

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
DI SMAN 6 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat - Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

SINDI APRIYANI

NIM.21531146

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Di
Tempat**

Assalamualaikum Wr. Wb

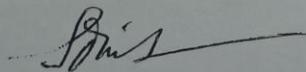
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan kami berpendapat bahwa skripsi Saudari Sindi Apriyani mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Curup yang berjudul: **Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 6 Rejang Lebong** sudah dapat diajukan dalam sidang skripsi institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

Wassalamualaikum Wr. Wb

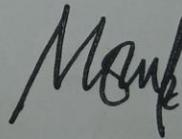
Curup, 28 Juli 2025

Pembimbing 1



**Dr. Saidil Mustar, M. Pd
NIP. 196202042000031004**

Pembimbing 2



**Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022032007**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sindi Apriyani
NIM : 21531146
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMAN 6 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 30 Juli 2025



Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sindi Apriyani'.

Sindi Apriyani
NIM. 21531146



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 53 /In.34/F.T/I/PP.00.9/08/2025

Nama : **Sindi Apriyani**
NIM : **21531146**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Agama Islam (PAI)**
Judul : **Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 6 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Rabu, 20 Agustus 2025**
Pukul : **11.00 s/d 12.30 WIB**
Tempat : **Ruang 04 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. H. Saidil Mustar, M.Pd
NIP 19620204 20003 1 004

Sekretaris,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP 19950506 202203 2 007

Penguji I,

Dr. H. Syaiful Bahri, M.Pd
NIP 19641011 199203 1 002

Penguji II,

Wandu Syahindra, M.Kom
NIP 19810711 200501 1 004

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd
NIP-19740921 200003 1 003

MOTTO

Urep iku urup

(Hidup itu menyala)

Hidup yang sejati adalah ketika seseorang mampu menjadi cahaya bagi sekitarnya memberi manfaat, menebar kebaikan, dan menghidupkan semangat orang lain melalui ilmu, amal, dan kepedulian.

(Sindi Apriyani)

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Berkat anugerah iman, kesehatan, serta kemudahan dari-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Salallahu 'Alahi Wassalam, suri teladan dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam menuntut ilmu dan mengamalkannya.

Skripsi ini disusun sebagai bagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Adapun judul skripsi ini adalah **"Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Aplikasi CapCut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 6 Rejang Lebong "**

Penyusunan karya ilmiah ini penulis lakukan dengan segala kemampuan dan upaya terbaik. Namun, sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kekurangan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang membangun demi perbaikan ke depannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca secara umum.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE, M.Pd., MM selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.1 Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Siswanto, M. Pd. I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.
7. Bapak Dr. Mirzon Daheri, MA.Pd.I selaku Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan selama perkuliahan.
8. Bapak Dr. Saidil Mustar, M. Pd selaku pembimbing I yang selalu memberikan nasehat selama penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Mega Selvi Maharani, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu membimbing penulis dalam menyusun skripsi hingga selesai
10. Narasumber Penulisan Skripsi
11. Seluruh Dosen dan staf Fakultas Tarbiyah dan staf Program Studi Pendidikan Agama Islam
12. Mahad Al-Jamiah IAIN Curup.
13. Almamater Tercinta IAIN Curup.

Dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang, dan penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan

skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Atas bantuan dari berbagai pihak, penulis ucapkan terima kasih. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas kebaikan dan bantuan dengan pahala di sisi-Nya Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Curup, Juli 2025

Penulis,

Sindi Apriyani

(21531146)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala proses panjang, air mata, dan perjuangan. Skripsi ini bukan hanya hasil dari kerja keras pribadi, tetapi juga merupakan buah dari doa, dukungan, semangat, dan cinta dari banyak orang yang telah hadir dalam setiap fase kehidupan penulis. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang mendalam, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayahanda tercinta, Bapak Suhardi, sosok yang menjadi panutan dalam hidup penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, ketulusan, serta doa yang tak pernah putus. Semangat dan kerja keras Ayah adalah kekuatan besar yang selalu mengiringi setiap langkah penulis.
2. Ibunda tersayang, Ibu Yatini, yang dengan cinta dan kesabaran luar biasa telah menjadi pelita dalam setiap gelap perjalanan. Doa Ibu adalah penjaga langkah dan penenang di tengah kegundahan. Terima kasih telah menjadi tempat pulang terbaik dalam hidup ini.
3. Adik perempuanku, Rizki Dwi Tyrana, yang selalu memberikan semangat dengan keceriaan dan perhatian sederhana. Terima kasih telah menjadi teman curhat, penghibur di kala lelah, dan penguat dalam diam yang tak pernah penulis lupakan.
4. Kedua dosen pembimbing (Bapak Saidil Mustar dan Ibu Mega Selvi Maharani) yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Terima kasih atas arahan, masukan, dan motivasi yang terus mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas.

