PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *CAPCUT* PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV DI MIN 1 TANAH DATAR

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat Untuk Penyelesaian Skripsi
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan ilmu Keguruan

Oleh:

NOVRIADI
NIM. 2130101096

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025 M/1446 H

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING THE CAPCUT APPLICATION IN THE SUBJECT OF CREED AND AHLAK IN CLASS IV IN MIN 1 TANAH DATAR

THESIS

Written as a condition for completion of the thesis
In the Islamic Religious Education Study Program
Faculty of Tarbiyah and Teacher Training

By:

NOVRIADI
NIM. 2130101096

ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION STUDY PROGRAM
FACULTY OF TARBIYAH AND TEACHING SCIENCE
MAHMUD YUNUS STATE ISLAMIC UNIVERSITY
BATUSANGKAR
2025 AD/1446 H

في موضوع العقيدة وأهلك كابكوت تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية باستخدام تطبيق الفئة الرابعة على الأقل ١ أرض مسطحة

الأطروحة

مكتوب كشرط لكتابة الأطروحة
في برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية
كلية التربية وتدريب المعلمين

إعداد :
نوفريادى
رقم التسجيل ٢١٣٠١٠١٠٩٦

برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية
كلية التربية وتدريس العلوم
جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية
باتوسانجكار
م/٢٠٢٥ ١٤٤٦ح

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novriadi

Nim : 2130101096

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di MIN 1 Tanah Datar**" adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemuadian hari terbukti plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 20 Januari 2025
Yang membuat pernyataan

Novriadi
Nim. 2130101096

i

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Novriadi. NIM. 2130101096 dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di MIN 1 Tanah Datar"**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk tindak lanjut ke Agenda Skripsi setelah Sidang Munaqasah.

Dengan persetujuan itu diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 20 Januari 2025
Pembimbing

Silvia Susrizal, MA
NIP. 198707052015032006

ii

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **NOVRIADI, NIM: 2130101096**, dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV DI MIN 1 TANAH DATAR**, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Januari 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Fadriati, M.Ag. NIP. 196911091998032002	Ketua Penguji		05/02-2025
2.	Silvia Susrizal, MA. NIP. 198707052015032006	Sekretaris Penguji		6/02-2025
3.	Drs. H. T. Idris, S.Pd., M.Ag. NIP. 196604031992031003	Anggota Penguji		06/02-25

Batusangkar, Februari 2025
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Ridwan Trisoni, S.Ag., M.Pd
NIP. 197107261995031001

ABSTRAK

Novriadi, NIM 2130101096, Judul Skripsi : "**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Capcut* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MIN 1 Tanah Datar".** Progran Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Mamud Yunus Batusangkar 2025.

Permasalahan penelitian ini adalah media yang digunakan guru saat pembelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar medianya diambil dari *youtube* dan guru hanya membuat media presentasi yang membuat siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam pembelajaran. Dan dengan media yang digunakan oleh guru sekarang, siswa tidak tertarik dalam pembelajaran tetapi dengan media capcut ini siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan dalam membuat video pembelajaran guru mendapati kendala dalam merancang video yang bisa menarik perhatian siswa dikarenakan guru belum mempunyai waktu yang cukup untuk merancang video pembelajaran dan terbatasnya waktu untuk memahami merancang video dan guru belum pernah membuat media pembelajaran saat mengajar begitu juga dengan media pembelajaran berupa video. Maka dari itu diperlukan inovasi dari media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sebuah aplikasi berupa *capcut*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dan mengetahui bagaimana validitas dan praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Jenis penelitian ini merupakan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE *(Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Prosedur Penelitian dimulai dengan tahapan analisis kebutuhan melakukan pengembangan produk, tahapan desain atau perancangan produk, tahapan pengembangan produk, tahap implementasi atau uji coba produk dan tahapan evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lembar angket validasi, angket respon guru dan angket respon siswa. Teknik analisis data untuk mengetahui hasil penelitian yaitu analisis validitas dan analisis praktikalitas.

Berdasarkan hasil uji validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut* di kelas IV di MIN 1 Tanah Datar bahwa hasil uji validitas media video pembelajaran pada aspek kualitas media dengan nilai 0,93 dengan kriteria sangat valid, aspek kualitas materi dengan nilai 0,94 dengan kriteria sangat valid dan secara keseluruhan validitas diperoleh nilai 0,93 dengan kriteria sangat valid. Kemudian hasil uji praktikalitas media pembelajaran dari seluruh aspek diperoleh nilai 88,44 dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi beriman kepada nabi dan rasul Allah SWT kelas IV di MIN 1 Tanah Datar sangat praktis dan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Capcut*, Akidah akhlak

ABSTRACT

Novriadi, NIM 2130101096, Thesis Title: Development of Learning Media Using the Capcut Application in the Subject of Akidah Akhlak Class IV at MIN 1 Tanah Datar." *Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Mamud Yunus Batusangkar 2025.*

The problem of this research is that the media used during the learning of Akidah Akhlak class IV at MIN 1 Tanah Datar uses learning resources in the form of YouTube videos, meaning that there will be slight variations in the learning objectives conveyed compared to those set by the teacher. In addition, educators utilize simple tools or objects in the classroom or use images as teaching tools. Therefore, innovation is needed from technology-based learning media that utilizes an application in the form of capcut. This study aims to determine the validity and practicality of learning videos using the capcut application in the subject of

This type of research is a development using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research procedure begins with the stages of product development analysis needs, product design or planning stages, product development stages, product implementation or trial stages and evaluation stages. The instruments used in this research and development consist of validation questionnaire sheets, teacher response questionnaires and student response questionnaires. Data analysis techniques to determine the results of the study are validity analysis and practicality analysis.

Based on the results of the validity test of the development of learning media using the Capcut application in class IV at MIN 1 Tanah Datar, the results of the validity test of the learning video media on the aspect of media quality with a value of 0.93 with very valid criteria, the aspect of material quality with a value of 0.94 with very valid criteria and overall validity obtained a value of 0.93 with very valid criteria. Then the results of the practicality test of learning media from all aspects obtained a value of 88.44 with very practical criteria. Based on the results of validity and practicality, it can be concluded that interactive learning media using the Capcut application on the subject of Akidah Akhlak on the material of believing in the prophets and apostles of Allah SWT for class IV at MIN 1 Tanah Datar is very practical and very valid and worthy of use in learning Akidah Akhlak.

Keywords*: Learning Media, Capcut Application, Akidah Akhlak*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **i**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... Error! Bookmark not defined.
BIODATA PENULIS ..... Error! Bookmark not defined.
KATA PERSEMBAHAN ..... Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK ..... **viii**
ABSTRACT ..... **ix**
KATA PENGANTAR ..... Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
LAMPIRAN ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1. Latar Belakang Masalah 1
2. Identifikasi Masalah 7
3. Batasan Masalah 8
4. Rumusan Masalah 8
5. Tujuan Penelitian 8
6. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan 9
7. Pentingnya pengembangan 9
8. Manfaat dan Luaran Pengembangan 10
9. Defenisi Operasional 11

BAB II LANDASAN TEORI **14**
A. Media Pembelajaran 14
B. Aplikasi *Capcut* 24
C. Mata Pelajaran Akidah Akhlak 27
1. Tujuan mata pelajaran akidah akhlak 28
2. Karakteristik Mata Pelajaran Akidah Akhlak 29
3. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Akidah Akhlak Fase B 30
4. Materi Beriman Kepada Nabi Dan Rasul 31
D. Penelitian Relevan 38

BAB III METODE PENELITIAN 41
A. Jenis penelitian 41
B. Model Penelitian 41
C. Prosedur Pengembangan 43
D. Subjek Uji Coba 50
E. Jenis Data 50
F. Instrumen Penelitian 50
G. Teknik Analisis Data 53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 56
A. Hasil Penelitian 56
1. Tahap Analisis (*Analysis*) 56
2. Tahap Desain (Design) 59
3. Tahap Pengembangan (Development) 72
4. Tahap Implementantasi (Implementation) 77
5. Tahap Evaluasi 78
B. Pembahasan 79
BAB V PENUTUP 86
A. Kesimpulan 86
B. Implikasi 86
C. Saran 87
DAFTAR KEPUSTAKAAN
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Rancangan Pembuatan Media Pembelajaran 46
Tabel 3.2 Aspek Validitas Media Pembelajaran 50
Tabel 3.3 Angket Validasi Aspek Ahli Materi 51
Tabel 3.4 Angket Praktikalitas Video Pembelajaran 52
Tabel 3.5 Kriteria Validasi dan Praktikalitas media pembelajaran interaktif 53
Tabel 3.6 Kategori Validitas 55
Tabel 3.7 Kategori Praktikalitas 55
Tabel 4.1 Hasil Validasi Aspek Media pembelajaran 73
Tabel 4.2 Hasil Validasi Aspek kualitas Materi 74
Tabel 4.3 Hasil Rata-rata Validasi Video Pembelajaran 75
Tabel 4.4 Saran dan Masukan Video Pembelajaran 75
Tabel 4.5 Perbaikan Media Pembelajaran 76
Tabel 4.6 Hasil Rata-rata Praktikalitas Video Pembelajaran 78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE 43
Gambar 4.1 Flowchart Materi Akidah Akhlak 60
Gambar 4.2 Cover video pembelajaran 61
Gambar 4.3 Salam Sapaan Kepada Siswa 62
Gambar 4.4 Membaca Doa Belajar 62
Gambar 4.5 Kata Motivasi 63
Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran 64
Gambar 4.7 Makna Beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt 65
Gambar 4.8 Nama-nama Nabi dan Rasul Allah Swt 65
Gambar 4.9 Permasalahan 1 66
Gambar 4.10 Rasul Ulul Azmi 67
Gambar 4 11 Video Pendukung 67
Gambar 4.12 Tugas Nabi dan Rasul Allah Swt 68
Gambar 4.13 Tujuan diutus Nabi dan Rasul Allah Swt 68
Gambar 4.14 Permasalahan 2 69
Gambar 4.15 Sifat-sifat Nabi dan Rasul Allah Swt 69
Gambar 4.16 Cara meneladani beriman kepada nabi dan rasul 70
Gambar 4.17 Permasalahan 3 71
Gambar 4.18 Tampilan Penutup 71

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Modul Akidah Akhlak..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 2 : Instrument Validasi ..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 3 : Lembar Praktikalitas..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 4 : Dokumentasi Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 5 : Data Hasil Validitas Media..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 6 : Data Hasil Validitas Materi ..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 7 : Data Hasil Praktikalitas..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 9 : Surat Balasan Selesai Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah ketika seorang guru berinteraksi dengan siswa dan materi pendidikan di lingkungan kelas. Yang dimaksud dengan "proses pembelajaran" adalah suatu sistem yang terdiri atas satuan komponen-komponen yang saling berkaitan dan berinteraksi, karena pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen utama yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar, mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan mencapai hasil yang terbaik. Pada hakikatnya belajar adalah interaksi antara siswa dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan perilaku yang positif. Tugas guru adalah menata lingkungan untuk membantu perubahan tingkah laku siswa. Cara berpikir lain tentang pembelajaran adalah sebagai upaya sengaja seorang pendidik untuk mendukung siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya (Hanafy, 2014).

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran untuk mengasah keterampilan dan memperluas pengetahuannya berkat pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dan materi yang lebih baik. Untuk menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan dan minat siswanya, guru diperbolehkan memilih dari berbagai sumber pengajaran (Qurniawati, 2023). Keimanan Islam menjadi ciri khas Madrasah Ibtidaiyah, sebuah lembaga pendidikan formal. Di Indonesia, ada dua jenis madrasah yaitunya madrasah ibtidaiyah dan madrsah tsanawiyah. Kurikulum merdeka akan diperkenalkan di sejumlah madrasah mulai tahun ajaran 2022-2023, bergantung pada kesiapan dan kondisi masing-masing institusi. Di Indonesia, Madrasah Ibtidaiyah merupakan sekolah dasar Islam yang setara dengan sekolah dasar (SD) reguler. Pendidikan Agama Islam (PAI) yang terdiri atas sejumlah disiplin ilmu khusus mempunyai peranan penting dalam sistem pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (A Zaeni, 2023).

Pembelajaran PAI adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik untuk mengimani, memahami, menghargai, dan mengamalkan agama Islam dengan tetap memperhatikan perlunya menghormati agama lain dan menjaga hubungan damai antar umat beragama guna mencapai persatuan dan kesatuan bangsa. Pemahaman tersebut mengungkapkan beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam mempelajari pendidikan agama Islam, antara lain pembelajaran PAI sebagai upaya sengaja, yaitu suatu kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang dilakukan siswa yang ingin siap mencapai prestasi. Tujuan dalam artian yang dibimbing diajarkan atau dilatih untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam pada diri peserta didik, sehingga membentuk ketakwaan atau kualitas pribadi. Dalam artian untuk mencapai persatuan bangsa, persatuan (ukhuwah wathaniyah), bahkan persaudaraan antar manusia, diharapkan sifat-sifat pribadi atau kesalehan dapat muncul dalam hubungan sehari-hari dengan manusia lain (dalam masyarakat), baik yang seagama (hubungan dengan non-Muslim), dan bangsa dan negara (kesatuan dan solidaritas antar umat) (Aly, 2015).

Dibandingkan SD reguler, Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Ibtidaiyah lebih komprehensif, Tujuan pendidikan PAI di Madrasah Ibtidaiyah adalah membentuk individu yang berakhlak mulia, memiliki pemahaman menyeluruh tentang prinsip-prinsip Islam dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah untuk memberikan siswa pemahaman dan kesadaran yang lebih dalam tentang prinsip-prinsip Islam sejak usia muda. Mata pelajaran Aqidah Akhlak merupakan salah satu mata kuliah PAI yang ditawarkan di Madrasah Ibtidaiyah

Salah satu mata pelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah adalah Akidah Akhlak. Manfaat utama mata pelajaran akidah akhlak adalah mendorong peserta didik untuk mempelajari dan mengamalkan aqidahnya dengan membentuk kebiasaan menjunjung akhlak yang mulia dan menjauhi akhlak yang tercela dalam kehidupan sehari-hari. Penting bagi siswa untuk melatih

dan membiasakan diri dengan nilai-nilai terpuji ini dalam kehidupan pribadi, sosial, dan politik mereka, khususnya untuk mengantisipasi dampak buruk dari periode globalisasi dan berbagai krisis yang melanda negara dan negara.

Setiap mata pelajaran mempunyai keunikan tersendiri yang membedakannya dengan mata pelajaran lainnya. Mata pelajaran yang berkaitan dengan Aqidah dan Akhlaq dibedakan karena bersumber dari prinsip-prinsip dasar Islam yang terdapat dalam Al-Quran dan Al-Hadits. Sebagai representasi agamanya dalam perilakunya sehari-hari, maka prinsip dasar Aqidah meliputi pengembangan sikap dan kepribadian seseorang agar memiliki akhlak mulia atau akhlak Al-Mahmudah, dan pemberantasan akhlak keji atau Al- Akhlak madzmumah. Selain itu, salah satu kelompok mata pelajaran pendidikan agama yang diajarkan di madrasah yang secara holistik menyumbangkan nilai-nilai dan landasan moral spiritual yang kuat bagi kemajuan ilmu pengetahuan adalah Aqidah dan Akhlaq dan penelitian tentang Islam. Aspek terpenting dalam kajian Aqidah dan Akhlaq adalah bagaimana siswa dapat menggunakan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari, bukan sekedar mempelajari dan memahaminya dalam konteks ajaran Islam (Irma, 2022).

Media pembelajaran merupakan sumber atau jembatan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dan siswa berkomunikasi secara lebih efektif dengan memperlancar proses belajar mengajar. Tingkat keberhasilan hasil belajar siswa diharapkan dapat diantisipasi ketika media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran lebih banyak menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan gairah belajarnya, oleh karena itu media pembelajaran digunakan dalam proses pendidikan. Selain menciptakan motivasi belajar dan merangsang minat dan keinginan baru pada diri siswa, penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar juga dapat memberikan dampak psikologis terhadap pembelajaran. Selain meningkatkan pemahaman siswa, penggunaan media juga dapat meningkatkan kemampuan siswa ke arah pendidikan. Misalnya gambar, film, video, grafik, dan pendidikan berbasis komputer. Ini digunakan untuk

merekam, memproses, dan mengatur ulang informasi lisan dan visual. Media seharusnya mendukung pengajaran dengan memberikan pengalaman nyata kepada siswa, menginspirasi mereka untuk belajar, dan meningkatkan sumber daya dan referensi belajar mereka (Darmanto, 2015).

Media sangat penting untuk pembelajaran dan sebenarnya dibutuhkan oleh siswa agar mereka tetap terlibat dan termotivasi. Guru harus membekali siswanya dengan media untuk menunjang pembelajarannya. Media pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Dalam proses belajar mengajar, media pendidikan sangatlah penting. Fungsi khasnya adalah untuk mendorong kegembiraan, kegembiraan, dan kecintaan terhadap kegiatan belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pendidikan dalam mata kuliah aqidah moral tidak hanya melibatkan siswa dalam tugas kuliah tetapi juga memainkan peran penting dalam menilai seberapa banyak informasi yang akan disimpan siswa atau seberapa banyak yang akan mereka peroleh dari suatu kegiatan pembelajaranyang disajikan kepada mereka

Berdasarkan observasi di MIN 1 Tanah Datar pada 27 Juni 2024 melalui wawancara dengan 2 orang siswa dan guru Akidah Akhlak , wawancara dengan siswa 1, siswa 1 mengatakan:

Alasan tidak semangat dan sering juga berbicara dengan teman sebelahnya adalah karena guru hanya menjelaskan pelajaran dalam poin-poin saja, dia merasa belajar dengan guru tidak menarik dan sulit untuk memahaminya, selain itu, beberapa materi tidak dapat dipahami hanya dengan menjelaskan pokok-pokoknya atau hanya menggunakan audio saja dan alat bantu visual juga harus digunakan. Hal inilah yang menyebabkan dia kurang semangat dan sering berbicara dengan teman di sebelahnya (Irsyad, *wawancara*, 27 Juni2024).

Wawancara dengan siswa II, siswa II mengatakan:

Alasan tidak semangat saat berada di kelas karena sering merasa bosan saat mengikuti kelas, dan tidak memperhatikan apa yang diajarkan guru karena yang dibutuhkan siswa adalah pembelajaran yang lebih menarik dan

materi yang kreatif, seperti media lainnya, agar pembelajaran lebih antusias dan tidak membosankan (Aisyah, *wawancara*, 27 Juni 20224)

Dan juga melalui Wawancara dengan guru Akidah Akhlak yaitunya buk Dian Anggraini, S.H.I terkait media pembelajaran, guru akidah akhlak mengatakan:

Menurut pernyataan guru yang peneliti wawancarai, bahwa guru belum pernah membuat media pembelajaran saat mengajar begitu juga dengan media pembelajaran berupa video, media pembelajaran yang digunakan guru saat belajar di ambil dari *youtube*, dan guru hanya membuat media presentasi yang membuat siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam pembelajaran. Dan dengan media yang digunakan oleh guru sekarang, siswa tidak tertarik dalam pembelajaran tetapi dengan media capcut ini siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Dalam membuat video pembelajaran guru mendapati kendala dalam merancang video yang bisa menarik perhatian siswa, dikarenakan guru belum mempunyai waktu yang cukup untuk merancang video pembelajaran dan terbatasnya waktu untuk memahami merancang video. Meskipun madrasah telah menyediakan laptop dan fasilitas *in-focus* kepada guru untuk membantu proses pembelajaran, namun hal ini belum dimanfaatkan secara memadai sebagai sumber daya pendidikan. Hal ini disebabkan karena media tidak selalu digunakan dalam proses pembelajaran karena kurangnya keterampilan mengajar dan berbagai hambatan pemanfaatannya yang saat ini muncul di era modern saat ini (Dian Anggaraini, *wawancara*, 27 Juni 2024).

