dan S_i adalah skor awal.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang tak terelakkan. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan menyenangkan.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTsN 6 Agam. Media ini dirancang dengan menggunakan aplikasi CapCut, sebuah aplikasi pengeditan video yang populer dan mudah diakses. Pemanfaatan aplikasi ini memungkinkan integrasi elemen audio, visual, dan teks dalam satu produk pembelajaran yang dinamis dan menarik.

Media pembelajaran berbasis video ini dirancang untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep sejarah Islam secara lebih konkret. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mendengar dan membaca, tetapi juga melihat langsung ilustrasi dan animasi dari peristiwa-peristiwa sejarah yang dipelajari.

Produk media pembelajaran yang baik dan menarik tentu memerlukan proses perancangan yang tidak singkat. Penulis merancang produk ini dengan mempertimbangkan aspek desain, kesesuaian materi, efektivitas penyampaian, serta respons peserta didik. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan perlu melalui beberapa tahap uji coba untuk memastikan kualitas dan kelayakannya digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba dilakukan untuk menilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Ketiga aspek tersebut menjadi indikator utama dalam menentukan apakah media yang dikembangkan layak diterapkan dalam konteks pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan menyebarkan angket kepada para ahli dan pengguna, meliputi guru, siswa, dan dosen pendidikan Islam.

Uji validitas dilakukan guna mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan sesuai dengan teori dan isi materi yang seharusnya. Validitas produk dinilai oleh para ahli melalui instrumen angket yang disesuaikan dengan indikator validitas isi dan konstruk. Hasil pengujian menggunakan rumus Aiken's V menunjukkan bahwa nilai akhir yang diperoleh adalah 0,91. Berdasarkan interpretasi nilai tersebut, media pembelajaran ini dikategorikan sangat valid.

Selain validitas, aspek praktikalitas juga menjadi fokus evaluasi. Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan penggunaan media oleh guru maupun siswa. Penilaian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan secara efisien dan menyenangkan. Hasil akhir uji praktikalitas menunjukkan nilai 0,89 yang dikategorikan dalam tingkat sangat praktis.

Aspek ketiga yang diuji adalah efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas dievaluasi berdasarkan pengaruh media terhadap pemahaman materi, minat belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan angket yang

disebarkan kepada guru, siswa, dan dosen, diperoleh nilai akhir 0,88 yang termasuk dalam kategori efektivitas tinggi.

Dari hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran SKI. Media ini tidak hanya valid secara isi, tetapi juga praktis digunakan oleh guru dan siswa serta efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Penggunaan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman baru dalam dunia pendidikan. Guru dapat dengan mudah menyusun konten video edukatif yang sesuai dengan kurikulum, sementara siswa dapat menikmati pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini tentu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran.

Lebih jauh, media ini juga memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mereka. Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, guru turut mendorong terbentuknya lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Sebagai rekomendasi, pengembangan media pembelajaran seperti ini dapat terus dikembangkan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan dinamika kurikulum. Kolaborasi antara guru, pengembang media, dan tenaga ahli sangat diperlukan agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga kokoh secara substansi. Penelitian lanjutan juga dianjurkan untuk menguji efektivitas media dalam jangka panjang dan pada berbagai jenjang pendidikan.

Kesimpulan

Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII menggunakan capcut di MTsN 6 Agam dapat dirancang menggunakan aplikasi capcut yang diharapkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran supaya siswa lebih tertatik untuk mempelajari dan mendalami materi yang diajarkan guru, serta membuat sebuah proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan.

Setelah dilakukan uji validitas produk yang dilakukan oleh 3 dosen didapatkan nilai 0,91, dengan itu dapat dinyatakan valid. Untuk uji praktikalitas produk dilakukan oleh satu guru matapelajaran, satu guru Sejarah Kebudayaan Islam, satu guru Teknologi Informasi dan Komunikasi, didapatkan nilai 0,89, dengan itu dapat dinyatakan praktis, untuk uji efektifitas produk penulis tujukan kepada 24 siswa siswi dengan nilai akhir efektifitas 0,88 yang dinyatakan efektif. Maka Media pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII menggunakan capcut ini dapat dinyatakan Valid, praktis dan Efektif

Bibliografi

- A. N. Khomarudin dan L. Efriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan," J. Educ. J. Educ. Stud., vol. 3, no. 1, hlm. 72, 2018, doi: 10.30983/educative.v3i1.543.

- A. Salahuddin, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII di SMPN 29 Kabupaten Tebo,” vol. 3, hlm. 7694–7702, 2023.
- D. M. Rahmania, A. H. Mustafa, H. Fitriani, S. Handayati, dan A. N. Aeni, “Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar,” vol. 05, no. 04, hlm. 17336–17344, 2023.
- Inayati, M., & Mulyadi, M. (2023). Evaluasi media pembelajaran materi fikih madrasah aliyah. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(1), 16-27.
- N. Fajriah, U. L. Mangkurat, P. Matematika, dan U. L. Mangkurat, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bahasa Inggris Kelas XI Paket C,” vol. 2, no. 2, hlm. 44–53, 2022.
- Pratama, H. A., Arinie, S., Kastalani, A., & Aziz, A. (2024). Implementasi Media dan Bahan Ajar Berbasis IT Berupa Vidio Animasi pada Materi SKI di MTs Darul Amin. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(02), 450-457.
- R. Ramadani dan L. Efriyanti, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Kelas XI IPS Di MAN 1 Pasaman,” *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, vol. 2, no. 1, hlm. 106–115, 2022.
- Tunnur, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Materi Hukum Archimedes di SMA/MA (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).