5. Diriku sendiri, yang telah berjuang sejauh ini. Terima kasih telah bertahan meski berkali-kali ingin menyerah. Untuk setiap air mata, rasa takut, kelelahan, dan keraguan yang berhasil dilalui, semoga langkah ini menjadi awal dari perjalanan baru yang lebih kuat.
6. Dulur PSHT Letting 2021, Della Maharani, Yesi Setia Ningsih, Metta Putri Rahma Wanti, Maharani, Umi Waliani Taslimah, Parida, Anisa, Lia Sundari, dan seluruh warga Komisariat PSHT IAIN Curup, yang telah menjadi keluarga kedua, tempat bertumbuh dalam semangat persaudaraan. Terima kasih atas kekompakan, tawa, latihan, dan perjuangan bersama yang tak akan pernah terlupa.
7. Seseorang yang tidak bisa saya sebutkan namanya, Terima kasih atas doa-doa dalam diam, dukungan dalam bentuk yang tak selalu terlihat, dan keyakinan yang tulus. Kehadiranmu, menjadi bagian yang berarti dari perjalanan ini.
8. Teman-teman angkatan 2021 kamar 8 Khodijah Metta Putri Rahmawanti, Dela Sari, Najwa Rani, Icu Ayu, Asmaul Fathana, Deska Purnama, Rani Amelia, dan Lastriana Sutarni, terima kasih atas kebersamaan, pelukan hangat saat sedih, dan tawa yang menghapus letih. Kalian adalah bagian penting dalam lembar kisah perjalanan skripsi ini.
9. Adik-adik kamar 8 Khodijah Harum Anisyah, Silvia Agustina, Tria Dian Ramadhayanti, Wenda, Rara Anjelika, Rahma Atia, dan Delima, terima kasih atas perhatian kecil, bantuan tulus, dan semangat sederhana yang memberi warna di tengah perjuangan ini.
10. Terima kasih kepada SMAN 6 Rejang Lebong, sebagai tempat penelitian yang telah memberikan ruang dan kesempatan bagi penulis untuk belajar langsung di lapangan.

Terima kasih atas kerja sama dan penerimaan yang hangat selama proses penelitian berlangsung.

11. Seluruh teman seperjuangan Prodi Pendidikan Agama Islam, yang telah melewati masa-masa sulit bersama, saling menyemangati dalam proses akademik, dan menjadi saksi jatuh banggunya perjuangan menuju akhir.
12. Almamater tercinta, IAIN Curup, tempat di mana penulis tumbuh, belajar, ditempa, dan dibentuk menjadi pribadi yang lebih kuat dan tangguh. Semoga almamater ini terus melahirkan insan-insan berilmu dan berakhlak mulia.

ABSTRAK

Sindi Apriyani NIM. 21531146 “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Aplikasi CapCut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 6 Rejang Lebong” Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang sebagian besar disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Untuk mengatasi hal tersebut, guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong melakukan inovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis video menggunakan aplikasi CapCut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi CapCut, serta dampaknya terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini meliputi Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, guru Pendidikan Agama Islam, dan siswa kelas XI.1 SMAN 6 Rejang Lebong, dengan jumlah partisipan sebanyak 38 orang (1 Kepala Sekolah, 1 Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, 1 guru PAI, dan 35 siswa). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI telah menerapkan strategi pembelajaran yang sistematis dengan menggunakan media video hasil editan aplikasi CapCut. Video ditayangkan di awal pembelajaran sebagai pemantik diskusi, dilanjutkan dengan penjelasan materi dan interaksi aktif dengan siswa. CapCut membantu guru menambahkan elemen visual seperti teks, gambar, suara, dan animasi, sehingga materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil penilaian kelas XI.1 yang berjumlah 35 siswa, seluruh siswa memperoleh nilai sesuai atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dibandingkan dengan hasil penilaian sebelumnya, sebanyak 30 siswa (85,7%) mengalami peningkatan nilai, sedangkan 5 siswa (14,3%) nilainya tetap stabil sesuai KKM. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang erat kaitannya dengan peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media interaktif berbasis aplikasi CapCut.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, CapCut, Pendidikan Agama Islam,