Menurut pernyataan guru yang peneliti wawancarai di atas bahwa guru belum pernah membuat media pembelajaran yang digunakan saat mengajar begitu juga dengan media pembelajaran berupa video dan guru belum pernah menggunakan Aplikasi *Capcut*. Dalam membuat video pembelajaran guru mendapati kendala dalam merancang video yang bisa menarik perhatian siswa, dikarenakan guru belum mempunyai waktu untuk memahami merancang video, hal ini menjadi permasalahan dalam membuat video pembelajaran.

Berdasarkan dari permasalahan dan analisis tersebut peneliti ingin mengembangkan produk media pembelajaran berupa video pembelajaran. Mengingat Madrasah saat ini telah mendukung keberadaan sarana prasarana penggunaan video pembelajaran, maka cukup beralasan untuk melakukan kajian pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran di Madrasah berdasarkan permasalahan yang ada saat ini. Karena media *Capcut* dapat memberikan sumber belajar yang lebih menarik dan kreatif, maka peneliti memilihnya. Siswa akan merasakan materi pembelajaran lebih menarik dan lingkungan kelas lebih dinamis ketika belajar di kelas berkat efek pengeditan video yang inovatif dan menarik.

Pada penelitian ini peneliti mengambil materi dengan mata pelajaran akidah akhlak pada materi Beriman Kepada Nabi Dan Rasul pada Kelas IV Di MIN 1 Tanah Datar kecamatan Sungai Tarab. Pada materi ini menganalis materi dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari, membedakan nabi dan rasul dengan tepat serta membuat karya. Penulis memaparkan bagaimana cara menjelaskan atau menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakn media interaktif berbentuk Aplikasi *Capcut*. Sehingga diharapkan dengan adanya penggunaan aplikasi *capcut* dapat menarik simpati siswa untuk tetap fokus dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan yang mana ini akan mempengaruhi kepada hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan (Winda Pitriani Parhamah, 2023) 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". Dengan persentase kelayakan ahli media sebesar 88%, ahli materi sebesar 90%, dan praktisi pendidikan (guru sejarah) sebesar 89%, temuan penelitian ini telah menghasilkan rancangan media pembelajaran berupa video animasi untuk pembelajaran sejarah yang memenuhi kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada materi kejadian Bandung

Lautan Api layak digunakan untuk meningkatkan empati sejarah siswa. Uji coba angket afektif empati historis menghasilkan tingkat respons siswa sebesar 87,13%, memenuhi kriteria sangat valid.

Penelitian yang dilakukan (Syiti Asiah, 2022) dengan judul "Pengembangan Media Video Tutorial Pengurutan Wajah Secara Manual Pada Mata Pelajaran Kecantikan Dasar Berbasis Aplikasi *Capcut* Di SMK Negeri 3 Padang sidimpuan". 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 hasil yang diperoleh. Dalam penelitian ini peneliti mengambil aplikasi *capcut* sebagai media pembelajaran pada materi Beriman kepada Nabi Dan Rasul yang akan diteliti.

Beradasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *capcut* yang dapat menjadi alat atau media yang efektif dalam pembelajaran dan tentunya dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MIN 1 Tanah Datar".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang dikemukakan, maka dapat di Identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum pernah membuat media pembelajaran dalam bentuk video.
2. Media yang digunakan guru media yaitunya media presentase yang membuat siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru diambil dari *youtube*

4. Sarana dan prasarana yang dimiliki di MIN 1 Tanah Datar masih belum dimanfaatkan secara optimal.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* pada materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIN 1 Tanah Datar.
2. Praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* pada materi Beriman Kepada Nabi dan Rasul Allah Swt mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MIN 1 Tanah Datar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dinyatakan pada latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* pada materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt mata pelajaran akidah akhlak kelas IV MIN 1 Tanah Datar?
2. Bagaimanakah Praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* pada materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt mata pelajaran akidah akhlak kelas IV MIN 1 Tanah Datar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran interaktif akidah akhlak di MIN 1 Tanah Datar dengan beberapa sasaran yang akan dicapai dalam penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* pada materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt mata pelajaran akidah akhlak kelas IV MIN 1 Tanah Datar?
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* pada materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt mata pelajaran akidah akhlak kelas IV MIN 1 Tanah Datar?

F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan video pembelajaran yang valid dan praktis pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun hal-hal produk yang diharapkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif dikembangakan menggunakan aplikasi *Capcut.*
2. Media pembelajaran interaktif digunakan dalam bentuk adanya animasi menarik.
3. Pada materi beriman kepada rasul-rasul allah swt video pendukung berupa adanya pemandu dalam video tersebut.
4. Video interaktif dilengkapi suara dari creator, musik, gambar, backsound, dan video yang menarik perhatian peserta didik.
5. Video yang akan disajikan dengan cara mengajak siswa terlibat dalam belajar dan menganalisis beberapa kasus dari materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt.
6. Video yang akan ditampilkan dari materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt itu berbentuk tulisan, gambar, dan merekam video penjelasan dari peneliti.
7. Adanya interaksi antara orang yang dalam video dengan peserta didik yang akan mendengarkan video.
8. Video interaktif akan disajikan sesuai dengan Tujuan pembelajaran.
9. Video dibuat untuk pembelajaran tatap muka yang mana hanya sebagai alat bantu bukan menghilangkan peran pendidik sebagai guru.
10. Video dapat diakses melalui *youtube* untuk menyelesaikan tugas di rumah

G. Pentingnya pengembangan

Pengembangan materi pendidikan interaktif tentang akidah akhlak memberi kemudahan kepada pengguna sebagai penanggulangan masalah yang telah dipaparkan diatas yaitu membantu pendidik untuk manyajikan materi lebih menarik agar bisa membuat siswa terlibat aktif dalam proses

pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini. Saat ini sulit bagi para pendidik untuk menyampaikan dan menciptakan materi media pembelajaran yang terbaru dan menarik untuk digunakan karena tuntutan kemajuan teknologi dan informasi modern. Bahan ajar akan tersampaikan secara efektif melalui media.

H. Manfaat dan Luaran Pengembangan

Berdasarkan pentingnya pengembangan diatas, maka manfaat dan luaran penelitian yang dapat diperoleh antara lain:

1. Manfaat Penelitian
   a. Kegunaan teoritis

      Untuk memaksimalkan tujuan emosional, kognitif, dan psikomotorik, penelitian dimaksudkan agar dapat menyumbangkan wacana baru bagi pembentukan pengetahuan, khususnya pandangan moral, yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

   b. Kegunaan praktis
      1) Bagi peneliti

         Dapatkan lebih banyak kebijaksanaan, pemahaman, dan pengalaman. Selain itu, mereka harus mampu menerapkan teori pada materi media pembelajaran agar dapat diterapkan dalam pengajaran di masa depan.

      2) Bagi guru akidah akhlak

         Pengembangan materi pembelajaran interaktif keyakinan moral dapat mewakili inovasi baru dalam memaksimalkan efektivitas pembelajaran keyakinan moral. agar pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami maksud dan tujuannya, serta pembelajaran akhlak yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui tampilan media pembelajaran yang interaktif.

      3) Bagi sekolah atau lembaga pendidikan

         Media pembelajaran akidah akhak yang nantinya akan tercipta dapat menjadi media pengganti dalam menyebarkan informasi

secara efektif tentang bahan ajar yang ditawarkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Luaran Penelitian
   a. Dijadikan karya ilmiah (skripsi) untuk mengembangkan kompetensi.
   b. Menammbah koleksi bagi perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar Juga
   c. Diterbitkan dalam Jurnal Nasional Terakreditasi.

I. Defenisi Operasional

Judul proposal ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di MIN 1 Tanah Datar. Untuk menghindari kesalah pahaman tentang proposisi ini, di butuhkan definisi operasional, sebagai berikut :

1. Pengembangan

   Pengembangan adalah proses peningkatan kemampuan teoretis, konseptual, moral, dan teknis seseorang sebagai respons terhadap tuntutan melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan adalah proses penyelenggaraan pendidikan secara logis dan metodis agar setiap komponen kegiatan pembelajaran terlaksana dengan tetap memperhatikan potensi dan kemampuan peserta didik (Makawoka et al., 2021).

   Jadi yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses membentuk potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih, sedangkan penelitian dan pengembangan adalah kegiatan untuk mengembangkan suatu produk atau dengan kata lain menyempurnakan suatu produk yang sudah ada menjadi suatu produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Media pembelajaran interaktif

   Media pembelajaran interaktif merupakan Salah satu jenis media pembelajaran adalah audiovisual yang menggabungkan beberapa komponen antara lain suara, grafik, gambar, dan audio untuk menghasilkan sebuah film berkualitas tinggi yang berfungsi sebagai sumber komprehensif dalam penyampaian bahan ajar. Sebenarnya belajar

adalah kemudahan dan kenyamanan penyampaian materi pendidikan yang ditawarkan (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Jadi yang di maksud dengan materi pembelajaran interaktif adalah materi yang digunakan untuk melibatkan siswa saat mereka belajar tentang prinsip-prinsip moral dan keimanan kepada para nabi dan rasul Allah SWT. Agar konten dalam media pembelajaran dapat diciptakan oleh otak siswa dan menghasilkan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang materi pelajaran, maka siswa akan bereaksi terhadap apa yang dilihat dan didengarnya. Hal ini akan menumbuhkan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran.

3. Aplikasi *CapCut*

Aplikasi capcut adalah program pembuatan video gratis yang memfasilitasi pembuatan video menakjubkan. Membuat film panjang atau pendek menjadi mudah dengan berbagai kemampuan menarik dari aplikasi ini, termasuk memotong video, mengubah teks, gambar, dan animasi, mengubah video menjadi overlay, menambahkan musik, stiker, dan banyak lagi. Program ini menghilangkan kebutuhan akan tanda air, sehingga menambah daya tarik pada video dan mencegah tulisan mengganggu substansinya (Bustan, 2020).

Jadi yang peneliti maksud disini aplikasi capcut ini merupakan aplikasi yang sangat membantu para pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses pendidikan serta dapat memicu rasa ingin tahu siswa sehingga semakin terlibat dan bersemangat dalam belajar.

4. Mata Pelajaran Akidah Akhlak materi Beriman Kepada Nabi dan Rasul Allah Swt.

Mata pelajaran akidah akhlak ialah memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada siswa agar mau menghayati dengan keyakinan yang benar terhadap Allah SWT, malaikat-malaikatnya, kitab-kitrabnya, rasul-rasulnya, hari akhir. Dan gadha qadarnya memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada siswa agar mau menghayati dan mengamalkan ajara islam tentang akhlak, baik yang berhubungan dengan hubungan antar

manusia dengan Allah SWT, manusia dengan dirinya, dan manusia dengan alam lingkungannya (Hamdi et al., 2023).

Adapun pengertian beriman kepada nabi dan rasul adalah percaya dengan sepunuh hati bahwa Allah telah memilih salah seorang diantara manusia beberapa nabi dan rasul ditugaskan untuk menyampaikan syariat kepada umatnya agar memiliki pedoman hidup dan meraih kebahagian di dunia dan akhirat. Beriman kepada Rasul Allah SWT berarti menegaskan bahwa Allah mengutus rasul ke setiap umat untuk mengajak dan beribadah hanya kepada Allah SWT dan menegaskan bahwa Rasul itu dapat dipercaya, baik, dan menuntun jalan yang benar.

5. MIN 1 Tanah Datar

Lokasi MIN 1 Tanah Datar adalah di Jalan Raya Batusangkar No.9, Gurun, Kecamatan Sungai Tarab, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. MIN 1 Tanah Datar adalah tempat peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Dari penjelasan – penjelasan diatas judul yang dimaksud dari penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Capcut pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MIN 1 Tanah Datar.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata latin "*Medius*" yang secara harafiah berarti "di tengah", "perantara", atau "pemandu". Kata "media" yang merupakan bentuk jamak dari kata "*Medium*". Dalam bahasa Arab, وسائط merupakan akar kata dari "media'', yang sebagai utusan atau perantara yang menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima. Istilah "media" mengacu pada individu, objek, atau peristiwa yang menumbuhkan lingkungan di mana siswa dapat mempelajari informasi, kemampuan, atau sikap baru (Azhar Arsyad). Menurut Wina Sanjayana, media digunakan untuk banyak kegiatan atau usaha, seperti media untuk menyalurkan pesan, media pengantar magnet atau panas pada bidang teknik. Media yang difungsikan dalam sektor pendidikan namanya menjadi media pendidikan (Sanjaya, 2006). Yusufhadi Miarso mengatakan bahwa media pembelajaran adalah semua yang difungsikan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan orang yang belajar untuk bisa mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso.Y, 2011).

National Education Assocation (NEA) mendefenisikan Apa pun yang diperoleh, dipegang, dilihat, didengar, dibaca, atau dibagikan melalui cara-cara ini dianggap sebagai media. Media kemudian merujuk pada perantara-teks, gambar, musik, animasi, dan video yang membantu menyampaikan sinyal dari pengirim ke penerima (Marlina & Fatmasari, 2016). Media disebut media pendidikan bila memuat informasi untuk tujuan pengajaran atau pendidikan. Oleh karena itu, media secara umum dapat dipahami sebagai sarana penyampaian pesan dari penyampai kepada penerima guna merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa guna memperlancar proses belajar atau belajar.

Sekolah dapat menggunakan media pendidikan sebagai rekomendasi pembelajaran untuk meningkatkan standar pengajaran. Salah satu alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam mencapai tujuan adalah media. Menurut sudut pandang ini, baik guru maupun siswa mendapat manfaat dari penggunaan media di kelas. Berikut ini adalah beberapa contoh media yang digunakan sebagai alat untuk mendorong pembelajaran yang efektif:

a. Audio (pita audio/kaset, piringan audio, dan radio)
b. Cetak(buku tes program, buku pegangan, dan buku tugas)
c. Audio cetak(buku latihan dilengkapi kaset, gambar dilengkapi dengan audio)
d. Proyek visual diam(film bingkai/slide)
e. Proyek visual diam dengan audio(slide suara)
f. Visual gerak(film bisu)
g. Visual gerak dengan audio(film suara,ved)
h. Benda (benda nyata, model tiruan) dan komputer.

Berdasrkan Pendapat di atas dapat disampaikan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sebagai pembawa (penyalur) pesan, media pembelajaran tidak hanya digunakan oleh guru saja tetapi yang lebih penting juga dapat digunakan oleh siswa. Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting, karena media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai sebuah komponen, media harus menjadi bagian yang tidak terpisahkan dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan tujuan pendidikan yang vital. Media pembelajaran kini menjadi salah satu komponen yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam proses pembelajaran, media

pendidikan juga berfungsi sebagai alat komunikasi. Fungsi pembelajaran terdiri dari (Hasan et al., 2021) :

a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

   Media pembelajaran dapat mengambil posisi guru dalam proses pembelajaran. Misalnya jika guru menggunakan metode ceramah dalam pelaksanaan pembelajaran, maka guru dapat menggunakan media video untuk menyampaikan isi pembelajaran.

b. Fungsi semantik

   Fungsi media pembelajaran untuk memberikan makna atau arti penting pembelajaran dikenal dengan istilah media pembelajaran. Mengacu pada apa yang dimaksud dan apa yang diacu, semantik merupakan ilmu yang mempelajari simbol-simbol bahasa dengan benda-benda selain dirinya. Gambar harimau yang dijadikan simbol keberanian adalah salah satu contohnya. Kata-kata yang merujuk pada beberapa objek tertentu akan mempunyai makna .

c. Fungsi manipulatif

   Media pembelajaran yaitu kapasitas untuk menangkap, menyimpan, memelihara, membuat ulang, dan memindahkan suatu peristiwa atau item. Materi pembelajaran berbasis teknologi, misalnya, dapat merekam suara atau gambar, menyimpannya, dan mengawetkan konten pembelajaran dengan cara difotokopi dan disimpan sebagai file atau benda berwujud. Ciri-ciri umum ini menunjukkan bahwa media mempunyai dua kemampuan: mampu melampaui waktu dan tempat serta mengatasi kendala-kendala sensorik.

d. Fungsi psikologis

   Media pembelajaran yaitu kapasitas media pendidikan untuk mempengaruhi perilaku, pikiran, dan kesehatan mental manusia. Siswa dapat menjadi lebih terlibat, termotivasi, dan fokus pada topik kursus dengan menggunakan sumber belajar yang sesuai. Selain itu media pendidikan juga dapat mempengaruhi perasaan siswa apakah menerima atau menolak sesuatu yang ada di dalam kelas dan

membantu mereka dalam mengamati suatu benda. Ini memiliki peluang lebih tinggi untuk mempelajari dan menyimpan informasi dalam materi kursus. dengan tampilan visual yang eye catching yang akan mengunggah sikap dan perasaan anak.

e. Fungsi sosio-kultural

Media pembelajaran yaitu kapasitas media pendidikan untuk membantu siswa berkomunikasi selama proses pembelajaran meskipun terdapat kendala sosiokultural. Yang dimaksud dengan "sosial budaya" adalah aspek sosial dan budaya masyarakat. Seperti diketahui, Indonesia memiliki tingkat sosial budaya yang tinggi karena wilayahnya yang luas dan jumlah penduduk yang beragam etnis. Media pembelajaran membantu dalam mengatasi tantangan tersebut.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan penggunaan media pembelajaran. Dari segi didaktik, materi pembelajaran psikologi sangat bermanfaat bagi pertumbuhan belajar anak. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci (Septy Nurfadhillah, 2021). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

a. Pengajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai dengan pemblajaran lebih baik.
c. Metode pembelajaran yang lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal malalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lai seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain lain.

4. Penggunaan Media pembelajaran

Menggunakan materi pendidikan sangat penting untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang positif. Karena media mempunyai kemampuan memadukan kata, gambar tertulis, dan simbol ketika menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran dengan menggunakan media mampu menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Beberapa media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa dengan menghadirkan gambar dan suara. Media juga dapat digunakan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa.

Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, bahwa Kemp dan Dayton mengelompokkan manfaat media pembelajaran menjadi beberapa yang diantaranya :

a) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih suka
b) Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik
c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
d) Efesiensi waktu
e) Meningkatkan kualiatas hasil belajar
f) Fleksibilitas waktu dan lokasi
g) Meningkatkan sikap positif pada siswa
h) Heran guru dapat berubah kearah yang lebih positif

Penggunaan media video dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, praktis dan fleksibel dalam menyajikan materi pembelajaran (Eliwatis & Sabarullah, 2021).

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Pada dasarnya semua media tesebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media

audio, media audio-visual dan multimedia. Berikut ini merupakan jenis jensi media pembelajaran. Diantaranya (Irawan & Pd, 2022):

a) Media visual

Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan Pengalaman belajar siswa dengan media ini sangat bergantung pada keterampilan visualnya. Diantara media visual tersebut adalah media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster.

1) Model dan prototype seperti globe bumi
2) Media realitas alam sekitar dan sebagainya

b) Media audio

Merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pendidikan yang melibatkan indra pendengaran siswa. Kemampuan mengelola pendengaran Indra akan menjadi pengalaman pembelajaran. Akibatnya, media audio hanya bisa memanipulasi suara.

c) Media audio-visual

Adalah sejenis media yang digunakan dalam kegiatan pendidikan yang memadukan penglihatan dan pendengaran dalam satu prosedur atau kegiatan. Melalui media ini informasi dan pesan dapat disampaikan baik secara verbal maupun nonverbal dengan menggunakan penglihatan dan pendengaran.

d) Multimedia

Media yang mengintegrasikan berbagai macam media dan peralatan ke dalam suatu kegiatan atau proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran meliputi audio, visual gerak, gambar diam, media tekstual, media interaktif berbasis komputer, dan teknologi komunikasi dan informasi. Multimedia didefinisikan sebagai media yang menghasilkan suara dalam teks.

6. Pembelajaran interaktif

a. Penafsiran Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan pembelajaran di mana anak didik aktif ikut serta dalam cara belajar lewat interaksi langsung dengan modul pembelajaran, guru, dampingi partisipan ajar dengan partisipan ajar yang lain. Dalam pembelajaran interaktif, anak didik tidak cuma menyambut data dengan cara adem ayem, namun pula ikut serta dengan cara aktif dalam pengalaman belajar mereka (Azizi, 2021). Sebagian karakteristik dari pembelajaran interaktif mencakup:

1) Kesertaan Aktif. Anak didik ikut serta dengan cara aktif dalam cara pembelajaran, bagus lewat dialog golongan, obrolan dengan guru, penelitian, ataupun aktivitas praktikum.
2) Interaksi. Pembelajaran mengaitkan interaksi antara anak didik, guru, serta modul pernbelajaran. Ini dapat mencakup dialog kategori, kegiatan golongan, serta pemakaian teknologi buat berhubungan dengan modul.
3) Restitusi. Siswa mendapat umpan balik langsung dari guru atau temannya, yang membantu mereka menguasai rencana dengan lebih baik dan memperbaiki kesalahan.
4) Pemakaian Teknologi. Pembelajaran interaktif kerap kali menggunakan teknologi buat tingkatkan interaksi serta keikutsertaan anak didik. Ini dapat berbentuk pemakaian fitur lunak pembelajaran interaktif, program daring, ataupun aplikasi pendukung pembelajaran.
5) Adaptasi. Pembelajaran interaktif bisa dicocokkan dengan keinginan serta style belajar orang anak didik. Guru bisa mengganti pendekatan pembelajaran mereka cocok dengan tingkatan uraian anak didik ataupun preferensi mereka.

Tujuan dari pembelajaran interaktif merupakan buat tingkatkan uraian, penahanan, serta aplikasi modul pembelajaran oleh anak didik lewat keikutsertaan aktif mereka dalam cara pembelajaran. Dengan membagikan anak didik peluang buat berhubungan dengan modul dengan cara langsung, pembelajaran interaktif bisa menolong

menghasilkan area belajar yang energik serta menguatkan uraian rancangan (Setiawan, 2017).

b. Keunggulan serta Kekurangan Pembelajaran Interaktif

1) Keunggulan Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif mempunyai beberapa keunggulan yang buatnya jadi pendekatan yang efisien dalam cara belajar membimbing. Selanjutnya merupakan sebagian keunggulan dari pembelajaran interaktif:

a) Tingkatkan keikutsertaan anak didik, dengan membagikan peluang pada anak didik buat aktif ikut serta dalam cara pembelajaran, pembelajaran interaktif bisa tingkatkan tingkatan keikutsertaan anak didik. Anak didik merasa lebih ikut serta dalam pembelajaran sebab mereka mempunyai kedudukan aktif dalam menguasai modul.

b) Menguatkan uraian rancangan, interaksi langsung dengan modul pembelajaran, bagus lewat dialog, penelitian, ataupun aktivitas praktikum, menolong anak didik menguatkan uraian mereka kepada konsep konsep yang diajarkan. Kala anak didik dengan cara aktif ikut serta dalam pengalaman belajar, mereka mengarah menguasai serta mengenang modul itu dengan lebih bagus.

c) Mendesak kerja sama serta komunikasi, pembelajaran interaktif kerap mengaitkan aktivitas golongan ataupun dialog kategori yang mendesak anak didik buat bekerja sama dengan rekan-rekan mereka. Ini menolong anak didik dalam meningkatkan keahlian komunikasi interpersonal serta bertugas serupa dalam regu, yang ialah keahlian berarti dalam kehidupan tiap hari serta di tempat kegiatan.

d) Meningkatkan keahlian kritis serta inovatif, lewat pembelajaran interaktif, anak didik dihadapkan pada situasi- situasi di mana mereka wajib membongkar permasalahan, menganalisa data, serta

mengutip ketetapan. Ini menolong dalam pengembangan keahlian berasumsi kritis serta inovatif anak didik.

e) Membagikan korban balik langsung, pembelajaran interaktif membolehkan guru buat membagikan korban balik langsung pada anak didik, bagus lewat dialog kategori, penilaian formatif, ataupun interaksi langsung. Korban balik ini menolong anak didik dalam mengenali zona di mana mereka butuh tingkatkan uraian mereka serta membagikan bimbingan yang pas buat membenarkan kekeliruan mereka.

f) Memakai teknologi buat tingkatkan pembelajaran, dengan menggunakan teknologi, pembelajaran interaktif bisa ditingkatkan lewat pemakaian fitur lunak pembelajaran interaktif, prog daring. ataupun aplikasi pendukung pembelajaran. Teknologi membolehkan anak didik buat berhubungan dengan modul pembelajaran dalam metode yang menarik serta menantang.

Dengan menggunakan kelebihan kelebihan ini, pembelajaran interaktif bisa menghasilkan area belajar yang energik, mengiklankan uraian yang mendalam, serta menyiapkan anak didik buat sukses dalam bermacam kondisi kehidupan.

2) Kekurangan Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif mempunyai banyak keunggulan, namun pula mempunyai sebagian kekurangan yang butuh dipikirkan. Selanjutnya merupakan sebagian kekurangan dari pembelajaran interaktif:

a) Ketergantungan pada teknologi, pembelajaran interaktif kerap kali tergantung pada teknologi semacam pc, internet, serta fitur lunak spesial. Ketergantungan ini bisa jadi hambatan bila prasarana teknologi tidak ada ataupun bila terjalin kendala teknis.

b) Kesusahan akses, tidak seluruh anak didik mempunyai akses yang serupa kepada fitur teknologi serta internet. Ini bisa menghasilkan

kesenjangan aksesibilitas serta mengalutkan sebagian anak didik buat menjajaki pembelajaran interaktif dengan bagus.

c) Minimnya interaksi sosial langsung, pembelajaran interaktif kerap dicoba dengan cara online, yang bisa kurangi interaksi sosial langsung antara anak didik serta guru dan antara sesama anak didik. Interaksi sosial ini berarti buat pengembangan keahlian sosial serta penuh emosi.
d) Kesusahan kontrol serta penilaian, guru bisa jadi mengalami kesusahan dalam memantau perkembangan serta kesertaan anak didik dengan cara langsung dalam pembelajaran interaktif. Ini dapat membuat susah untuk guru buat membagikan korban balik yang cocok dengan cara real-time.
e) Diperlukan patuh besar, pembelajaran interaktif kerap. menginginkan tingkatan patuh yang besar dari anak didik. Mereka wajib sanggup mandiri dalam menata durasi, senantiasa fokus, serta bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.
f) Minimnya pengawasan atas isi, sering kali, dalam area pembelajaran interaktif yang memakai pangkal energi online, guru bisa jadi mempunyai kontrol yang lebih sedikit atas isi serta mutu modul pembelajaran. Perihal ini bisa menyebabkan ketidakseimbangan ataupun ketidakcocokan dengan keinginan anak didik ataupun kurikulum.
g) Ketergantungan pada konektivitas internet. Pembelajaran interaktif kerapkali menginginkan koneksi internet yang normal. Permasalahan dengan koneksi internet dapat membatasi cara pembelajaran serta mengusik pengalaman belajar anak didik.

Walaupun mempunyai sebagian kekurangan, pembelajaran. interaktif sedang ialah tata cara pembelajaran yang efisien dengan banyak khasiat. Berarti untuk pengajar serta badan pembelajaran buat menanggulangi ataupun kurangi akibatnya (Tani & Ekawati, 2019).

B. Aplikasi *Capcut*

1. Pengertian Aplikasi *Capcut*

Aplikasi *Capcut* merupakan aplikasi yang dibuat dan dikembangkan oleh *BYREDANCE Lid* yang mana merupakan suatu *developer* dan perusahaan teknologi internet di cina, aplikasi capcut merupakan aplikasi buatan negara cina, tak heran jika aplikasi itu berhubungan dengan aplikasi *tik tok*. Aplikasi *capcut* pertama kali dirilis pada 10 april 2020 dan terus berkembang hingga sekarang (lmiah, I., Muhsinin, U., & Azim, 2022).

Aplikasi ini memunkinkan para penggunanya untuk melakukan editing video dan menghasilkan konten yang menarik dengan berbagai mavam fitur dan juga efek. Sebelumnya capcut sendiri bernama *Viamaker* dan akhirnya diubah namanya oleh *doveloper* mereka berubah menjadi *Capcut*. Banyak orang yang bisa dengan mudah memahami kemampuan yang ditampilkan oleh aplikasi *Capcut* itu sendiri. Selain Kinemaster dan Inshot yang sering digunakan oleh banyak orang, aplikasi *Capcut* merupakan software Android lain yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran. *Capcut* adalah alat pembuat video gratis yang memfasilitasi pembuatan video menakjubkan. Untuk membuat video, software ini memiliki banyak sekali fitur menarik. Baik panjang maupun pendek, dimulai dengan memotong teks, gambar, dan animasi, lalu mengubah video menjadi *overlay*, menambahkan musik, stiker, dan elemen lainnya. Selain itu, program ini tidak memerlukan penggunaan tanda air, yang mencegah teks mengganggu film dan membuatnya lebih menarik (Parhamah, 2023).

Berdasarkan pengertian diatas maka bisa disimpulkan bahwa video merupakan media yang terdapat audio dan visual yang bisa mendeskripsikan objek yang bergerak dengan suara yang natural atau sesuai. Yang didasari atau yang diedit memakai aplikasi *capcut*, video ini merupakan salah satu media yang mengabungkan media audio dan visual yang terdapat animasi atau efek yang menarik dan memberikan dampak

yang unik terutama pada siswa, serta dapat menyajikan objek secara detail dan membantu pemahaman materi yang sulit.

2. Manfaat Aplikasi *Capcut*

Manfaat dari Aplikasi *Capcut* adalah memungkinkan pengguna untuk membuat materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan memungkinkan mereka membuat film pendek atau panjang berdasarkan kebutuhannya. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat video dalam berbagai format, antara lain persegi, horizontal, dan vertikal. Selain itu, pengguna dapat menghasilkan video yang sesuai dengan platform jejaring sosial yang ingin mereka bagikan.

3. Kelebihan dan kekurangan Aplikasi Capcut

a. Kelebihan Aplikasi *Capcut*

1) Sangat mudah digunakan

Faktor penentu laris atau tidaknya aplikasi yang digunakan untuk edit foto maupun video adalah kemudahan dalam penggunaan. Kemudahan dalam pengoperasian inilah yang menjadi kelebihan dari aplikasi *Capcut* dimana tampilannya yang sederhana dan minimalis sehingga pengguna awam tidak akan kebingungan untuk mempelajari aplikasi ini.

2) Fitunya beragam

Aplikasi capcut ini juga menyediakan beragam pilihan penyuntingan video dari menambahkan efek kreatif, filter atau efek, stiker, font, dan menggabungkan beberapa video menjadi satu.

3) Menghadrikan fitur *Green Screen*

Untuk fitur *Green Screen* ini memudahkan pengguna untuk menghilangkan *background* yang membelakangi objek dari video. Dengan begitu pengguna dapat menciptakan sebuah video dengan *background* sesuka hati. Memang aplikasi edit video yang menawarkan fitur *Green Screen* akan tetapi kelebihan aplikasi

capcut dimana akan menemukan opsi menghilangkan background video lewat fitur *Green Screen* dengan mudah.

4) Mampu Membuat Intro Untuk *Youtube*

Selain itu kelebihan aplikasi *Capcut* ini adalah mampu membuat intro untuk aplikasi *Youtube*. Karena jarang aplikasi edit video lainnya yang menampilkan fitur untuk membuat intro sehingga pengguna juga memerlukan aplikasi edit video pendamping. Secara *capcut* dapat menghadirkan fitur yang memungkinkkan pengguna untuk membuat kreasi dengan intro.

5) Bebas *Watermark*

User yang menggunakan aplikasi *capcut* ini, tak perlu khawatir karena aplikasi capcut sudah diunduh jutaan user dan dari yang namanya *watermark.*

6) Mendukung Bahasa Indonesia

Aplikasi *capcut* ini juga sudah mendukung bahasa Indonesia secara keseluruhan, seluruh informasi yang terkait dengan fitur dan fungsi pada aplikasi *capcut* dapat lebih mudah dipahami oleh orang Indonesia. Dengan didukungnya bahasa indonesia pada aplikasi *capcut* ini dijamin tidak akan membingungkan penggunanya.

b. Kekurangan Aplikasi *Capcut*

Mengenal kekurangan aplikasi capcut ini karena aplikasi edit video ini nyaris sempurna dari segi fitur maupun user *experince*. Meski begitu, masih ada kekurangan dari aplikasi capcut kekuranagn tersebut dengan sifatnya minor sehingga tidak terlalu mengganggu pengguna secara keseluruhan.

1) Ukuran Aplikasi Besar

Aplikasi edit video kaya akan fitur ini memiliki ukuran file yang terbilang besar di *Google Play Store,*ukurannya 37 MB yang mana cukup memakan ruang penyimpanan bagi sebagian Hp

Android. Sedangkan di *App Store* ukuran aplikasi Capcut lebih besar lagi dan bahkan sampai 115 MB.

2) Berat untuk digunakan di beberapa Hp

Aplikasi Capcut tak 100% *smoot* digunakan di semua hp pintar yang berada di pasaran itu sebabnya imbas dari aplikasi *Capcut* menjadi terasa lambat pada sebagian hp pintar. Memnag bukan semuanya namun bisa dikatakan pada hp pintar yang spesifikasi masih rendah dan kurang mampu menggunakan capcut akan terasa kurang optimis dari segi user *experince* (Dinata, 2022).

C. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran sebagai bagian kurikulum dari kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) pada madrasah. Akidah berkaitan dengan rukun iman sebagai pokok keimanan seseorang yang tersimpan dalam hati dan diwujudkan dengan lisan dan perbuatan. Akidah mendorong seseorang melakukan amal saleh, berakhlak karimah dan taat hukum. Akhlak merupakan buah ilmu dan keimanan. Akhlak menekankan pada bagaimana membersihkan dari (*takziyatun nufus*) dari prilaku tercela (*madzmumah*) dan menghiasi diri dengan prilaku mulia (*mahmudah*) melalui latihan kejiwaan *(riyadah*) dan upaya sungguh-sungguh untuk mengendalikan diri (*mujahadah*). Sasaran utama pendidikan akhlak adalah hati nurani, karena baik buruknya prilaku tergantung kepada baik dan berfungsinya hati nurani.

Akidah akhlak memiliki peran yang penting dalam pembentukan kepribadian peserta didik. Oleh karena itu, akidah akhlak secara bertahap dan holistik diarahkan untuk menyiapkan peserta didik agar berakidah yang benar dan kokoh, berakhlak mulia untuk menuntun peserta didik menjadi pribadi yang saleh spritual dan saleh sosiol. Selain itu akidah akhlak juga diarahkan agar peserta didik memiliki pemahaman dasar-dasar agama islam dan merelisasikan dalam prilaku akhlak mulia berdasarkan Al-Quran dan hadis melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, pembiasaan (Sk Dirjen Pendis No. 3302 tahun 2024).

Sedangkan pengertian akhlak secara bahasa adalah bentuk jamak dari kata khuluk yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Menurut Ibnu Maskawaih akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran lebih dulu.

Tujuan dari adanya pelajaran akidah akhlak ini selain dari mencakupi kurikulum juga terdapat tujuan untuk agar peserta didik memiliki pengetahuan, pengahayatan, dan keyakinan yang benar terhadap hal-hal yang haru diimani, sehingga dalam bersikap dan bertingkah laku sehari-hari berdasarkan Al-Quran dan Hadis. Agar siswa memiliki pengetahuan, penghayatan dan keinginan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan berusaha sekuat tenaga untuk meninggalkan akhlak yang buruk, baik dalam hubungan dengan allah swt, diri sendiri, antar manusia maupun hubungannya dengan alam lingkungannya.

1. Tujuan mata pelajaran akidah akhlak

Pada praktiknya, pembelajaran akidah akhlak ditujukan untuk :

a. Memberikan bimbingan kepada peserta didik agar kokoh dalam akidah yang berpijak pada paham *ahlus sunnah wal jamaah* melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengamalan peserta didik dalam akidah islam.
b. Mengkontruksi kemampuan nalar kritis pesert didik dalam menganalisis perbedaan pendapat dan mengekspresikan akidah islam dengan benar, sesuai dengan kemajemukan bangsa indonesia melalui sikap *wasathiyah* meliputi *tawasuth, i'tidal, tasamuh*, dan *tawazun.*
c. Membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia, menghiasi diri dengan prilaku terpuji *(mahmudah)* dan menghidarkan diri dengan prilaku tercela (*madzmudah*) dalam kehidupan sehari hari dengan latihan kejiwaan malalui mujahadah dan riyadah (Sk Dirjen Pendis No. 3302 Tahun 2024).

d. Membentuk peserta didik yang menjunjung tinggi nilai persatuan sehingga dapat menguatkan persaudaraan seagama (*ukhuwah islamiyah*), persaudaraan sebangsa dan bernegara (*ukhuwah wathaniyah*), dan juga persaudaraan kemanusian (*ukhuwah basyariyah*).