Minat Belajar, Pembelajaran Berbasis Video

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PESETUJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PESEMBAHAN	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Pertanyaan Penelitian.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Penelitian Relevan	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	15
1. Pengetian Media Pembelajaran Interaktif	15
2. Tujuan Media Pembelajaran Interaktif	17
3. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif	18
4. Macam-macam Media Pembelajaran Interaktif	21
B. Strategi implementasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.....	23
1. Pengertian Strategi implementasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif	23
2. Tujuan Strategi implementasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif	25

3. Fungsi Strategi implementasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif	27
C. Aplikasi Capcut.....	29
1. Pengetian Aplikasi Capcut	29
2. Fungsi dan Kegunaan Aplikasi Capcut	30
3. Ciri-ciri Aplikasi Capcut	32
4. Fitur-fitur dalam Aplikasi Capcut	34
D. Minat Belajar	36
1. Pengertian Minat Belajar.....	36
2. Tujuan Minat Belajar.....	38
3. Fungsi Minat Belajar	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	42
B. Subjek Penelitian	43
C. Jenis dan Sumber Data.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	46
E. Teknik Analisis Data.....	48
F. Teknik Keabsahan Data	50
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian.....	52
B. Alur Penelitian	56
C. Temuan Penelitian	60
D. Pembahasan	71
BAB V PENUTUP.....	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Kondisi Ruang Belajar SMA Negeri 6 Rejang Lebong	52
Tabel 4.2 Data Lapangan Olahraga dan Upacara	53
Tabel 4.3 Data Jumlah Kualifikasi Guru	54
Tabel 4.4 Kesesuaian Latar Belakang Pendidikan Guru dengan Mata Pelajaran	54
Tabel 4.5 Data Jumlah Siswa TA 2024/2025.....	55
Tabel 4.6 Latar Belakang Pekerjaan Orang Tua/Wali.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di tinjau dari tujuan dan hakikatnya secara umum dapat dimaknai sebagai suatu upaya untuk mengantarkan seorang muslim menuju kedewasaan yaitu dengan cara mengembangkan secara optimal segala potensi yang ada pada dirinya, sehingga akhirnya dia dapat kepuasan diri, bisa menyesuaikan diri dengan baik terhadap kondisi masyarakat dan lingkungannya.¹

Pengembangan potensi diri ini telah menjadi landasan dalam perumusan kebijakan pendidikan nasional. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa; pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Dalam Q.S an-Nahl/16:125, Allah swt berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

¹ Yulia Syafrin et al., "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 72–77, <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>.

² Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan, (Departemen Agama RI, 2006), 5.

Artinya:

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah, dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.³

Pendidikan Agama Islam dalam konteks ini memiliki peran yang sangat penting sebagai salah satu pilar utama dalam pengembangan karakter peserta didik. PAI tidak hanya menyampaikan pengetahuan tentang agama, tetapi juga menanamkan nilai-nilai spiritual, etika, dan akhlak mulia yang menjadi landasan dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Namun, dalam pelaksanaannya, tujuan ideal PAI sering kali belum tercapai secara maksimal akibat keterbatasan metode pembelajaran yang digunakan.⁴

Metode ceramah merupakan salah satu pendekatan yang sering digunakan oleh guru PAI untuk menyampaikan materi. Namun, metode ini kerap membuat peserta didik pasif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Menurut Dewi Wulandari dalam Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah, metode ceramah memiliki beberapa kelemahan, seperti penyampaian materi yang bersifat satu arah, membosankan, serta dapat menyebabkan siswa mengantuk. Selain itu, metode ini kurang efektif bagi siswa dengan gaya belajar visual karena tidak disertai media pendukung yang menarik. Oleh