2. Karakteristik Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tertentu yang dapat membedakannya dengan mata pelajaran lain. Adapun karakteristik mata pelajaran Akidah dan Akhlak adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran akidah akhlak memiliki dua bagian : akidah terkait dengan pemahaman karakter melalui pembersihan hati dari penyakit kotoran lalu menghiasinya dengan akhlak mulia.
b. Pembelajaran akidah secara khusus diarahkan untuk memperkokoh akidah *Ahlul sunnah wal jama'ah* dan keimanan peserta didik, sebagai dasar, landasan, dan motivasi beraktivitas sehari-hari sehingga semua prilaku dan aktivitasnya bernilai ibadah dan berdimensi *ukhrawi*.
c. Pembelajaran akidah akhlak diarahkan pada bagaimana menjadikan hati nurani peserta didik berfungsi dengan baik, memiliki keyakinan iman yang kuat untuk menghalau pengaruh buruk dari luar, dan berkarakter kuat sehingga memungkinkan tumbuh kembangnya kesalehan individu dan sosial.
d. Belajar akidah akhlak adalah bagaimana memahami hakikat ajaran petunjuk syariat dalam mensucikan diri, menerapkannya secara sungguh-sungguh (*mujahadah*), dan melatih kejiwaan (*riyadah*) melalui keteladanan guru dan kisah-kisah orang saleh.
e. Mengembangkan kurikulum akidah akhlak bukan sekedar apa yang dipelajari peserta didik, namun juga mengharus utamakan kepada pendampingan peserta didik dalam menumbuhkan kemampuan pengendalian diri, penguasaan kelola hawa nafsu oleh kecerdasan logika dibawah kontrol kejernihan hati, dalam merespon semua situasi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

f. Penanaman nilai-nilai akhlak kepada peserta didik sebisa mungkin tidak dilakukan dengan paksaan yang mekanistik, namun dengan penghayatan dan penyadaran bagaimana nilai-nilai positif dari ajaran akhlak terinternalisasi dalam diri, menjadi warna dan inspirasi dalam berpikir, bersikap, dab bertindak oleh warga madrasah dalam praksis pendidikan dan kehidupan sehari-hari.
g. Pembelajaran akidah akhlak merupakan proses pendidikan yang menjadikan hati dan kewajiban peserta didik sebagai fokus utama. Oleh karena itu, pengkondisian suasana kebatinan proses pembelajaran yang harmonis dengan pendekatan kasih sayang yang jauh dari amarah dan kekerasan harus diutamakan. Kenakalan peserta didik dipandang dengan pandangan kasih sayang (*ain al-rahman*)
h. Hubungan guru dengan peserta didik dibangun dengan ikatan cinta karena Allah Swt. (*mahabbah fillah*), bukan hubungan transaksional-materealistis, sehingga memungkinkan tumbuh kembangnya prilaku berakhlak mulia dalam ikatan akademik.
i. Mengembangkan pencapaian kompetensi peserta didik tidak hanya pada pemahaman keagamaan saja, namun diperluas sampai mampu menerapkan dalam kehidupan bersama dimasyarakat secara istikomah sehingga menjadi teladan yang baik bagi orang lain melalai proses keteladanan guru, pembudayaan, dan pemberdayaan lingkungan madrasah (Sk Dirjen Pendis No. 3302 Tahun 2024).
j. Menempatkan madrasah sebagai bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar peserta didik dengan memberi waktu yang cukup untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan mengoptimalkan peran caturpusat pendidikan (madrasah, keluarga, masyarakat, dan tempat ibadah).

3. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Akidah Akhlak Fase B (Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah)

Pada akhir Fase B, pada elemen akidah peserta didik mampu memahami sifat-sifat Allah Swt., asma' al-husna, mengenal kitab-kitab

Allah Swt., Nabi dan Rasul Allah Swt. Pada elemen akhlak, peserta didik diarahkan dan dibimbing untuk memahami nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari melalui ungkapan positif dan kebiasaan berprilaku baik dan menghindari akhlak tercela. Pada elemen adab, peserta didik mampu memahami norma yang berkaitan dengan prilaku santun kepada orang tua, guru, dan teman. Sedangkan pada elemen kisah keteladanan, peserta didik mampu memahami prilaku taat dan kisah keteladanan nabi dan rasul.

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran (Sk Dirjen Pendis No.3302 Tahun 2024)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Akidah	Peserta didik mempu memahami sifat-sifat Allah melalui al-asma' al-husna (al-Halim, al-Wahhab, al-Kabir, al-'Adhim, as-Sami', al-Bashir, al-Waliy, dan al-'Alim) iman kepada kitb-kitab Allah Swt, serta nabi dan rasul-Nya.
Akhlak	Memahami kalimat tayibah (*Subhanallah, Allahu Akbar, Masyaallah*) sikap bersyukur, pantang menyerah, pemberani, tolong menolong, amanah, cara menghindari sikap serakah, kikir, dari kufur nikmat
Adab	Memehami adab kepada kedua orang tua, guru, dan teman dalam kehidupan sehari-hari
Kisah keteladanan	Memahami prilaku taat melalui kisah Nabi Ibrahim as dan Nabi Ismail as

4. Materi Beriman Kepada Nabi Dan Rasul

a. Nabi dan Rasul Allah

Nabi dan Rasul mempunyai perbedaan, namun juga persamaan. Nabi secara bahasa artinya pembawa berita. Adapun pengertian Nabi menurut istilah adalah seorang laki-laki yang dipilih allah dan diberi wahyu untuk dirinya sendiri. Serta tidak berkewajiban menyampaikan wahyu tersebut. Rasul secara bahasa artinya utusan. Rasul menurut istilah seorang laki-laki yang dipilih oleh allah, dan diberi wahyu

untuk dirinya sendiri, serta berkewajiban untuk menyampaikan wahyu tersebut kepada umatnya (Noor, 2020).

b. Makna beriman kepada Nabi dan Rasul Allah

Iman kepada nabi dan rasul Allah SWT merupakan iman yang keempat yang wajib kita percayai dan yakini, dan seperti yang kita ketahui bahwa umat manusia sangat sering melakukan perbuatan dosa sejak ribuan tahun lalu. Rasul diutus oleh Allah Swt untuk membimbing manusia ke jalan yang benar, sehingga bisa selamat dunia dan akhirat.

Adapun pengertian iman kepada nabi dan rasul adalah percaya dengan sepunuh hati bahwa Allah telah memilih salah seorang diantara manusia beberapa nabi dan rasul ditugaskan untuk menyampaikan syariat kepada umatnya agar memiliki pedoman hidup dan meraih kebahagian di dunia dan akhirat. Imam kepada nabi dan rasul merupakan salah satu asas atau dasar agama islam. Orang yang tidak beriman kepada Nabi dan rasul berarti telah menjadi orang kafir, meskipun dia percaya kepada keberadaan Allah SWT. Sebab keimanan kepada nabi dan rasul tidak dapat dipisahkan dari keimanan lainnya dalam rukun islam.

Nabi dan Rasul Allah Swt yang nama-namanya disebutkan di dalam al-Quran sebanyak 25 orang. 25 nabi dan rasul itulah yang wajib diketahui oleh setiap umat islam. Dalam al-Quran surah al- Anbiyak ayat 7 berfirman:

تَعْلَمُوْنَ لَا كُنْتُمْ اِنْ الذِّكْرِ اَهْلَ فَسْـَٔلُوْٓا اِلَيْهِمْ نُّوْحِيْٓ رِجَالًا اِلَّا قَبْلَكَ اَرْسَلْنَا وَمَآ

Terjemahan:

Dan Kami tidak mengutus (rasul-rasul) sebelum engkau (Muhammad), melainkan beberapa orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka, maka tanyakanlah kepada orang yang berilmu, jika kamu tidak mengetahui.(surat Al-Anbiya ayat 7)

Tabel 2.2 Nama-nama Nabi Dan Rasul Allah SWT

Adapun Nama-nama Nabi dan Rasul yang 25 itu adalah			
1. Adam AS	8. Ismail AS	15. Yunus AS	22. Zakaria AS
2. Idris AS	9. Ishaq AS	16. Musa AS	23. Yahya AS
3. Nuh AS	10. Yakub AS	17. Harun AS	24. Isa AS
4. Hud AS	11. Yusuf AS	18. Dawud AS	25. Muhammad SAW
5. Soleh AS	12. Ayub AS	19. Sulaiman AS	
6. Ibrahim AS	13. Zulkifli AS	20. Ilyas AS	
7. Lut AS	14. Syu'ib AS	21. Ilyasa AS	

Nabi dan rasul diangkat oleh Allah Swt untuk mengemban tugas suci dan mulia, yaitu menyampaikan wahyu dan risalah Allah Swt kepada umat manusia. Dalam al-quran surah al-An'am ayat 48, Allah Swt berfirman:

وَمَا نُرْسِلُ الْمُرْسَلِيْنَ اِلَّا مُبَشِّرِيْنَ وَمُنْذِرِيْنَۚ فَمَنْ اٰمَنَ وَاَصْلَحَ فَلَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُوْنَ

Artinya

"Dan tidaklah kami mengutus para rasul itu melainkan untuk memberikan kabar gembira dan memberi peringatan. Barang siapa yang beriman dan mengadakan perbaikan, maka tak ada kekhawatiran terhadap mereka dan tidak pula mereka bersedih hati"

Nabi dan rasul diutus oleh Allah Swt hanya terbatas kepada umat tertentu, seperti nabi musa As, hanya untuk bangsa israil. Nabi syuib As diutus untuk bangsa madyan. Nabi Hud As diutus untuk bangsa Ad. Begitu juga dengan nabi dan rasul lainnya mereka diutus untuk bangsa tertentu saja. Akan tetapi nabi muhammad Saw di utus oleh Allah Swt untuk semua umat manusia yang ada planet ini karena beliau sebagai rasul akhir zaman.

c. Rasul ulul azmi

Ulul azmi adalah dua kata pembentuk kata Ulul dan Azmi. Kata "ulul" sendiri berarti "memiliki". Sedangkan azmi adalah orang yang tegas atau angat bertekat. Oleh karena itu, Ulul azmi dapat diartikan sebagai seseoramg yang kuat, sabar, bertekad melakukan apapun untuk

menyebarkan ajaran islam. Para nabi dan rasul tang berkarakter ulul azmi akan mempunyai kekuata dalam menghadapi berbagau tantangan yang mengahadang. Sedangkan rasul ulul azmi ada lima, yaitu :

1. Nabi Nuh As. Nabi nuh melakukan mukjizat dengan mendirikan kapal besar di atas bukit.
2. Nabi Ibrahim As. Fakta bahwa nabi ibrahim selamat dari pembakaran merupakan sebuah keajaiban.
3. Nabi Musa As. Nabi musa melakukan dua mukjizat : ia membelah laut, dan mengubah sebatang tongkat menjadi ular.
4. Isa As. Keajaiban nabi isa khususnya penyakit kusta, menyembuhkan orang buta. Menghidupkan kembali orang mati, dan menciptakan burung dari tanah liat.
5. Nabi Muhammad SAW, mempunyai dua mukjizat yaitunya bisa membelah bulan dan turunnya Al- Quran.

d. Tugas, Sifat, dan Cara Beriman Kepada Nabi dan Rasul

Mengenai para rasul yang diutus kepada umat manusia merupakan perkara penting dan sangat dibutuhkan kaum muslimin, baik berkenaan dengan iman, tugas, kekhususan dan kehidupan mereka agar dapat dijadikan suri teladan bagi manusia. Diantara tugas nabi dan rasul Allah Swt, adalah

1. Mengajak manusia menyembah dan beribadah kepada Allah Swt
2. Mengajarkan Akidah, yaitu mengesakan Allah Swt dan menjauhi sesembahan berhala dan yang lainnya
3. Mengajarkan agar hidup berakhlak mulia
4. Mencerdaskan umatnya agar menjadi pandai
5. Menyampaikan kabar gembira dan peringatan
6. Mengajarkan hidup bermasyarakat

Dalam melaksanakan tugas yang mulia dan berat tersebut, nabi dan rasul memiliki sifat wajib, mustahil dan jaiz.

1) Sifat Wajib

Sifat wajib bagi rasul artinya sifat yang harus dimiliki oleh seorang rasul, sifat wajib bagi rasul ada empat, yaitu:

a. Siddiq

Siddiq artinya berkata benar. Seorang rasul tidak pernah berbohong. Contoh prilaku siddiq Rasulullah bukan hanya perkataannya yang benar tetapi beliau bersikap jujur juga saat berdakwah, tidak pernah Rasulullah menambah atau mengurangi wahyu yang diteranginya.

Allah berfirman dalam surah An-Najm ayat 5 dan 6

عَلَّمَه شَدِيْدُ الْقُوٰىۙ ذُوْ مِرَّةٍۗ فَاسْتَوٰىۙ

Artinya:

"Ucapannya itu tiada lain hanyalah wahyu yang di wahyukan (kepadanya), yang diajarkan kepadanta oleh (jibril) yang sangat kuat."(QS.An-Najm : 5-6)

b. Amanah

Amanah artinya dapat dipercayai, rasul memegang teguh kepercayaan yang diberikan kepadanya. Perkataannya mengandung kebenaran. Allah Swt berfirman dalam al-Quran surah Al-A'raf ayat 68:

اُبَلِّغُكُمْ رِسٰلٰتِ رَبِّيْ وَاَنَا لَكُمْ نَاصِحٌ اَمِيْنٌ

Artinya:

"Aku menyampaikan amanat-amanat tuhanku kepadamu dan aku hanyalah pemberi nasehat yang terpacaya bagimu."

c. Tabligh

Tabligh artinya menyampaikan, seorang rasul memiliki kewajiban menyampaikan wahyu yang diterima dari Allah Swt kepada umat manusia. Contoh prilaku tabligh nabi dan rasul adalah mereka selalu menyampaikan wahyu, apapun bahaya

atau ancaman yang datang kepada meraka, misalnya nabi Ibrahim As yang disiksa dengan cara di bakar, nabi yahya yang di bunuh. Nabi Muhammad Saw diancam akan dibunuh serta diboikot oleh kaum kafir Quraisy, Allah Swt berfirman dalam al-Quran surah al-Jin ayat 28.

لِّيَعْلَمَ اَنْ قَدْ اَبْلَغُوْا رِسٰلٰتِ رَبِّهِمْ وَاَحَاطَ بِمَا لَدَيْهِمْ وَاَحْصٰى كُلَّ شَيْءٍ عَدَدًا

Artinya:

"Supaya dia mengetahui, bahwa sesungguhnya rasul-rasul itu telah menyampaikan risalah-risalah tuhannya, sedang (sebenarnya) ilmunya meliputi apa yang ada pada mereka, dan dia menghitung segalanya sesuatu satu persatu.

d. Fathanah

Fatanah artinya cerdas, pandai, dan bijaksana. Seorang nabi dan rasul memiliki keserdasan dan kekuatan berfikir yang tinggi agar dapat memberikan keterangan-keterangan dengan pandai dan bijaksana, sehingga manusia dapat mengerti dan memahami apa yang diajarkannya. Contoh sifat fatanah Rasulullah adalah beliau mempu menjelaskan firman-firman allah swt kepada kaumnya sehingga mereka memeluk agama islam. Rasulullah SAW juga mampu mengubah bangsa arab jahiliyah menjadi suatu bangsa yang berbudaya dan berpengetahuan.

2) Sifat Mustahil Rasul

Yang dimaksud sifat mustahil bagi rasul adalah sifat-sifat yang tidak mungkin dimiliki para rasul. Sifat-sifat mustahil yang dimiliki nabi dan rasul merupakan lawan dari sifat wajib, sehingga ditegaskan jenisnya agar menjadi contoh sifat yang harus dihindari umat manusia. Adapun sifat mustahil bagi rasul adalah:

a. Kizib artinya dusta atau bohong. Sifat ini tidak mungkin dimiliki oleh nabi dan rasul. Sebab mereka senantiasa telah dijaga oleh Allah SWT. Sifat-sifat ini kebalikan dari sifat siddiq.

b. Khianat artinya tidak dapat dipercaya. Mustahil bagi para nabi dan rasul mempunyai sifat khianat sebab mereka adalah utusan Allah SWT yang senantisa sehingga terjaga sebagai penyampai wahyu Allah SWT kepada umatnya. Sifat ini adalah kebalikan dari sifat amanah.
c. Kitman artinya menyembunyikan wahyu. Nabi dan rasul adalah manusia pilihan allah SWT sebagai penyampai risalah kepada umat mereka. Sehingga sangat tidak mungkin bagi mereka memiliki sifat yang menyembunyikan wahyu. Sifat ini adalah kebalikan dari sifat tabligh.
d. Baladah artinya bodoh. Artinya para nabi dan rasul Allah SWT adalah manusia pintar yang dipilih oleh Allah SWT sebagai penyampai agama-nya kepada umat manusia dan melakukan berbagai tindakan supaya mereka dapat menjadi suri tauladan bagi umatnya. Sifat ini kebalikan dari sifat fatanah.

3) Sifat Jaiz Rasul

Para nabi dan rasul utusan Allah SWT juga mimiliki satu sifat yang dinamakan dengan sifat jaiz. Sifat jaiz bagi para nabi dan rasul terdapat satu yakni A'radhul Basyariyah yang memiliki arti bahwa mereka juga miliki sifat seperti manusia pada umumnya yakni makan, minum, sakit, tidur dan lain-lainya.

Selain mengetahui tugas dan sifat-sifatnya, sebagai seorang muslim kita harus mencintai dan mengimani nabi dan rasul. Adapun cara beriman kepada nabi dan rasul adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui riwayat kehidupan dan ajaran yang dibawanya
2. Membenarkan berita yang disampaikan para rasul
3. Mengamalkan syariat yang dibawanya
4. Mencintai dan membela para rasul
5. Meneladani akhlaknya
6. Menghidupkan sunnah rasul

7. Memperbanyak membaca shalawat atas nabi muhammad SAW.

D. Penelitian Relevan

1. Furhatul Fitri dan Retno Wahyuningsih (2023) yang berjudul, "Pengembangan Media Video Animasi Kegiatan Belajar PAI dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Capcut Siswa SD Negeri Sepat 4", yang terdapat pada Jurnal Dinamika, Vol. 8, No. 2, Desember 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan Media Video Animasi Menggunakan Capcut dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN Sepat 4 dan penerimaan siswa mengenai media pembelajaran Video Animasi dari Capcut. Penelitian menggunakan metode RnD dengan jenis 4D, Difine, Design, Develop, Dessiminate. Dalam Kelayakan Kelayakan Media Video Animasi Menggunakan Capcut dalam kegiatan belajar PAI dan Budi Pekerti di SDN Sepat 4 yang di Validasi ahli materi di persentase kelayakan 71,7 % dan dikategorikan layak. Untuk Validasi ahli media dengan skor persentase kelayakan 46 75,7 %. Untuk penerimaan siswa terhadap media pembelajaran di uji lapangan mendapat skor persentase sebesar 77,6 % layak digunakan dalam kegiatan PAI dan budi pekerti di SDN Sepat 4. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu peneliti ini menggunakan jenis penelitian R&D (research dan development) dan mengembangkan media suatu pembelajaran yang di terapkan untuk siswa. Untuk perbedaannya, peneliti ini menggunakan prosedur pengembangan 4D sedangkan peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE.
2. Tiara Suriayata menta, dkk (2024) yang berjudul, "Pengembangan multimedia berbasis Video interaktif Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Materi Proses Penciptaan Manusia di kelas XI", yang terdapat Pada Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam, Vol. 2 Nomor 1, Oktober 2024. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat validitas produk berupa video pembelajaran yang telah kami rancang. Riset ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dan mengaplikasikan model pengembangan 4D; define design, development dan

dissemination. Data uji validasi menyimpulkan bahwa: 1) presentase yang didapatkan dari validasi ahli materi 1 sejumlah 87% dengan kriteria skor intensitas tinggi sedangkan tes validasi ahli materi 2 sejumlah 78% dengan kriteria skor tinggi pula. 2) presentase hasil uji validasi ahli media dan media secara berurutan memiliki skor 90,2% dan 98% dengan skor intensitas tinggi. Berdasarkan hasil uji validasi modul dan media dapat disimpulkan media video pembelajaran materi sujud kelas 8 semester 2 layak digunakan. Persamaan dari peneliti ini menggunakan R&D (penelitian dan pengembangan) untuk menciptakan materi pembelajaran yang digunakan bersama siswa dan menunjukkan bagaimana penelitian mereka dan penelitian sebelumnya saling berhubungan. Sedangkan perbedaannya dari peneliti ini Prosedur pengembangan menggunakan 4D, namun peneliti menggunakan pengembangan ADDIE.

3. Suryaman, Yani Suryanti (2022) pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan *CapCut* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar, yang terdapat pada Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 8 No. 3, Juli 2022. Persamaannya yaitu jenis penelitian menggunakan R&D (*Reserch and development*) dan mengembangkan suatu dalam pembelajaran yang diterapkan untuk siswa dan menggunakan prosedur penelitian ADDIE. Perbedaanya yaitu peneliti lebih fokus terhadap pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran terkait video animasi. Sedangkan dalam peneliti saya menfokuskan pengembangan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
4. Desi Marliani Rahmania, dkk (2023)Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar, yang terdapar pada Jurnal on Education, Vol. 05 Nomor. 04, Mei-Agustus 2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D), dan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Sampel penelitian terdiri dari kelas 5 SDN Lembur Situ, dengan jumlah siswa 23 orang. Materi yang kami berikan yaitu mengenai "Keteladanan Nabi Muhammad SAW Dalam Berdakwah" yang sudah

dikemas kedalam bentuk Video Animasi. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran berbasis video animasi dinilai baik oleh guru PAI SDN Lembur Situ dengan presentase keseluruhan yaitu sebanyak 78%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Capcut dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang Ketabahan Nabi Muhammad SAW dalam Berdakwah. Oleh karena itu, disarankan agar media video animasi berbasis Capcut dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti sama-sama mengunakan model pengembangan ADDIE dan untuk perbedaannya terletak pada metode penelitian, peneliti menggunakan R&D sedangkan penelitian ini menggunkan D&D (design dan development).

5. Dinda Bella Agustina, dkk (2024) Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Tentang Amas (Ayo Menjadi Anak Shalih/Shalihah) Untuk Meningkatkan Akhlak Mulia Siswa SD, yang terdapat pada Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia, Vol. 4, No. 1, Januari 2024. Metode penelitian yang digunakan adalah D&D (*Design & Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan sudah berhasil diuji layak produk dan dapat digunakan pada pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memberikan pemahaman yang mendalam tentang nilainilai kebaikan dalam Islam bagi siswa kelas 5 SDN Panyingkiran II. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti sama-sama mengunakan model pengembangan ADDIE dan untuk perbedaannya terletak pada metode penelitian, peneliti menggunakan R&D sedangkan penelitian ini menggunkan D&D (design dan development).

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *reserch and development* (R&D), adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk merancang dan menguji suatu produk. Selain untuk membuat dan mengevaluasi hasil penelitian, penelitian ini dimanfaatkan untuk mempelajari hal-hal baru tentang fenomena dasar dan metode pengajaran. Penelitian dasar bertujuan untuk mengungkap fenomena mendasar (Purnama, 2016).

Metode penelitian pengembangan dipilih karena memiliki tujuan untuk menghasilkan atau membuat produk baru dan menguji kegunaan dari produk tersebut (Daniel & Harland, 2017). Peneliti mengembangkan sebuah produk berupa dengan tujuan untuk menguji kevalidan dan kepraktikalitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di Min 1 Tanah Datar.

B. Model Penelitian

Model ADDIE digunakan dalam studi pengembangan ini. Sesuai dengan namanya, ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model ini dipilih karena tahapannya menunjukkan pendekatan sistematis terhadap perkembangan prosesual.

1. Analisa (*Analysis*)

   Pada tahapan ini, langkah awal adalah melihat, mengamati, dan menentukan materi ajar yang sesuai dengan pengembangan produk. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak dengan melihat modul yang sesuai dengan materi yang akan diaktualisasikan dalan media pembelajaran.

2. Desain (*design*)

   Pada tahapan ini, lanjutan dari analisis yang diamati dan asiap susun dalam perencanaan ini melihat beberapa tahapan kegiatan, mulai pemilihan materi sampai bahan-bahan yang akan dibutuhkan dalam perencanaan produk dengan menggunakan aplikasi *Capcut*

3. Pengembangan (*Develop*)

   Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi suatu produk yang akan dibuat. Produk tersebut akan divalidasi oleh tiga validator, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai kritikan dan saran dari validator.

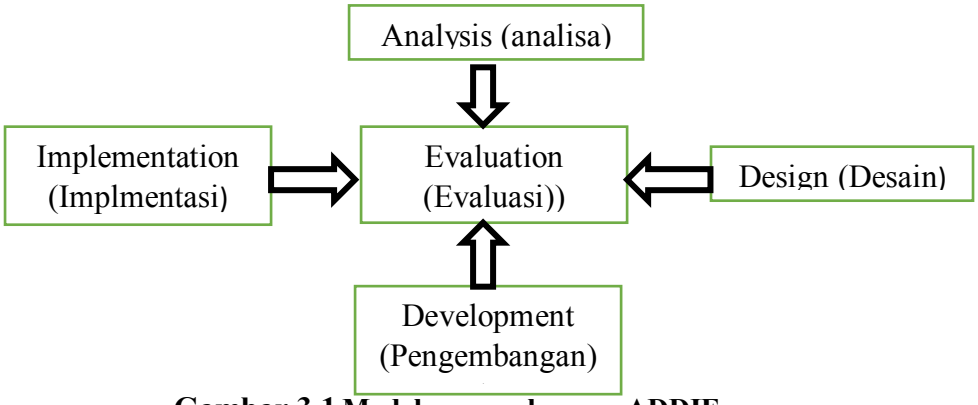
4. Implementasi (*Implementation*)

   Setelah melukakan tahap pengembangan, selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini meruapakan tahap pengujian produk kepada peserta didik dalam melihat kepraktisan dari produk yang telah dihasilkan. Uji coba produk yaitu kelas IV MIN 1 Tanah Datar.

5. Evaluasi (*Evalution*)

   Terakhir adalah tahap evaluasi yang tujuanya dalah untuk memeriksa apakah produk yang dikembangakan valid dan praktis setelah uji coba. Produk yang telah dievaluasi tersebut dapat direvisi sesuai tujuan dari pembuatan produk.

   Model pengembangan ADDIE tepat digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. Hal ini dikarenakan tahapan pada model ADDIE yang berurutan dan interaktif. Selanjutnya uraian tiap-tiap pengembangan bentuk ADDIE.



Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE

Bagi (Area & Panggabean, n. d.) melaporkan dalam bentuk pengembangan ADDIE efisien dipakai buat melukiskan sesuatu pendekatan analitis dalam pengembangan intruksional. Perihal ini nyata sebab jenjang bentuk ADDIE mempunyai lapisan yang berentetan.

Dengan begitu pengembangan alat berbentuk media pembelajaran interaktif ini memakai. Bentuk pengembangan ADDIE, disebabkan bentuk pengembangan ini amat efisien dalam meningkatkan sesuatu produk dan bentuk pengembangan ini hendak memudahkan menguasai tahapan tahapan di dalam melaksanakan pengembangan nantinya.

C. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development-Evalute*) memiliki 5 tahapan:

1. Analisis (*Analysis*)

   Pada tahap ini dilakukan adalah dengan melakukan observasi awal ke sekolah, wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan peserta didik kelas IV, menganalisis modul, analisis media, dan analisis buku teks.

   Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan analisa adalah sebagai berikut:

   a. Analisis Kebutuhan Media

      Pada tahapan ini bertujuan untuk penambahan pengetahuan pada peserta didik apakah produk yang dikembangkan pada saat proses

pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Dan sebelum itu, peneliti harus melakukan evaluasi terhadap keberhasilan atau kekurangan media tersebut. Umpan balik dari pengguna sebelumnya (misalnya guru atau peserta didik) dapat memberikan wawasan tentang aspek apa yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut.

b. Analisis Kebutuhan Guru.

Untuk melakukan Analisis Kebutuhan Guru dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti perlu mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru, memahami kebutuhan spesifik mereka, serta memastikan media pembelajaran yang dikembangkan dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif. Hal ini dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, survei, diskusi kelompok, dan analisis kurikulum..

c. Analisis Kebutuhan Siswa.

Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi karakterstik siswa, untuk menganalisis karakteristik dan gaya belajar siswa, peneliti dapat mengumpulkan data melalui wawancara dengan guru dan siswa, observasi kelas, survei gaya belajar, serta analisis hasil belajar siswa. Tujuannya adalah untuk memahami preferensi dan tantangan belajar siswa, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan gaya belajar mereka dan lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

d. Analisis Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.

Berdasarkan analisis dari ketercapaian tujuan pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran video yang efektif, pertama-tama lakukan analisis tujuan pembelajaran Akidah Akhlak yang ingin dicapai, tentukan materi yang perlu disampaikan, desain video yang menarik dan sesuai, lakukan uji coba dan evaluasi, serta revisi sesuai kebutuhan agar video dapat mendukung pemahaman siswa secara maksimal.

e. Analisis Materi

Analisis Materi adalah dengan mengidentifikasi TP dan CP mata pelajaran Akidah Akhlak dari identifikasi, maka diperoleh materi yang dimasukkan dalam media pembelajaran dengan disusun secara sistematis untuk dapat disajikan pada media pembelajaran yang akan digunakan. Materi yang akan diajarkan yaitu tentang Beriman Kepada Nabi dan Rasul Allah Swt.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini dilakukan untuk perencangan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut*. Membuat tampilan video pembelajaran interaktif, seperti mencari bahan-bahan yang akan dimasukkan kedalam video. Adapun langkah- langkah yang dilakukan dalam tahap desain sebagai berikut:

a. Pembuatan *Flowchart* (bagan alur)

Flowchart merupakan alur progran mulai dari pembuka, isi, sampai penutup. Intinya *flowchart* digunakan untuk memandu sebuah perencanaan dari *storyboard.*

b. Pembuatan *Storyboard*

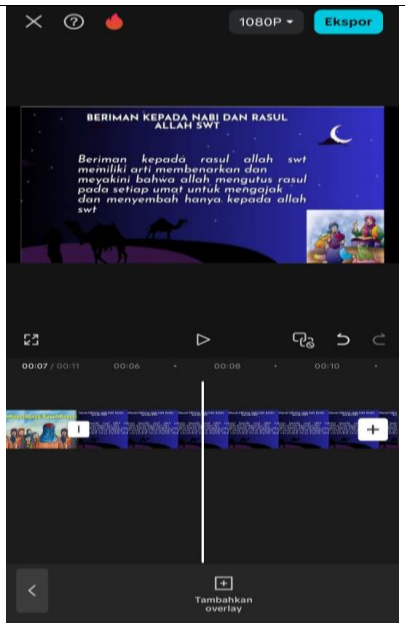
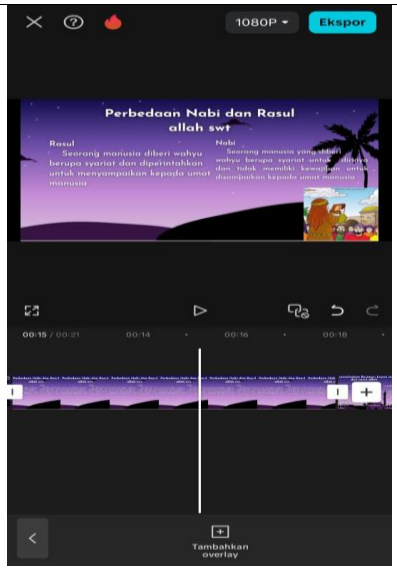
Merupakan sebuah papan cerita berisi uraian visual dan audio visual sebagai bentuk penjelasan dari masing masing alur dalam *flowchart.*

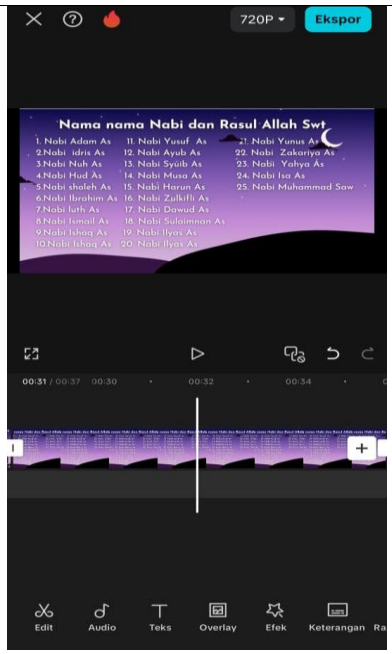
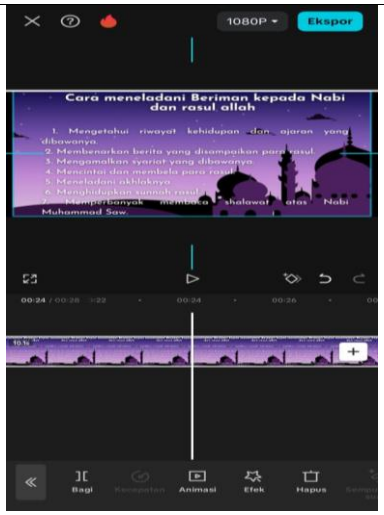
c. Pengumpulan bahan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan produk media video pembelajaran yang akan dihasilkan menggunakan aplikasi Capcut

d. Tahap *Programing,* ialah kegiatan yang memprogramkan sebuah produk media pembelajaran pada mata pembelajaran Akidah Akhlak yang diaktualisasikan dalam bentuk video menggunakan aplikasi *Capcut.*

Tabel 3 1 Rancangan Pembuatan Media Pembelajaran

Scene	Board	Naskah
1		Setelah masuk di proyek baru, langkah 1 peneliti masukkan video pembukaan yang sudah peneliti siapkan sebelumnya melalui download di pinterest. 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
2		Kemudian akan muncul tampilan seperti ini lalu tekan tombol teks (tambahkan teks) untuk kita menulis teks (beriman kepada rasul rasul allah Swt)

3		Setelah sudah jadi di langkah 1, masuk ke langkah ke 2 yaitu pilih tools (tambahkan templet) dan kemudian pilih (backsound) lalu tambahkan teks (pengertian beriman kepada nabi dan rasul allah swt) kemudian akan muncul seperti ini.
4		Setelah sudah jadi di langkah 2, masuk ke langkah 3 yaitu sama dengan tekan tombol tools (+) untuk menambahkan backsound dan pilih teks untuk menambahkan tulisan (perbedaan nabi dan rasul allah swt)

5		Setelah selesai langkah 3, masuk untuk melanjutkan langkah 4. Pilih backsound dan tambahkan teks untuk menambahkan slide selanjutnya. Cara kembali seperti dilangkah 2 kemudian tambahkan lagi teks nama nama nabi dan rasul kemudian akan muncul tampilan seperti ini.
6		Setelah selasai langkah 4, lanjut langkah 5 untuk menambahkan sedikit tambahkan video tentang cara meneladani beriman kepada nabi dan rasul Allah Swt

7			Setelah semua editan video sudah selesai. Langah 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*)

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi terhadap produk yang telah dirancang kepada tiga validator. Aspek yang menjadi penilaian validatoradalah aspek media dan aspek materi. Setelah pengujian produk, selanjutnya melakukan perbaikan produk sesuai arahan yang diberikan oleh validator, tujuannya adalah untuk menghasilkan video pembelajaran yang layak digunakan dan di uji coba pada saat pembelajaran

4. Tahap implementasi (*implemetation*)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk kepada peserta didik di MIN 1 Tanah Datar setelah melakukan perbaikan yang diberikan oleh validator. Tujuannya untuk melihat kepraktisan produk yang dibuat. Praktikalitas merupakn lembaran kuesioner yang diberikan kepada peserta didik untuk menilai video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Aspek yang dinilai berupa tampilan media, materi dan kemanfaatan materi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini bertujuan untuk memeriksa kevalidan dan kepraktisan terhadap produk yang telah di uji cobakan. Pada tahap ini, peneliti melihat kelebihan dan kekurangan dari produk yang

dikembangkan, agar video pembelajaran interaktif yang dibuat dapat diperbaiki dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran.

D. Subjek Uji Coba

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif mengguanakan aplikasi *Capcut* di MIN 1 Tanah Datar. Subjek uji coba yaitu siswa kelas IV/c di MIN 1 Tanah Datar.

E. Jenis Data

Data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Data kuantitatif dikumpulkan melalui survei, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara.

1. Data kualitatif adalah data observasi dan wawancara terhadap pendidik pendidikan agama Islam.
2. Data kuantitatif disebut data yang dapat diukur secara langsung. Informasi yang berupa nilai numerik disebut dengan data kuantitatif. Sumber data tersebut adalah lembar instrumen validasi angket jawaban siswa terhadap kelayakan produk yang dikembangkan.

F. Instrumen Penelitian

Seluruh data-data yang didapatkan pada penelitian ini akan dikembangkan dengan menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Lembar Validasi Media

Adapun penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi media pada video pembelajaran menggunakan aplikasi Capcut pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Berikut lembar validasi dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3.2 Aspek Validitas Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan	Jumlah pertanyaan
		Kebakuan bahasa/kata yang digunakan	1	1
		Keefektifan kalimat yang digunakan	2	1

1.	Bahasa	Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat	3	1
		Kemudahan siswa dalam memahami bahasa yang digunakan	4	1
2.	Format	Kesesuaian layout design, setting gambar, transisi dan animasi pada tampilan media	5	1
		Kesesuaian musik pengiring dan narasi pada tampilan media	6	1
		Kesesuaian pemililhan huruf dan warna teks	7	1
		Kesesuaian warna, tulisan, dan gambar pada tampilan media	8	1
		Kesesuaian templet backgruond	9	1
		Kesesuaian efek transisi	10	1
Jumlah Pertanyaan				10

2. Lembar validasi ahli Materi

Lembar validasi media video interaktif keyakinan moral dengan aplikasi pendukung Capcut digunakan dalam lembar validasi penelitian pengembangan ini. Ilustrasi formulir validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Angket Validasi Aspek Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No.item
		Kebakuan bahasa/kata yang diguankan	1
		Keefektifan kalimat yang digunakan	2
		Kesesuaian urutan penyajian materi dengan media	3
		Kejelasan uraian pembahasan dan	4

1	Isi materi	contoh	
		Kesesuaian materi dengan TP (Tujuan Pembelajaran)	5
		Penggunaan contoh peristiwa atau fenomena yang terjadi	6
		Menampilkan dan memperjelas materi	7
		Keefektifan keterbatasan ruang, materi, waktu, dan panca indra	8
		Keefektifan pengantar pesan pembelajaran dengan tepat	9
2	Kualitas pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	10
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media	11
		Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media	12

3. Angket praktikalitas media pembelajaran interaktif

Penggunaan angket praktikalitas media pembelajaran interaktif ini adalah untuk meminta respon peserta didik terkait kemudahan dan kepraktisan media pembelajaran media pemebelajaran interaktif pada mata pelajaran akidah akhlak. Pengisian angket menggunakan skala likert dengan range dari skor 1 sampai 4. Setiap pertanyaan memiliki pilihan jawaban Sangat Setuju (SS) kriteris 4, Setuju (S) kriteria nilai 3, Tidak Setuju (TS) kriteria nilai 2, sangat tidak setuju (STS) kriteria nilai 1.

Berikut dibawah ini bentukan dari penilaian aspek-aspek pada angket praktikalitas video.