³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2011), 281

⁴ Zuhairini, et al. *Filsafat Pendidikan Islam*. (Jakarta: Bumi Aksara.1993)

karena itu, untuk mengatasi persoalan ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat belajar dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan.⁵

Media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, pembelajaran PAI dapat lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan dan moral kepada siswa secara mendalam dan berkesan.⁶

Media pembelajaran interaktif yang efektif dalam pembelajaran PAI salah satu-nya adalah media berbasis video. Media ini mampu menarik perhatian siswa dengan menggabungkan unsur visual dan audio. Dalam hal ini, aplikasi penyunting video seperti CapCut dapat dimanfaatkan guru untuk menyusun materi ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami. Fitur-fiturnya yang sederhana namun fungsional memungkinkan guru menyajikan materi PAI secara interaktif dan kreatif, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan.⁷

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi CapCut telah diterapkan di SMAN 6 Rejang Lebong pada mata pelajaran Pendidikan

⁵ Dewi Wulandari, "Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar," *Aksioma Ad-Diniyah* 10, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690.75-76>

⁶ Dimas Purnomo, Muhammad Afif Marta, and Gusmaneli Gusmaneli, "Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Strategi Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 3, no. 2 (2025): 414–27, <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237>.

⁷ Rahmania et al., "Penggunaan Media Video Animasi Berbasis CapCut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan*.

Agama Islam. Aplikasi ini membantu guru menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami melalui video interaktif. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebaliknya jika media interaktif seperti video yang diedit menggunakan capcut ini tidak digunakan, pembelajaran kemungkinan kembali pada metode konvensional seperti ceramah yang monoton, sehingga siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami materi secara mendalam.

Meskipun penggunaan aplikasi CapCut sebagai alat untuk membuat media pembelajaran interaktif ini telah diterapkan di SMAN 6 Rejang Lebong dan menunjukkan indikasi peningkatan minat belajar siswa, namun belum ada kajian mendalam yang menelusuri bagaimana proses implementasi media tersebut berlangsung dan sejauh mana karakteristik interaktif dalam media tersebut berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, media interaktif maupun media video terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik. Akan tetapi, sebagian penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran PAI di jenjang SMP atau SMK, sementara penelitian yang menggunakan aplikasi CapCut justru dilakukan pada mahasiswa dengan mata kuliah non-PAI. Hingga saat ini, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi aplikasi CapCut dalam pembelajaran PAI di tingkat SMA, khususnya di SMAN 6 Rejang Lebong, belum pernah dilakukan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, sehingga penelitian

ini penting dilakukan untuk melihat bagaimana penerapan CapCut dapat mendukung proses pembelajaran PAI di SMA tersebut.

Peneliti bertujuan untuk meneliti penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam menggunakan aplikasi capcut sebagai alat bantu pembuatan media pembelajaran. penelitian ini juga dilakukan untuk menggali secara lebih dalam pengalaman, persepsi, dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Subjek dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam dan siswa yang dapat memberikan wawasan mengenai pengalaman mereka dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis teknologi (capcut) ini di kelas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas mendorong penulis untuk mengadakan penelitian dan mengambil judul skripsi "implementasi media pembelajaran interaktif pendidikan agama Islam menggunakan aplikasi capcut di SMAN 6 Rejang Lebong"

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi CapCut yang diterapkan oleh guru, serta dampak penggunaan media tersebut terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana guru mengimplementasikan media pembelajaran interaktif pendidikan agama islam dengan menggunakan aplikasi Capcut di SMAN 6 Rejang Lebong?
2. Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong?

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti dapat menyusun beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi implementasi media pembelajaran interaktif yang diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam?
2. Apa tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi capcut dalam pembelajaran PAI?
3. Bagaimana peran dan fungsi media pembelajaran interaktif ?
4. Bagaimana fungsi dan peran aplikasi CapCut dalam mendukung proses pembelajaran PAI?
5. Bagaimana proses penggunaan aplikasi CapCut dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam?