Tabel 3.4 Angket Praktikalitas Video Pembelajaran

No	**Aspek**	**Indikator**	**No. Pertanyaan**	**Jumlah pertanyaan**
1	Desain media	Tampilan desain dan warna serasi	1	1
		Teks, gambar, dan animasi menarik perhatian	2	1

2	Isi materi	Tampilan gambar dan animasi membantu pemahaman materi	3	1
		Kalimat yang digunakan dalam video edit melalui Capcut mudah dipahami	4	1
3	Manfaat	Mempermudah peserta didik dalam memahami materi	5	1
		Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik	6	1
		Menumbahkan antuisme peserta didik dalam belajar	7	1
		Kemudahan belajar kapan dan dimana saja	8	1
		Kemudahan belajar secara mandiri	9	1
		Jumlah pertanyaan		9

Tabel 3.5 Kriteria Validasi dan Praktikalitas media pembelajaran interaktif

No	**Nilai**	**kriteria**	
1	80-100	Sangat valid	Sangat praktis
2	60-80	Valid	Praktis
3	40-60	Cukup	Cukup
4	20--40	Kurang valid	Kurang praktis
5	0-20	Tidak valid	Tidak praktis

G. Teknik Analisis Data

1. Analsis Validitas

Analisis validitas merupakan sahih atau tepat, artinya instrument yang dibuat dapat mengukur apa yang hendak diukur. Saran dan masukan dari validator di gunakan sebagai penyempurnaan instrument yang dibuat

agar produk yang dihasilkan valid. Hasil validitas tersebut dianalisis dan didapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas merupakan kemudahan produk yang telah dihasilkan pada saat digunakan. Praktikalitas dapat diujikan terhadap guru dan siswa. Hasil yang didapat akan di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Langkah dalam tahap pengembangan adalah merancang produk, mengembangkan, dan melakukan perbaikan formatif berdasarkan hasul penelitian.

3. Langkah-langkah Analisis Validitas dan Praktikalitas

Data yang diperoleh dari penilaian pada saat pengujian validitas dan praktikalitas. Teknik analisis datanya sebagai berikut :

a. Menyusun dan mengumpulkan angket yang di sesuaikan dengan responden yaitu siswa kelas IV dan guru Akidah Akhlak.
b. Data yang dikumpulkan berupa hasil dari pengisian angket dan selanjutnya diolah dan dihitung untuk mendapatkan persentase setiap kategorinya. Rumus yang dipakai diadaptasi dari rumus untuk menghitung persentae pada skala likert adalah skor yang dapat dibandingkan dengan skor tertinggi kemudian dikalikan 100%. Berikut rumus untuk menghitung kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan menurut Akbar (2017):

1) Analisis Validitas

Bentuk rumusan formulanya :

$$V = \frac{\Sigma\, s}{n(c-1)}$$

Adapun bentuk keterangan formulanya:

n = Banya dari validator

r = Angka penilaian yang diberikan oleh validator

c = Angka penilaian pada validator tertinggi yaitu mencapai angka 5

lo=Angka penilaian pada validator terendah yaitu mencapai angka 1

s = r-lo

V = indeks validitas butir

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa V adalah indeks dari kesepakatan terhadap kesesuain butir atau tidaknya dari indikator yang disajikan masuk kepada kategori validitas.

Tabel 3.6 Kategori Validitas

No	Nilai	Kategori Validitas
1	0,81-1.00	Sangat Valid
2	0,61-0,80	Valid
3	0,41-0,60	Cukup Valid
4	0,20-0,40	Kurang Valid
5	0,00-0,20	Tidak Valid

2) Analisis praktikalitas

$$\% \text{ Praktikalitas} = \frac{\text{Nilai total}}{\text{Nilai maksimal}} \text{ X } 100$$

Menurut Arikunto bahwa kategori praktikalitas video pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir yang dapat di nilai pada tabel berikut (Prasetyo, 2014)

Tabel 3.7 Kategori Praktikalitas

No	Praktikalitas	Kategori
1	81-100 %	Sangat praktis
2	61-80 %	Praktis
3	41-60 %	Cukup Praktis
4	21-40 %	Kurang Praktis
5	0 -20 %	Tidak Praktis

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada proses pembelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar terdapat banyak kekurangan dari segi media pembelajaran. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, namun salah satu media yang di gunakan oleh guru yaitunya bersumber dari video *Youtube* dan gambar sebagai alat pembelajaran. Model ADDIE dengan tahap sebagai berikut : Analisis (*Analyze)*, Desain (*Design*), Pengembangan (*Development)*, Implementasi *(Implementation*), dan Evaluasi *(Evaluation*). Pengembangan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran menggunakan Aplikasi *Capcut* pada kelas IV dengan materi Beriman kepada Nabi dan Rasul Allah SWT.

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis ini meliputi beberapa kegiatan analisis TP dan analisis media. Hasil dari analisis yang dilakukan digunakan untuk sebagai panduan dalam pembuatan video pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan Aplikasi *Capcut.*

a. Analisis Kebutuhan Media

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MIN 1 Tanah Datar pada tanggal 27 Juni 2024, peneliti menemukan bahwa guru belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran walaupun sekolah sudah menyediakan infokus dan laptop untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi yang disampaikan dengan point-point saja tanpa adanya dukungan media visual yang cukup. Guru juga mengakui adanya keterbatasan dalam memanfaatkan media yang berkembang pesat. Oleh karena itu, dibutuhkan peningkatan kraetivitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatan minat dan pemahaman siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut video pembelajaran menggunakan aplikasi

Capcut layak diterapkan pada proses pembelajaran (Anggraini, *wawancara*, 10 Januari 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MIN 1 Tanah Datar bahwa guru di MIN 1 Tanah Datar perlu meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran, dan penggunaan video pembelajaran dengan aplikasi *Capcut* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan sisiwa kelas IV di MIN 1 Tanah Datar pada tanggal 27 Juni 2024, siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan variasi, dengan penggunaan media yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Mereka memerlukan lebih banyak visualisasi, alat peraga, dan interaksi dalam pembelajaran agar tidak merasa bosan, lebih mudah memahami materi, dan termotivasi untuk belajar. Pembelajaran yang melibatkan teknologi dengan cara yang lebih efektif juga akan membantu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Capcut* cocok dikembangkan pada siswa kelas IV di MIN 1 Tanah Datar (Irsyad, *wawancara*, 10 Januari 2025).

Kesimpulannya, siswa kelas IV di MIN 1 Tanah Datar membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik, bervariasi, dan melibatkan media yang kreatif, seperti penggunaan video melalui aplikasi Capcut, untuk meningkatkan pemahaman, mengurangi kebosanan, dan memotivasi mereka untuk belajar.

c. Analisis Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MIN 1 Tanah Datar, bahwa guru membutuhkan pelatihan dan dukungan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Siswa menginginkan pembelajaran yang lebih bervariasi, tidak hanya mengendalkan teks atau audio, tetapi juga menggunakan visualisasi

seperti gambar dan video. Meskipun fasilitas sekolah sudah tersedia, penggunaannya belum optimal. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi Capcut cocok digunakan untuk kreativitas guru dan meningkatkan kualitas efektif pembelajaran (Anggraini, *wawancara*, 10 Januari 2025).

Jadi, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MIN 1 Tanah Datar, perlu adanya pelatihan dan dukungan bagi guru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti video yang dibuat dengan aplikasi Capcut. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas guru serta memenuhi kebutuhan siswa yang menginginkan pembelajaran yang lebih bervariasi dan memanfaatkan berbagai elemen visual.

d. Analisis Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MIN 1 Tanah Datar pada tanggal 27 Juni 2024, peneliti menemukan bahwa hasil analisis dari TP di MIN 1 Tanah Datar materi yang paling cocok dikembangkan dengan video pembelajaran adalah materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt, dikarenakan video dapat menggambarkan konsep abstrak dengan cara yang mudah dipahami, menampilkan kisah nabi dan rasul Allah Swt dengan lebih menarik, dan mengaktifkan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang menggunakan video dapat membantu sisiwa memahami konsep beriman kepada Nabi dan Rasul Allah SWT. Oleh karena itu, untuk mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Akidah Akhlak, materi Beriman Kepada Nabi dan Rasul Allah SWT tepat dilakukan dalam proses pembelajaran (Anggraini, *wawancara*, 10 Januari 2025).

Jadi kesimpulannya, materi Beriman Kepada Nabi dan Rasul Allah SWT pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MIN 1 Tanah Datar cocok dikembangkan menggunakan video pembelajaran dengan aplikasi Capcut, karena video dapat mempermudah pemahaman konsep abstrak,

menyajikan kisah nabi dengan menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

e. Analisis Materi

Hasil analisis terhadap buku paket sebgai sumber belajar utama kelas IV di MIN 1 Tanah Datar yaitu buku Akidah Akhlak milik kementrian Agama RI 2020. Buku paket yang digunakan dalam dunia pendidikan mempunyai beberapa kekurangan, yaitu memuat sedikit penjelasan dan materi yang kurang lengkap. Sehingga, peserta didik mengalami kesulitan dalan memahami konsep yang ada pada materi yang diajarkan serta kurangnya latihan berfikir kritis yang membuat peserta didik kurang terlibat aktif di dalam kelas. Oleh karena itu, untuk mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Akidah Akhlak, materi Beriman Kepada Nabi dan Rasul Allah SWT tepat dilakukan dalam proses pembelajaran *(*Anggraini*, wawancara*, 10 Januari 2025).

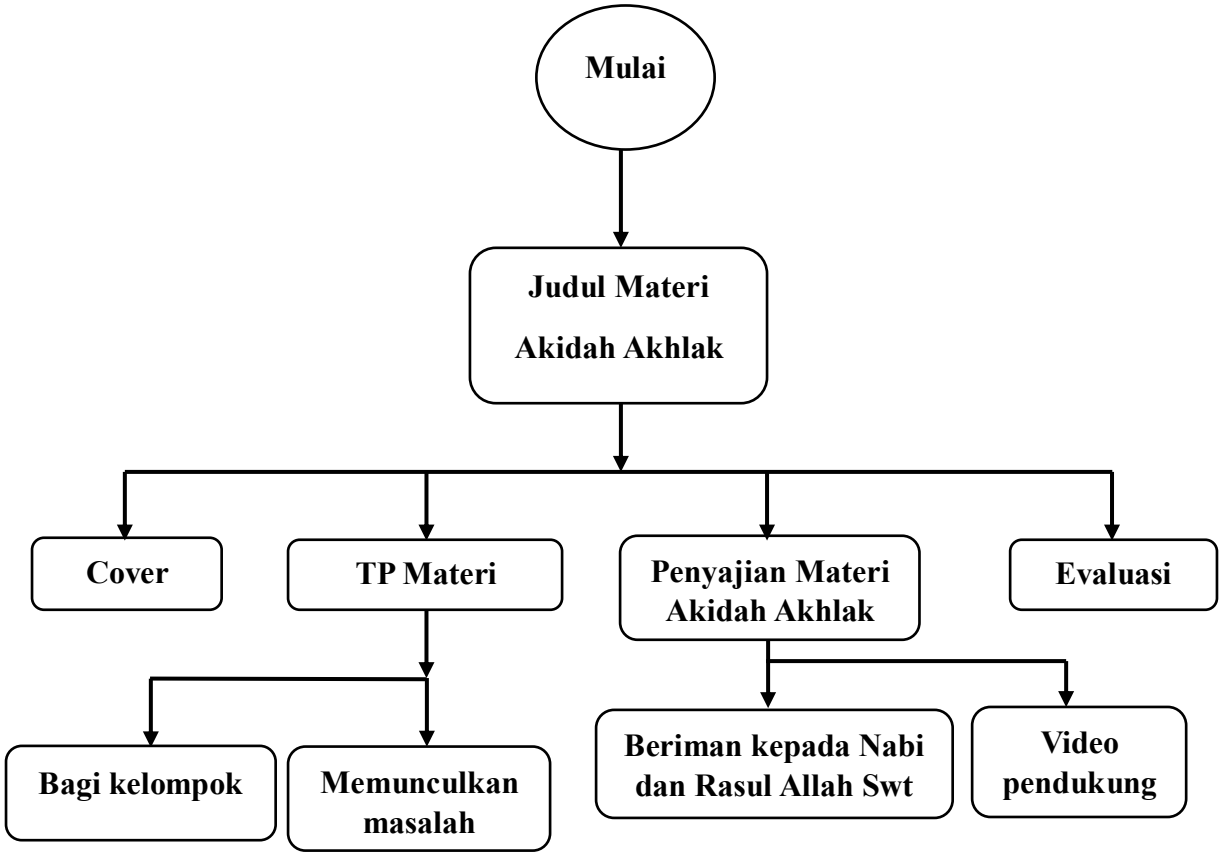
Kesimpulannya, buku paket Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar memiliki kekurangan dalam hal penjelasan materi yang terbatas dan kurang lengkap, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut* untuk materi Beriman Kepada Nabi dan Rasul Allah SWT dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik.

B. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini adalah guna merancang video pembelajaran yang akan dikembangakan sehingga diperoleh desain awal pada media pembelajaran. Perancangan pengembangan video pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan Aplikasi *Capcut* sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

a. Membuat *Flowcart*

Flowcart merupakan diagram yang menunjukkan urutan kejadian dalam suatu program, dimulai dari pembukaan *(star*), pergerakan isi, dan diakhiri dengan keluar *(exit*). Alur program menggambarkan urutan dan hubungan antara pernyataan dan proses. Perancangan *Storyboard* dipandu oleh pembuatan diagram alur. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pemberian informasi selengkap-lengkapnya. Berikut adalah *flowchart* video pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan Aplikasi *Capcut* pada materi Beriman Kepada Nabi dan Rasul Allah SWT. Berikut tampilan Flowchart :



Gambar 4.1 *Flowchart* Materi Akidah Akhlak

Jadi, tahapan-tahapan yang dibuat dimulai dari pembuatan judul materi, cover, tujuan pembelajaran, pembagian kelompok,

memunculkan masalah dan materi pembelajaran serta adanya video pendukung dalam media pembelajaran dan terakhir evaluasi pada materi Akidah Akhlak.

b. Pembuatan *Stroryboard*

Program yang dibangun digambarkan dalam *storyboard*. Setiap alur dalam diagram alur dijelaskan secara visual dan terdengar di *storyboard*. Dengan demikian, unsur storyboard meliputi uraian audio yang digunakan, penjelasan visual video, dan penjelasan tampilan visual video. Video *storyboard* ini menggunakan *Capcut* untuk mengajarkan pendidikan agama Islam dan pengembangan karakter.

1) Tampilan awal

Pada tampilan awal media pembelajaran video interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* membuat judul atau cover dari video yang telah dirancang. Berikut visual tampilan awal pada gambar.

Gambar 4.2 Cover video pembelajaran

Tampilan awal cover video pembelajaran yang berisi teks judul materi, mata pelajaran Akidah Akhlak, nama penulis, dan nama pembimbing dimaksudkan untuk memberikan informasi awal kepada penonton mengenai topik yang akan dibahas dalam video tersebut, sehingga penonton bisa mengetahui dengan tepat apa yang akan mereka pelajari dalam video tersebut

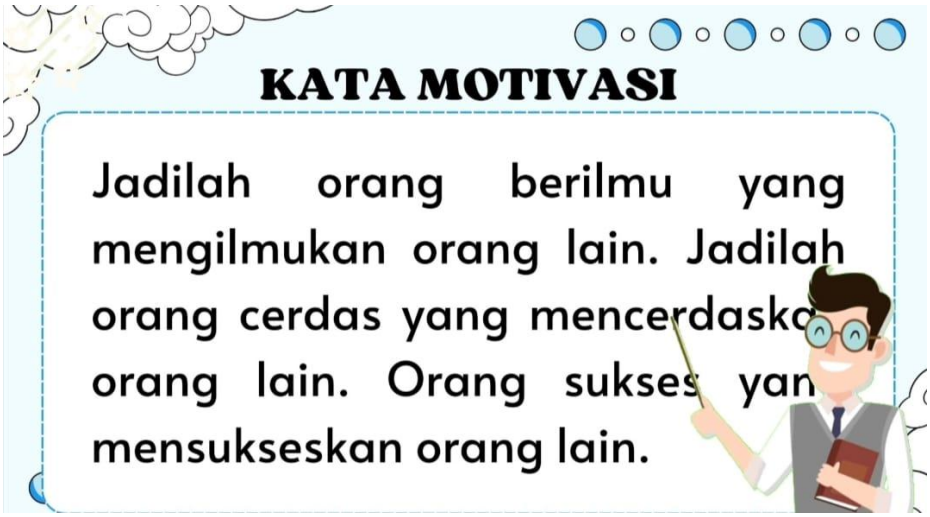
2) Tampilan Pendahuluan

Gambar 4.3 Salam Sapaan Kepada Siswa

Dalam sebuah tampilan pendahuluan, narator biasanya mengawali dengan menyapa atau memberi salam kepada siswa untuk menciptakan suasana yang ramah dan akrab. Salam ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan mempersiapkan mereka untuk materi yang akan dipelajari..

Gambar 4.4 Membaca Doa Belajar

Pada gambar 4.4 narator menyampaikan atau membaca doa belajar sebelum proses pembelajaran di mulai adalah untuk menciptakan suasana yang penuh kedamaian, fokus, dan keberkahan sebelum siswa memulai kegiatan belajar. Doa belajar ini biasanya berisi harapan agar siswa diberikan kemudahan dalam memahami materi, mendapatkan ilmu yang bermanfaat, dan dilindungi selama proses pembelajaran.



Gambar 4.5 Kata Motivasi

Dan untuk gambar 4.5 narator menyampaikan kata-kata motivasi pada siswa yang berguna untuk memberikan dorongan positif yang dapat meningkatkan semangat, minat, dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kata-kata motivasi ini berfungsi untuk menginspirasi siswa agar tetap percaya diri, tidak mudah menyerah, dan terus berusaha keras dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka. .

Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran

Pada gambar 4.6 narator menyampaikan tujuan pembelajaran yang dipelajari tentang materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt untuk memberi pemahaman yang jelas kepada siswa mengenai apa yang akan dipelajari dan mengapa materi tersebut penting. Dengan menyebutkan tujuan pembelajaran ini, narator bertujuan untuk membantu siswa memahami bahwa mereka akan mempelajari konsep iman kepada Nabi dan Rasul sebagai bagian dari ajaran agama yang mendalam dan mendasar dalam Islam.

3) Tampilan Materi

Pada tampilan materi berisi tentang penjelasan materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt, mulai dari makna beriman kepada Nabi dan Rasul, Nama-nama Nabi dan Rasul, tugas dan tujuan Nabi diutus oleh Allah , sifat-sifat Nabi dan rasul Allah dan Rasul Ulul Azmi. Berikut tampilan materi pada gambar.

Gambar 4.7 Makna Beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt

Pada gambar 4.7 *creator* menjelaskan materi makna beriman kepada nabi da rasul Allah Swt, mulai dari pengertiannya, kemudian perbedaan Nabi dan rasul beserta dalil tentang materi beriman kepada nabi dan rasul Allah Swt untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa mengenai konsep iman dalam Islam, khususnya tentang keyakinan kepada Nabi dan Rasul. Penjelasan dimulai dengan pengertian dasar tentang apa itu "Beriman kepada Nabi dan Rasul," yang berarti meyakini dengan sepenuh hati bahwa Allah SWT mengutus para Nabi dan Rasul-Nya untuk menyampaikan wahyu dan petunjuk hidup kepada umat manusia.