6. Bagaimana perubahan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media interaktif berbasis aplikasi CapCut?

E. Tujuan Penelitian:

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui strategi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam di kelas.
2. Menjelaskan tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi capcut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam
3. Mengidentifikasi peran dan fungsi media pembelajaran interaktif dalam menunjang efektivitas pengajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Mengetahui fungsi dan peran aplikasi CapCut dalam proses pembelajran PAI
5. Menjelaskan proses penggunaan aplikasi CapCut oleh guru dalam merancang media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
6. Mengetahui perubahan minat belajar mereka setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi CapCut

F. Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pada umumnya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap dunia pendidikan dan khususnya pada pengembangan media pembelajaran interaktif pendidikan agama Islam menggunakan aplikasi capcut

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong. Dengan penerapan media pengajaran interaktif menggunakan aplikasi CapCut, sekolah dapat memperkaya metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan program-program pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang.

b. Bagi guru PAI

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi guru PAI untuk menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi

melalui penggunaan aplikasi CapCut. Dengan media ini, guru dapat menyajikan materi ajar secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Penerapan media interaktif ini juga mendukung guru dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, memperjelas penyampaian materi, serta membangkitkan minat belajar siswa terhadap Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi CapCut. Penerapan media ini mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih komunikatif, menarik, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan prestasi akademik mereka dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan akademik dan praktis, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti juga memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan teori-teori pendidikan ke dalam praktik di lapangan, serta meningkatkan keterampilan dalam mengelola media interaktif untuk

mendukung proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini menjadi bekal yang bermanfaat untuk mengaplikasikan metode pembelajaran kreatif di dunia pendidikan profesional.

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Purnomo, Muhammad Afif Marta, dan Gusmaneli dari UIN Imam Bonjol Padang berjudul “Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”, dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Volume 3 Nomor 2 Tahun 2025. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dan menyimpulkan bahwa media interaktif seperti video animasi, aplikasi digital, simulasi, serta teknologi AR dan VR dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PAI. Namun, mereka juga menyoroti tantangan berupa keterbatasan teknologi dan rendahnya keterampilan guru dalam mengelola media digital.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dalam hal penggunaan media interaktif untuk pembelajaran PAI, serta sama-sama menyoroti bahwa metode ceramah yang monoton membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Keduanya juga menegaskan bahwa penggunaan media yang menarik secara visual dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Adapun, perbedaannya terletak pada pendekatan dan fokus media. Penelitian ini bersifat literatur review, penelitian yang

dilakukan oleh peneliti menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Selain itu, skripsi ini secara spesifik meneliti video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi CapCut di SMAN 6 Rejang Lebong, sementara penelitian ini membahas berbagai jenis media interaktif secara umum tanpa menguji satu media secara langsung dalam praktik kelas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ike Septiani dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran PAI Kelas VII di SMP Negeri 5 Terbanggi Besar” (2022), menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran fiqih, khususnya materi tata cara shalat jenazah, memudahkan siswa dalam memahami materi. Media video menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tidak monoton, dan mendorong siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Ike Septiani terletak pada penggunaan media video sebagai alat bantu dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman siswa. Perbedaannya adalah penelitian Ike dilakukan di jenjang SMP, sedangkan penelitian ini di jenjang SMA. Penelitian Ike tidak menyebutkan aplikasi pengeditan video secara spesifik, sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi CapCut sebagai media utama dalam pembuatan materi pembelajaran. Selain itu, fokus materi dalam