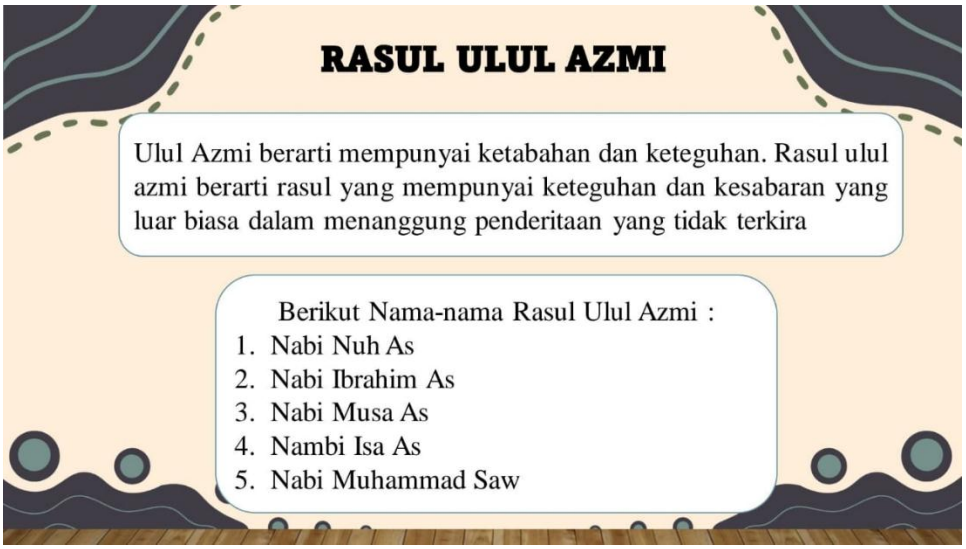
Gambar 4.8 Nama-nama Nabi dan Rasul Allah Swt

Pada gambar 4.8 *creator* menyebutkan nama -nama Nabi dan Rasul Allah Swt yakni 25 Nabi, yang mana diiringi dengan video pendukung dari nama -nama nabi dan rasul Allah adalah untuk memberikan informasi yang jelas dan mudah diingat bagi siswa tentang siapa saja Nabi dan Rasul yang diutus oleh Allah SWT. Dengan menyebutkan nama-nama tersebut, siswa dapat memahami

lebih baik tentang keberadaan para Nabi dan Rasul sebagai utusan Allah dalam sejarah umat manusia.

Gambar 4.9 Permasalahan 1

Pada gambar 4.9 ini creator menampilkan masalah pada peserta didik. Yang nantinya akan dikerjakan secara berkelompok untuk memberikan tantangan atau situasi yang memerlukan pemecahan masalah secara kolaboratif. Dengan menyajikan masalah, creator bertujuan untuk melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis dan diskusi kelompok, sehingga mereka dapat saling berbagi ide, belajar bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara kolektif.



Gambar 4.10 Rasul Ulul Azmi

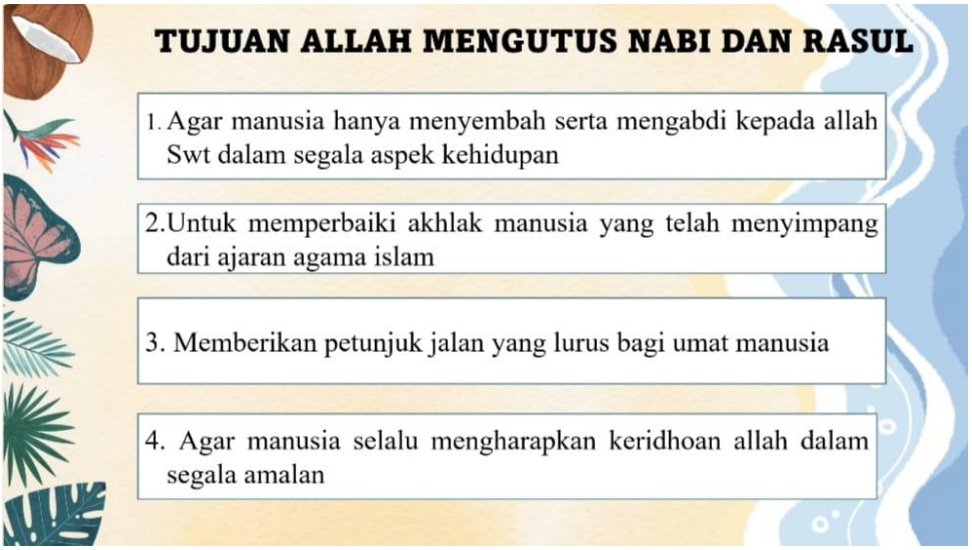
Pada gambar 4.10 *creator* menjelaskan rasul ulul azmi untuk dijadikan teladan bagi umat islam dalam hal kesabaran, keteguhan dan semangat dalam menjalani tugas berdakwah dan meghadapi ujian dari kehidupan allah swt dan menjelaskan juga siapa saja rasul ulul azmi baik itu di mulai pada Nabi Nuh, Nabi Ibrahim, Nabi Musa, Nabi Isa , Dan Nabi Muhammad Saw

Gambar 4 11 Video Pendukung

Pada gambar 4.11 terdapatnya video pendukung pada materi beriman kepada nabi dan rasul Allah SWT untuk membantu memperjelas dan memvisualisasikan informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Video ini dapat memberikan ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami tentang kehidupan para Nabi dan Rasul, peran mereka dalam menyampaikan wahyu, serta pentingnya beriman kepada mereka.

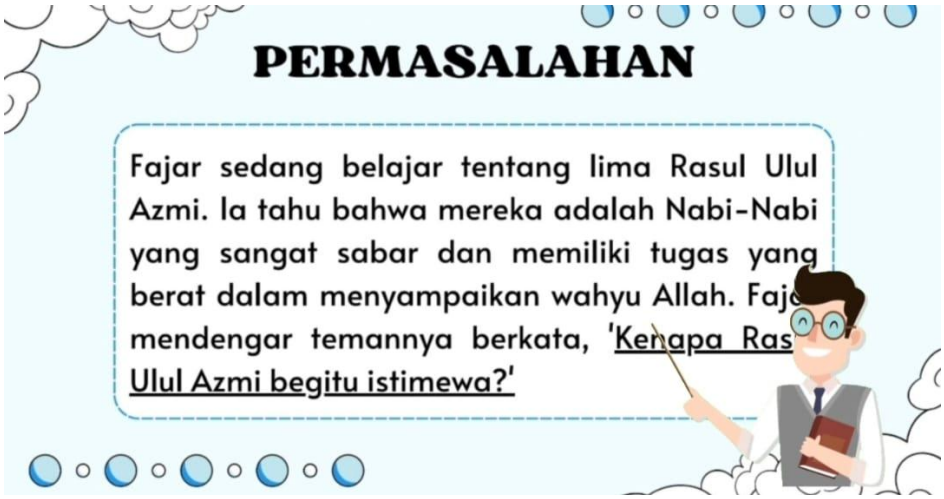
Gambar 4.12 Tugas Nabi dan Rasul Allah Swt

Pada gambar 4.12 *creator* menjelaskan dari tugas Nabi dan Rasul Allah Swt yang mana nabi dan arsul berfungsi untuk menyapaikan wahyu kepada umat yang ada zaman nya dan membawa wahyu untuk umat yang lebih banyak dan tugasnya menperbaiki akhlak manusia. Nabi dan Rasul diutus oleh Allah SWT untuk menyampaikan wahyu kepada umat di zamannya masing-masing. Wahyu ini berfungsi sebagai petunjuk hidup bagi umat manusia, yang mencakup ajaran tentang bagaimana hidup sesuai dengan kehendak Allah, menjalankan ibadah, dan berperilaku baik.



Gambar 4.13 Tujuan diutus Nabi dan Rasul Allah Swt

Pada gambar 4.13 *craetor* menjelaskan diutus nya Nabi dan Rasul Allah Swt yang bertujuan untuk membawa umat manusia kepada kebenaran, keselamatan, dan kebahagian yang sejati, bik dunia dan akhirat.



Gambar 4.14 Permasalahan 2

Pada gambar 4.14 ini *creator* menampilkan masalah pada peserta didik. Yang nantinya akan dikerjakan secara berkelompok untuk memberikan tantangan atau situasi yang memerlukan pemecahan masalah secara kolaboratif. Dengan menyajikan masalah, creator bertujuan untuk melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis dan diskusi kelompok, sehingga mereka dapat saling berbagi ide, belajar bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara kolektif.

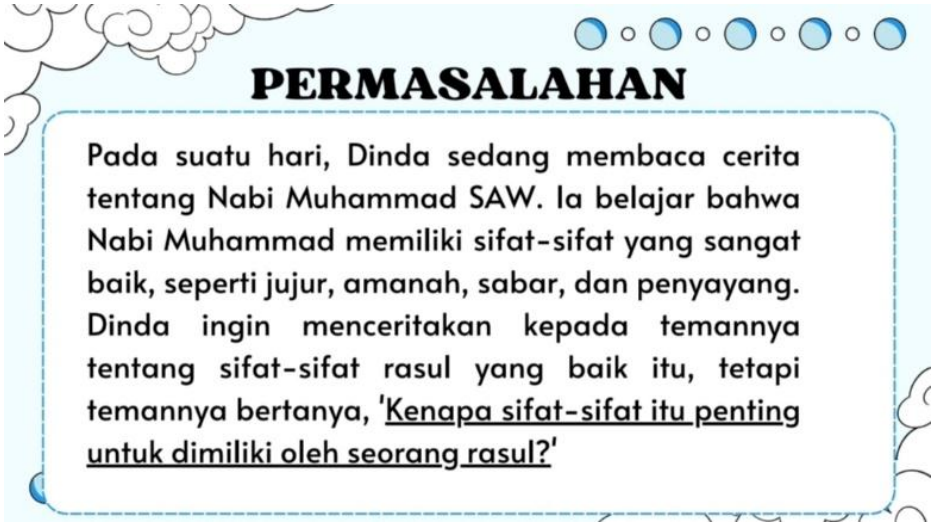
Gambar 4.15 Sifat-sifat Nabi dan Rasul Allah Swt

Pada gambar 4.15 *creator* menjelaskan sifat-sifat nabi dan rasul Allah Swt baik itu sifat wajib bagi nabi dan rasul maupun sifat

mustahil bagi nabi dan rasul. creator ingin memastikan bahwa siswa memahami betapa pentingnya karakter yang dimiliki oleh Nabi dan Rasul dalam menjalankan amanah yang diberikan oleh Allah SWT. Hal ini juga membantu siswa untuk lebih menghayati dan menghormati para Nabi dan Rasul sebagai contoh teladan dalam kehidupan mereka

Gambar 4.16 Cara meneladani beriman kepada nabi dan rasul

Pada gambar 4.16 *creator* menjelaskan bagaimana cara meneladani beriman kepada Nabi dan rasul Allah Swt serta mengamalkan mereka dalam kehidupan sehari-hari, yang akhirnya membawa kita dekat kepad Allah Swt untuk mengajarkan siswa bagaimana menerapkan nilai-nilai yang dibawa oleh Nabi dan Rasul dalam kehidupan mereka. Meneladani Nabi dan Rasul berarti mengikuti contoh baik mereka dalam aspek akhlak, kejujuran, kesabaran, kepedulian terhadap sesama, dan ketakwaan kepada Allah SWT



Gambar 4.17 Permasalahan 3

Pada gambar 4.17 ini *creator* menjelaskan permasalahan pada peserta didik. Yang nantinya akan dikerjakan secara berkelompok untuk memberikan tantangan atau situasi yang memerlukan pemecahan masalah secara kolaboratif. Dengan menyajikan masalah, creator bertujuan untuk melibatkan siswa dalam proses berpikir kritis dan diskusi kelompok, sehingga mereka dapat saling berbagi ide, belajar bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara kolektif.

4) Tampilan Penutup

Gambar 4.18 Tampilan Penutup

Pada tampilan penutup memuat ucapan terima kasih dan harapan creator terhadap produk yang telah di ujikan semoga bisa

memberikan manfaat bagi guru, peserta didik, dan untuk *creator* sendiri. Dengan kata lain, creator berharap produk yang telah diuji ini dapat memberi dampak yang baik, memudahkan proses belajar mengajar, dan terus berkembang untuk kebutuhan pendidikan yang lebih baik.

c. Pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Capcut*, pengumpulan background diperoleh dari *canva*, animasi dari *Capcut,* fitur dari Capcut dan video pendukung materi yang digunakan dalam pembauatan video diperoleh dari buku bahan ajar dan youtube.
d. Pada tahap programing dilakukan kegiatan pemograman video pembelajaran Akidah Akhlak. Dimana software utama yang dibutuhkan dalam perencangan video adalah aplikasi *Capcut* dan *hardware* yag digunakan berupa smartphone atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi. Kemudian video pembelajaran yang dihasilkan dikemas dalam bentuk *software* MP4 yang di publish melalui youtube. Sehingga perangkat yang digunakan untuk menjalankan video ini adalah smartphone atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi.

C. Tahap 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 :

a. 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 Akidah Akhlak menggunakan aplikasi *Capcut* yang divalidasi oleh dua orang dosen UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan satu guru Akidah Akhlak di MIN 1 Tanah Datar tempat peneliti melakukan penelitian. Selanjutnya, Validitas angket yang akan diberikan kepada validator kemudian dibahas oleh peneliti. Sebelum di ujicobakan video pembelajaran

Akidah Akhlak kepada siswa, peneliti mendiskusikan validitasnya dengan validator menggunakan aplikasi *Capcut* dan meminta masukan bagaimana cara memperbaikinya.

Berikut nama validator yang menvalidasi instrument dan produk.

1) Syahrul Ramli, M.Pd
2) Dr. Abhanda Amra, M.Ag
3) Dian Anggaraini, S.Pd.I

Berikut tabel data hasil validasi aplikasi *Capcut* terhadap video pembelajaran Aqidah Akhlak. Karakteristik instrumen validasi digunakan untuk mendeskripsikan data validasi.

b. Data Hasil Validasi Oleh Ahli Desain Media

Tabel 4.1 Hasil Validitas Media

No	Aspek	Penilain			SI	S2	S3	Σ	n(c-1)	V	Kategori
		VI	V2	V3							
1	Bahasa	20	18	19	16	14	15	45	48	0,93	Sangat valid
2	Format	29	28	28	23	22	22	67	72	0,93	Sangat valid
Jumlah Total		**49**	**46**	**47**	**39**	**36**	**37**	**112**	**120**	**0,93**	**Sangat valid**

$$V = \frac{\Sigma s}{n(c-1)}$$

$$V = \frac{112}{120}$$

V = 0,93 (**Sangat Valid**)

Dari table 4.3 data hasil keseluruhan validasi pada aspek bahasa dan format yang divalidasi oleh ahli media dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek bahasa dan format tersebut mendapatkan jumlah nilai 0,93 (Sangat Valid).

Dari hasil aspek pada aspek kelayakan madia yang divalidator oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek kualitas media secara umum adalah 0,93 dengan kriteria sangat valid. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana range 0,81-1,00 dengan kriteria sangat valid, 0,61-0,80 dengan kriteria

valid, 0,41-0,60 dengan kriteria cukup valid, 0,21-0,40 dengan kriteria kurang valid, dan 0,00-0,20 dengan kriteria tidak valid.

c. Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Tabel 4.2 Hasil Validitas Materi

No	Aspek	Pertanyaan			S1	S2	S3	Σ	n(c-1)	V	Ket
		V1	V2	V3							
1	Isi/Materi	44	42	42	35	33	33	101	108	0,93	Sangat valid
2	Kelayakan Pembelajaran	15	15	14	12	12	11	35	36	0,97	Sangat valid
Jumlah total		59	57	56	47	45	44	136	144	0,94	**Sangat valid**

$$V = \frac{\Sigma s}{n(c-1)}$$

$$V = \frac{136}{144}$$

V = 0,94 (**Sangat Valid**)

Dari table 4.2 data hasil keseluruhan validasi pada aspek isi materi dan kualitas pembelajaran yang divalidasi oleh ahli materi dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek isi materi dan kualitas pembelajaran tersebut mendapatkan jumlah nilai 0,94 (Sangat Valid).

Dari hasil validasi pada aspek kelayakan materi yang di validasi oleh 3 orang validator, dapat dilihat bahwa hasil validasi pada aspek kualitas materi secara umum adalah 0,94 dengan kriteria sangat valid. Pengkategorian hasil validitas berdasarkan pendapat Aiken dimana range 0,81-1,00 dengan kriteria sangat valid, 0,61-0,80 dengan kriteria valid, 0,41-0,60 dengan kategori cukup valid, 0,21-0,40 dengan kriteria kurang valid, dan 0,00-0,20 dengan kriteria tidak valid.

d. Kesimpulan Umum Dari Hasil Uji Validitas Produk Ahli Desain Video Pembelajaran

Tabel 4.3 Hasil Rata-rata Validasi Video Pembelajaran

Aspek yang divalidasi	Penilaian			S1	S2	S3	Σ	n(c-1)
	VI	V2	V3					
Pertanyaan 1-22	108	103	103	86	81	81	248	264

$$V = \frac{\Sigma s}{n(c-1)}$$

$$V = \frac{248}{264}$$

V = 0,93 (**Sangat Valid**)

Berdasarkan hasil rata-rata validasi aspek-aspek secara keseluruhan terhadap video pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar terlihat dengan hasil rata-rata 0,93 dengan kriteria sangat valid. Video pembelajaran interaktif pada materi Beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt materi Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Setelah produk divalidasi oleh validator, langkah berikutnya adalah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Berikut beberapa saran dan masukan yang diberikan terkait media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Capcut.*

Tabel 4.4 Saran dan Masukan Video Pembelajaran

Validator	**Saran dan Masukan**	**Tindak lanjut**
Validator 1	Bagaimana dibuat menjadi 3 pertemuan, materi sifat wajib dan mustahil 3 menit, buat juga pengantar video, dan kontekstual materi (kisah nabi dan sahabat)	Tidak ada
Validator 2	Dapat digunakan	Tidak ada

Validator 3	Materi sangat bagus dan anak sangat mudah untuk memahami, penggunaan waktu lebih baik lagi hendaknya dan menguasai lokal.	Tidak ada

Berdasarkan rekomendasi dari validator, langkah berikutnya adalah melakukan perbaikan pada video pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan aplikasi *Capcut*. Berikut adalah peningkatan yang diterapkan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

Tabel 4.5 Perbaikan Media Pembelajaran

Saran	Tampilan visual video	
	Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
Video pembelajaran dibuat menjadi 3 pertemuan		

Pada materi sifat wajib dan mustahil di buat 3 menitan		
Kontekstual materi (nabi rasul dan sahabat)	Belum ada	 Video pendukung pada materi rasul ulul azmi

D. Tahap Implementantasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu melakukan uji coba produk kepada peserta didik. Uji coba produk pada penelitian ini melibatkan 25 orang peserta didik kelas IV di MIN 1 Tanah Datar. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap praktikalitas media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran akidah akhlak materi beriman kepada nabi dan rasul Allah Swt. Langkah-langkah dalam pelaksanaan

implementasi bagi siswa adalah dengan memberikan lembar angket atau lembar praktikalitas.

Hasil praktikaliats produk ini dapat dilihat berdasarkan aspek-aspek dari instrument praktikaliats. Berikut adalah hasil praktikliats pada media video pembelajaran interaktif.

Tabel 4.6 Hasil Rata-rata Praktikalitas Video Pembelajaran

No	Aspek	Skor Siswa	Skor maksimal
1	Desain media	173	200
2	Isi materi	187	200
3	Manfaat	436	500
Jumlah		796	900

$$\% \text{ Praktikalitas} = \frac{\text{Nilai total}}{\text{Nilai maksimal}} \text{ X } 100$$

$$\% = \frac{796}{900} \text{ X } 100$$

% = 88,44 (Sangat Praktis)

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa hasil respon dari 25 orang siswa kelas IV di MIN 1 Tanah Datar terhadap video pembelajaran interaktif pada aspek media, isi materi, dan manfaat video secara umum dapat diperoleh hasil praktikaliats dengan nilai 88,44 dengan kriteria sangat praktis. Data lengkapnya penulis sajikan pada lampiran. Sesuai dengan pendapat Arikunto, 2013, jika 0-20% dikategorikan tidak praktis, jika 21-40% dikategorikan kurang ptaktis, jika 41-60% dikategorikan cukup praktis, jika 61-80% dikategorikan praktis, dan jika 81-100% dikategorikan sangat praktis.