penelitian Ike adalah fiqih (shalat jenazah), sedangkan penelitian ini mencakup aspek PAI dan Budi Pekerti secara umum.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Jovan Andrie Fahrian, Liana Rochmatul Wachidah, dan Sahrul Romadhon dari IAIN Madura yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi CapCut dalam Pembuatan Tugas Video pada Mata Kuliah Kepewaraan Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura” (2024), menunjukkan bahwa aplikasi CapCut efektif digunakan oleh mahasiswa dalam pembuatan tugas video. Dari 17 mahasiswa, sebanyak 13 orang memperoleh kategori penilaian sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi CapCut sangat membantu dalam menciptakan media pembelajaran berbasis video, meningkatkan kreativitas, serta memudahkan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas, khususnya melalui fitur seperti teleprompter.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran berbasis video untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik dan interaktif. Adapun, perbedaannya terletak pada objek dan konteks penelitian. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa perguruan tinggi (Tadris Bahasa Indonesia), sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa SMA. Selain itu, fokus pada penelitian terdahulu adalah pada mata kuliah kepewaraan, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sriasnani, Nuryati, dan Danuk Puji Lestari dari SMK Negeri 1 Tambusai Utara dengan judul “Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan pada Penggunaan Video, Aplikasi, dan Game Edukasi” (2025), menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti video, aplikasi pembelajaran, dan game edukasi secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada penggunaan media interaktif berbasis teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI dan meningkatkan keterlibatan serta minat siswa dalam belajar. Perbedaannya terdapat pada bentuk media yang digunakan dan jenjang pendidikan. Penelitian Sriasnani menggunakan berbagai jenis media (video, aplikasi, dan game edukasi) secara umum, sedangkan penelitian ini lebih spesifik menggunakan aplikasi CapCut sebagai alat pengeditan video pembelajaran. Selain itu, penelitian tersebut dilakukan di jenjang SMK, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Rejang Lebong.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Endik Kuswanto dan Romelah dari Universitas Muhammadiyah Malang dengan judul “Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran PAI di SMA Islam” menunjukkan bahwa

penggunaan media video dalam pembelajaran PAI terbukti sangat baik dan efisien. Dampaknya terhadap siswa antara lain: siswa lebih fokus dalam pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih menarik, materi lebih mudah dipahami, serta motivasi belajar meningkat. Sementara bagi guru, media video membantu meningkatkan kreativitas, memudahkan penyampaian materi, menghemat energi, dan memberikan kesempatan untuk belajar ulang dari materi dalam video.

Persamaan antara penelitian ini dan penelitian tersebut terletak pada pemanfaatan media video dalam proses pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi. Perbedaannya adalah bahwa penelitian ini menggunakan aplikasi CapCut secara khusus sebagai media pembuatan video pembelajaran, sedangkan penelitian oleh Endik Kuswanto dan Romelah tidak menyebutkan aplikasi atau platform khusus yang digunakan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A . Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.¹

Pengertian ini mengarah pada pemahaman bahwa media memiliki fungsi utama sebagai sarana penyampaian pesan. Sejalan dengan itu, H. Malik menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa.²

Melihat pentingnya peran media dalam pembelajaran, perlu dipahami pula makna dari interaktivitas dalam proses belajar-mengajar. Interaktif berarti bahwa kegiatan mengajar bukan hanya sekadar memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan juga

¹ Riska Novia Sari, "Implementasi Media Pembelajaran Kimia Berbasis Digital dalam Storyboard pada Materi Larutan Penyangga 'Bufferpedia' sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Kelas XII," *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS 3* (2020): 161

² Dr. Refdinal, *Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, Divisi Buku Perguruan Tinggi PT RajaGrafindo Persada, 2022), 10

mengelola lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif.³

Pemahaman mengenai interaktivitas ini membawa kita pada definisi media pembelajaran interaktif. Dewi dan rekan-rekan menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sarana yang memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara penyampai dan penerima pesan dalam kegiatan pembelajaran.⁴

Dari beberapa konsep diatas maka dapat penulis simpulkan, bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang tidak hanya berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran, tetapi juga dirancang untuk menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Media ini mampu merangsang perhatian, minat, dan keterlibatan aktif siswa melalui interaksi yang terjadi dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif memegang peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan partisipatif.

³ Alfiah et al., "Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemrograman Web Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 11, no. 1 (Juni 2021): 47

⁴ Neha, La Ili, and Iman Ashari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang," *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar* 5, no. 2 (2023): 142–49, <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>.