E. Tahap Evaluasi

Setelah tahapan implementasi, media video pembelajaran di evaluasi sesuai dengan data-data yang diperoleh pada tahap implementasi. Dari hasil evaluasi dan uji coba terhadap produk yang dikembangkan oleh

peneliti dapat mengetahui bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya saran atau masukan dari peserta didik. Maka data yang diperoleh dari hasil evalusi yaitu produk berupa video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak.

B. Pembahasan

Pengaplikasian pembelajaran Akidah Akhlak sebagai pembelajaran yang mengarah pada kehiduapn tampak belum sepenuhnya berjalan dengan maksimal. Pada masa sekarang proses pembelajaran Akidah Akhlak cendrung bersifat hafalan. Fungsi sublimatif pada pembelajaran Akidah Akhlak belum berperan sebagaimana mestinya. Bahkan sebagian besar peserta didik menganggap bahwa Akidah Akhlak merupakan pembelajaran yang hanya menekankan norma-norma agama .

Media pembelajaran Akidah Akhlak yang dikembangkan adalah media video pembelajaran Akidah Akhlak. Menurut (Purwanti, 2015) media berupa video pembelajaran dapat diingat dan dipahami dengan mudah, karena pengguna video saat proses pembelajaran melibatkan lebih dari satu indera. Hasil penelitian Mell Siberman dalam (Purwanti,2015) membuktikan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat seseorang dari 14% menjadi 38%. Hasil penelitian ini dibuktikan pembelajaran yang melibatkan visual dapat memperbaiki kosa kata sampai 200%.

Prosedur pembuatan produk yang akan peneliti kembangkan dilakukan menggunakan model penelitian ADDIE yang mempunyai lima tahap yaitu: *analysis* (analisa), *design* (desain produk), *development* (pengembagan produk), *implementasion* (implementasi produk dengan uji coba produk), *evaluation* (mengevaluasi produk). Selain model pembelajaran ADDIE terdapat beberap model penelitian yang bisa digunakan dalam penelitian pengembangan seperti model 4D dan model Borg & Gall. Namun, dilihat dari beberapa model pengembangan tersebut, model pengembangan ADDIE lebih

jelas dan urut serta dalam model ADDIE dapat dilakukan evaluasi pada setiap tahapannya.

1. Pembahasan Tahap Analisis

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan analisis terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah pendidikan sudah mengggunakan media tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal. Media yang digunakan pendidik yaitunya bersumber dari video youtube dan gambar sebagai alat pembelajaran, yang artinya akan sedikit berbeda TP yang telah ditetapkan guru. Hal tersebut mengalami kesulitan bagi guru siswa dalam mengingat dan memahami materi pelajaran karena kurang guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Permasalahan ini akan menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik. Untuk itu , diperlukan video pembelajaran yang menarik bagi peserta didik seperti media pembelajaran intraktif menggunakan aplikasi *Capcu*t pada mata pelajaran Akidah Akhlak dari menganalisis media yang sering digunakan oleh guru.

Menurut Daryanto (2010:52), secara umum manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, selain itu pembelajaran menjadi interaktif serta waktu mengajar dapat lebih pendek, pemahaman siswa dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Hasil penelitian (Wisada et al., 2019) menjelaskan keunggulan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah dapat menyajikan unsur suara, bunyi serta proses dengan jelas. Sehingga video pembelajaran interaktif mampu menarik perhatian peserta didik yang pada akhirnya dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan video dapat memperjelas makna bahan pengajaran sert materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.

Teori yang digunakan yaitunya Teori Konstruktivisme (Piaget dan Vygotsky): Teori ini berfokus pada bagaimana siswa membangun

pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi dan lingkungan sekitar. Video pembelajaran ini kemungkinan mendukung pendekatan ini dengan memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk aktif mengolah informasi dan mengaitkan materi dengan pemahaman mereka sendiri

Kesimpulannya, meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran seperti video YouTube dan gambar, pemanfaatannya masih belum maksimal dalam mendukung pemahaman materi oleh siswa. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam mengingat dan memahami pelajaran, yang berimbas pada tantangan bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti penggunaan aplikasi *Capcut*, untuk menciptakan video pembelajaran yang dapat lebih menarik perhatian siswa, terutama dalam pelajaran Akidah Akhlak.

2. Pembahasan Tahap Desain

Selanjutnya tahap kedua merancang produk media video pembelajaran Akidah Akhlak. Rancangan pembuatan video pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan aplikasi *Capcut* dimulai dengan pembuatan identitas dari suatu produk. Berikutnya beberapa identitas yang dicantumkan dalam garis besar program media (GBPM) yaitu mata pelajaran, kelas atau semester, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan penelitian (Eliwatis & Sabarullah, 2021) pembuatan GBPM digunakan untuk pembuatan identitas dari produk yang dikembangkan.

Setelah GBPM disusun, dilanjutkan dengan pembuatan flowchart atau alur program dari produk. *Flowchart* dapat membantu proses pembuatan storybard atau papan cerita dari media video pembelajaran. Setelah flowchart dibentuk maka dapat dilakukan pembuatan storybard atau papan cerita yang berisi uraian dari video pembelajaran baik dari segi visual tampilan video serta *baksound* yang digunakan. Selanjutnya tahap

pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Capcut,* kemudian untuk video pendukung materi diperoleh dari youtube.

Setelah itu, dilanjutkan dengan tahapan programing, dimana software utama yang dibutuhkan dalam perencanaan video adalah aplikasi Capcut dab hardware yang digunakan berupa smartphone atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi. Proses pemograman video dapat dilakukan secara *offline* menggunakan aplikasi *Capcut.* Tampilan awal dalam aplikasi Capcute yaitu creator akan disuguhkan sebuah tampilan proyek baru dimana terdapat berbaga rasio dari video yang akan dibuat, selanjutnya terdapat berbagai fitur menarik yang dapat digunakan dalam pengeditan video. Kemudian video pembelajaran diekspor secara offline melalui aplikas *Capcut*, video yang dihasilkan nantiya akan dikemas dalam bentuk software video (MP4). Kemudian video pembelajaran Akidah Akhlak tersebut di publish melalui youtube. Sehingga perangkat yang digunakan untuk menjalankan video dapat berupa smartphone atau android yang tidak berspesifikasi terlalu tinggi dan laptop karena video dapat diakses melalui *Youtube.*

Kesimpulan dari tahapan pembuatan produk media video pembelajaran Akidah Akhlak ini menunjukkan bahwa proses perancangannya mengikuti urutan yang sistematis, dimulai dengan penyusunan identitas produk menggunakan Garis Besar Program Media (GBPM), pembuatan *flowchart*, *storyboard*, pengumpulan bahan, hingga tahapan pengeditan dan publikasi video. Penggunaan aplikasi Capcut sebagai software utama dan perangkat yang tidak memerlukan spesifikasi tinggi memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas bagi pengguna, khususnya bagi siswa yang menggunakan smartphone atau perangkat sederhana lainnya. Video pembelajaran yang dihasilkan kemudian diunggah ke *youtube* untuk kemudahan distribusi dan akses.

Jadi teori yang digunakan pada desain media yaitunya teori Multimodal Learning, Teori ini mengacu pada penggunaan berbagai

modalitas (visual, verbal, audio) dalam pembelajaran. Dalam pembuatan video pembelajaran, penggunaan kombinasi gambar, suara, dan teks akan membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Video sebagai media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif.

3. Pembahasan Tahap Pengembangan

Setelah produk di rancang tahap selanjutnya dilakukan tahap pengembangan yaitu tahap melakukan validasi terhadap produk. Dimana pada tahap pengembangan dilakukan proses validasi produk oleh para ahli. Proses validasi produk pada penelitian ini divalidasi oleh dua orang dosen UIN Mahmud Yunus Batusangkar sebagai ahli media dan materi serta guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MIN 1 Tanah Datar.

Azwar menjelaskan validitas yaitu melihat sejauh mana ketepatan dari instrumen pungukur dan menjalankan fungsi ukurnya (Ridhowy & Nawafil, n.d.). Validitas merujuk pada aspek ketepatan dan kecermatan hasil pengukuran. Jadi suatu tes memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur dengan tepat.

Tahap validasi media vidoe pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh 3 orang validator, ada beberapa aspek yaitu aspek kualias media dan aspek kualitas materi. Pada spek kualitas media dipeoleh hasil data validator sebesar 0,93 dengan kriteria sangat valid. Hasil validitas pada aspek materi memperoleh nilai sebesar 0,94 dengan kriteria sangat valid.

Hasil validitas secara keseluruhan di rata-ratakan dengan memperoleh hasil yaitu 0,93 dengan kriteria sangat valid. Data yang didapatkan adalah berupa data kuantitatif dan kualitatif berupa kritik dan saran yang di berikan validator untuk memperbaiki produk yang akan di kembangkan.

Teori yang digunakan teori pengukuran dan penilaian (Measurement and Assessment Theory) teori ini menekankan pentingnya menggunakan alat ukur yang valid dan reliabel untuk menilai kualitas produk pembelajaran. Dalam hal ini, penilaian validitas yang dilakukan oleh para

validator menggunakan instrumen yang sudah terstandarisasi untuk menilai kualitas media dan materi, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan dan digunakan untuk meningkatkan kualitas produk

4. Pembahasan Tahap Implementasi

Pada tahap uji cobakan ke beberapa peserta didik kelas IV MIN 1 Tanah Datar yang bertujuan untuk melihat kepraktikalitas produk yang dikembangkan. Penilaian praktikalitas produk berupa video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak dinilai 25 orang sisiwa melalui angket respon. Penialaian praktikaliats dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik yang sesuai dengan petunjuk yang ada dengan skala penilaian 1,2,3 dan 4 yang dikategorikan dengan sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju.

Pengelolaan dan praktikalitas diolah berdasarkan 3 aspek interumen praktikalitas, yaitu aspek media , aspek isi materi, dan aspek manfaat yang secara keseluruhan di rata-ratakan dengan memperoleh nilai 88,44 dengan kategori sangat praktis. Maka dari itu , produk yang di implementasiakan dapat dikatakan mudah atau praktis di gunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Agutyaningrum dalam (Maskar & Dewi, 2020) ukuran praktikaliats produk diukur dari mudah atau praktis suatu produk yang dibuat dalam penyajiannya. Maka, dengan praktikaliatas peneliti dapat melihat dengan mudah praktis atau tidaknya suatu produk. Secara umum video pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, karena media video pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta peserta didik lebih aktif dan pembelajaran terasa menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Kesimpulannya, produk media video pembelajaran Akidah Akhlak yang dikembangkan terbukti sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uji coba yang dilakukan dengan melibatkan 25

siswa kelas IV MIN 1 Tanah Datar, penilaian praktikalitas menunjukkan nilai rata-rata 88,44 dengan kategori sangat praktis. Penilaian ini meliputi tiga aspek, yaitu aspek media, isi materi, dan manfaat, yang semuanya memperoleh respon positif dari peserta didik. Oleh karena itu, produk video pembelajaran ini dapat dikatakan efektif dan mudah digunakan dalam mendukung proses pembelajaran Akidah Akhlak.

5. Pembahasan Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE ini adalah evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Produk berupa media video pembelajaran interaktif dengan materi beriman kepada nabi dan rasul Allah SWT kelas IV di MIN 1 Tanah Datar ini telah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator sesuai dengan lembar validasi yang telah disiapkan sebelumnya. Hal-hal yang perlu diperbaiki meliputi media video pembelajarannya awalnya satu video pembelajaran sudah dibagi menjadi menjadi 3 pertemuan, dan untuk materi sifat wajib dan mustahil dibuat permateri 3 menit dan sudah perbaiki, bagian materi tidak terlihatnya kata pengantar sebelumnya telah diperbaiki dengan menambahkan kata pengantar pada video, dan bagian kontekstual materi tidak ada sebelumnya dan telah diperbaiki dengan menambahkan video pendukung pada kontekstuak materi

Dengan demikian media berupa video animasi pembelajaran interaktif ini setelah dilakukan validasi oleh validator ahli media serta ahli materi dan guru mata pelajaran Akidah Akhlak mendapatkan hasil yang sangat layak untuk digunakan. Selain itu dilakukan uji coba terhadap siswa kelas IV di MIN 1 Tanah Datar mendapatkan hasil yang sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan di dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak khusus nya di dalam materi beriman kepada nabi dan rasul. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar sudah layak digunakan pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai media pembelajaran.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh dari analisis data yang telah di uraikan, maka dapat di ambil kesimpulan adalah sebagai berikut :

1. Hasil uji validitas media pembelajaran interaktif mengggunakan aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar dinyatakan sudah sangat valid setelah melakukan revisi rata-rata validitas produk media pembelajaran di peroleh dengan nilai 0.93 dengan kriteria Sangat Valid
2. Uji praktikalitas media pembelajaran interaktis menggunakan aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar termasuk ke dalam kategori sangat praktisyang telah di dapati di MIN 1 Tanah Datar berdasarkan hasil uji coba kepada peserta didik dengan memperoleh hasil praktikalitas 88,44 dengan kategori Sangat Valid.

Dengan demikian disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Implikasi

Media pembelajaram menggunakan aplikasi capcut pada mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi beriman kepada nabi dan rasul Allah SWT kelas IV di MIN 1 Tanah Datar telah valid dan praktis, dapat digunakan oleh guru sebagai kreasi dan inovasi dalam mengajar. Media ini juga dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri diluar jam pelajaran. Guru juga dapat menjadikan video pembelajaran menggunakan aplikasi *capcut* sebagai pedoman dan referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

C. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Min 1 Tanah Datar
   a. Guru mata pelajaran akidah akhlak hendaknya dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga guru mampu mengadakan pembahruan pada media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pencapaian pembelajaran.
   b. Video pembelajaran menggunakan aplikasi capcut pada materi beriman kepada nabi dan rasul Allah SWT pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar dapat digunakan oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak dalam memudahkan materi pembelajaran.
2. Bagi siswa kelas IV MIN 1 Tanah Datar media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu sumber belajar dimadrasah dan disekolah
3. Bagi peneliti lain agar dapat melakukan penelitian yang lebih meluas untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran mengguankan aplikasi *capcut* pada materi beriman kepada nabi dan rasul Allah SWT pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan tentunya juga materi lain kaena masih banyak pembahasan materi Akidah Akhlak kelas IV di MIN 1 Tanah Datar. Implikasi media pembelajaran menggunakan aplikasi capcut pada materi beriman kepada nabi dan rasul Allah SWT kelas IV MIN 1 Tanah Datar telah valid dan praktis, dapat digunakan oleh pendidik sebagai kreasi, dan inovasi dalam pembelajaran, media pembelajaran dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri diluar jam pelajaran. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran pada aplikasi *Capcut* sebagai pedoman dan referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik pada mata pembelajaran Akidah Akhlak pada materi beriman kepada nabi dan rasul Allah SWT.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

A Zaeni, N. S. (2023). *Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran di Madrasah*. Penerbit NEM.

Aly, N. D. (2015). Tantangan bagi Guru Pendidikan Agama Islam Menerapkan Konsep Pendidikan Agama Berwawasan Multikultural. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, *1*(1), 19–38. https://ejournal.iainkendari. ac. id/zawiyah/article/view/388

Anggraini, D. (2025). *Hasil Wawancara kelas IV di MIN 1 Tanah Datar*.

Azizi, N. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Aplikasi Lectora Inspire 17 Materi IPA Alat Indera Manusia SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *4*(2), 12–17.

Bustan. (2020). *Institut agama islam negeri (iain) parepare tahun 2020*. *1801060013*, 137.

Darmanto. (2015). Media Pembelajaran. *E-Book*, 10. https://repository.unikama. ac.id/85/1/Media.pdf

Dinata, T. F. A. (2022). Pengaruh Fitur Aplikasi Capcut Terhadap Kreativitas Desain Audio Visual Remaja Di Perum Pondok Wage Indah Ii Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo. *Uin Sunan Ampel Surabaya*, 69.

Eliwatis, E., & Sabarullah, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, *2*(1), 25. https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3319

Hamdi, R., Yuliansyah, M., & Madihah, H. (2023). Implementasi Manajemen Sekolah Ramah Anak (Studi Kasus : Sd Negeri 8 Kampung Baru Dan Sdit Ar-Rasyid Kabupaten Tanah Bumbu). *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, *3*(2), 66. https://doi.org/10.31602/jmpd.v3i2.11539

Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *17*(1), 66–79. https://doi. org/10.24252/lp.2014v17n1a5

Hasan, M., Milawati, Darodjat, dkk. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Irawan, R., & Pd, M. (2022). Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran. *Eureka Media Aksara, September 2022 Anggota Ikapi Jawa Tengah No.*

225/Jte/2021 Redaksi:, 1–131. https://repository. penerbiteureka. com/media/publications/557905-konsep-media-dan-teknologi-pembelajaran-c9370c8b.pdf

Irma, N. A. (2022). Strategi Guru Aaqidah Aakhlak Dalam Membentuk Akhlakul Karimah Siswa Madrasah Aaliyah Negeri Palopo. *Diss. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*, 1–127.

Irsyad. (2025). *Hasil Wawancara kelas IV di MIN 1*.

lmiah, I., Muhsinin, U., & Azim, F. (2022). *Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Pembelajaran Tematik Dimasa Pandemi Covid-19 Melalui Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Di Min 4 Muaro JambI (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi)*.

Makawoka, N., Tulusan, F. M. ., & Londa, V. (2021). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Pembuatan Hand Sanitizer Oleh Dinas Ketenagakerjaan Kota Manado. *Jap*, *VII*(107), 99–107. https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/JAP/article/download/35072/32854/74179

Marlina, E., & Fatmasari. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar Dan Ruang Untuk Siswa SMP Frater Makassar. *Semnasteknomedia Online*, *4*(1), 19–24. http://ojs. amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1357

Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(2), 888–899. https://doi.org/10.31004/cendekia. v4i2.326

Miarso.Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.

Noor, S. (2020). *Buku Siswa Akidah Akhlak: Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV* (A. Fauzi (ed.)). ii Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI Jl. Lapangan Banteng Barat No. 3-4 Lantai 6-/ Jakarta 10110.

Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Parhamah, W. P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi

Capcut Pada Materi Bandung Lautan Api Untuk Meningkatkan Historical Empathy Peserta Didik Di Kelas Xi Man 2 Bandar Lampung. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *Mi*, 5–24.

Prasetyo, I. (2014). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development, UNY 2014. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*, *6*, 11. http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *4*(1), 19. https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32

Qurniawati, D. R. (2023). Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar. *Conference of Elementary Studies*, 195–203.

Ridhowy, R., & Nawafil. (n.d.). *Editor : Moh . Nawafil ii Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam : Sebuah Konsep ,*.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standard Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media.

Septy Nurfadhillah, M. P. dan 4A P. G. S. D. U. M. T. T. 2021. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Setiawan. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia* (Issue March). https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/

Tani, S., & Ekawati, E. Y. (2019). Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Materi Teori Kinetik Gas Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, *7*(2), 13–16. https://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/view/31454

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, *3*(3), 140. https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735