2. Tujuan Penggunaan media pembelajaran interaktif

Tujuan media pembelajaran interaktif adalah untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran dengan menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media ini bertujuan untuk membangkitkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, serta memfasilitasi pemahaman konsep melalui visualisasi dan pengalaman belajar langsung. Selain itu, media interaktif mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.⁵

Media pembelajaran interaktif dapat mendukung keterampilan berpikir kritis jika dirancang melalui pendekatan visual dan partisipatif, sehingga memperkuat pemahaman. Penyajian materi yang menyenangkan tidak hanya memudahkan siswa dalam menerima informasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa kesenangan dalam belajar memiliki kaitan erat dengan makna yang dibangun selama proses pembelajaran berlangsung.⁶

Tujuan utama media pembelajaran interaktif adalah menciptakan pembelajaran yang bermakna, sebagaimana ditegaskan oleh Nana Sudjana. Menurutnya, pembelajaran efektif terjadi saat siswa aktif terlibat dan

⁵ Luma'ul 'Adilah Hayya, "Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan," *Jurnal Eksponen* 13, no. 2 (2023): 67-73

⁶ David H. Jonassen et al., *Meaningful Learning with Technology* (Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall, 2008), 88

memahami materi melalui pengalaman yang terstruktur. Media interaktif memberikan ruang eksplorasi materi yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memaknai informasi yang diperoleh. Oleh karena itu, media ini menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan karakter siswa yang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.⁷

Dari beberapa penjelasan diatas dapat penulis simpulkan, tujuan utama media pembelajaran interaktif adalah untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menyenangkan. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep melalui pendekatan visual, partisipatif, dan pengalaman langsung. Dengan memberikan ruang bagi eksplorasi dan interaksi, media pembelajaran interaktif juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Pada akhirnya, media ini menjadi alat penting dalam membentuk karakter siswa yang aktif, reflektif, dan siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

3. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Derek Rowntree, memaparkan media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respons peserta didik,

⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), 2

memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi. Fungsi-fungsi dasar ini menjadi landasan bagi pengembangan bentuk media yang lebih modern dan interaktif dalam pembelajaran saat ini.⁸

Media pembelajaran interaktif menawarkan cara yang inovatif dan menarik untuk menyampaikan materi pendidikan kepada siswa. Fungsi inovatif ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.⁹

Media interaktif mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara menarik melalui gambar, video, animasi, dan suara. Hal ini membantu siswa dalam memahami materi yang sulit karena disajikan secara visual dan interaktif.¹⁰

Lebih dari sekadar membantu pemahaman, media interaktif juga berfungsi mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Siswa tidak hanya

⁸ Dr. Refdinal, *Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, Divisi Buku Perguruan Tinggi PT RajaGrafindo Persada, 2022), 14

⁹ Irmadani Irmadani, "Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Memori Anak Di TK IT AR-Roja' Asahan Kisaran Timur," *Komprehensif* 2, no. 2 (2024): 193–202, <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif/article/view/768>.

¹⁰ Munawir Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 65, <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.

menerima informasi, tetapi juga diajak merespons dan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran.¹¹

Hal ini menunjukkan bahwa fungsi media interaktif tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga mampu membangun suasana belajar yang positif dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Mayer, Media interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa¹²

Dari beberapa penjelasan diatas dapat penulis simpulkan, Media pembelajaran interaktif memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Fungsi-fungsi dasar media yang diungkapkan oleh Derek Rowntree menjadi pijakan dalam pengembangan media yang lebih modern dan interaktif. Selaras dengan pendapat Mayer, penggunaan media interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang positif, inovatif, dan bermakna bagi peserta didik.

¹¹ Karim and Raehang, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 4 (2024): 175, <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomihttps://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.6336>.

¹² Raehang dan Karim, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2024): 3

4. Macam-macam Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu media audio, visual, dan audiovisual. Media audio menyampaikan pesan melalui suara dan diterima melalui indera pendengaran. Media visual mengandalkan indera penglihatan, biasanya berupa gambar atau tampilan proyeksi. Sementara itu, media audiovisual menggabungkan suara dan gambar sehingga pesan dapat diterima secara bersamaan oleh pendengaran dan penglihatan seperti video.¹³

Seiring berkembangnya ketiga jenis media tersebut, muncul bentuk media yang lebih kompleks dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran, yakni multimedia interaktif. Multimedia merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen video, animasi, audio, teks, dan grafik, sehingga memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi.¹⁴

Kemunculan multimedia interaktif ini turut mendorong lahirnya berbagai bentuk media interaktif lainnya yang mulai banyak diterapkan dalam pembelajaran. Jenis-jenis ini meliputi video pembelajaran interaktif, simulasi, film edukatif, platform digital, dan permainan instruksional. Media tersebut dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif,

¹³ Dr. Redfinal, *Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality dalam Media Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, 2022), 10

¹⁴ Ika Purnamasari et al., "Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sejarah," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* 8, no. 12 (2024): 100.

meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.¹⁵

Dari beberapa penjelasan mengenai macam-macam media pembelajaran interaktif diatas dapat penulis simpulkan, bahwa Media pembelajaran terdiri dari tiga jenis utama, yaitu audio, visual, dan audiovisual, yang masing-masing menyampaikan informasi melalui suara, gambar, atau kombinasi keduanya. Perkembangan teknologi telah melahirkan bentuk media yang lebih kompleks seperti multimedia interaktif, yang menggabungkan berbagai elemen seperti video, animasi, teks, dan audio. Kehadiran multimedia ini mendorong munculnya berbagai jenis media interaktif lain, seperti simulasi, video pembelajaran, dan permainan edukatif, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi belajar, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Pada skripsi ini, media interaktif yang digunakan adalah video, mengingat karakteristiknya yang mampu menggabungkan unsur visual dan audio secara menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

¹⁵ Dewi Sinta Kusuma Pertiwi et al., "PT. Media Akademik Publisher KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR," *Jma* 2 (2024): 2.

B. Strategi Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Interaktif

1. Pengertian Strategi Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Interaktif

Strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah langkah-langkah atau cara yang dirancang untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif secara efektif dalam proses belajar mengajar. Pengintegrasian ini tidak hanya menekankan pada penggunaan media sebagai alat bantu, tetapi juga pada bagaimana media tersebut mampu menciptakan interaksi yang bermakna antara guru dan siswa.¹⁶

Strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah pendekatan yang melibatkan penggunaan media digital yang memungkinkan interaksi dua arah atau lebih antara pendidik dan peserta didik, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan minat belajar. Agar interaksi tersebut berjalan optimal, diperlukan jenis media yang mampu menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa.¹⁷

Strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah pendekatan yang memanfaatkan media teknologi, seperti animasi dan multimedia, untuk meningkatkan efektivitas proses

¹⁶ Amelia Amelia dkk., Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas, *Cemara Education and Science* 2, no. 3 (2024): Edisi III, <https://doi.org/10.62145/ces.v2i3.82>.

¹⁷ Saptono Hadi and Agus Hermawan, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Simki Pedagogia* 7, no. 2 (2024): 442, <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693>.

belajar mengajar. Namun, efektivitas tersebut dapat lebih ditingkatkan lagi ketika siswa tidak hanya menjadi penerima materi, melainkan juga diberi kendali dalam proses pembelajarannya.¹⁸

Strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah pendekatan yang memanfaatkan kombinasi berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.¹⁹

Dari beberapa konsep diatas dapat penulis simpulkan, bahwa strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif bukan sekadar menyusun langkah-langkah teknis dalam penggunaan media, tetapi mencakup pendekatan yang menyeluruh dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang aktif, menarik, dan bermakna. Melalui pemanfaatan media digital yang memungkinkan interaksi dua arah, serta penggunaan teknologi seperti animasi, multimedia, dan alat pengontrol yang memberi kendali pada siswa, strategi ini mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

¹⁸ Habib Satria and Andri Basir, "Implementasi Media Interaktif Berbasis Macro Mediaflash Pada Mata Pelajaran Sistem Pengendali Elektromagnetik," *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)* 5, no. 2 (2020): 16, <https://doi.org/10.25273/jupiter.v5i2.7558>.

¹⁹ Nailul Ulah Al Chumairoh Machfud, Ade Nur Isnaini, and Khoirul Bariyyah, "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa," *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)* 2, no. 3 (2024): 668.

2. Tujuan Strategi Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Interaktif

Tujuan strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan interaktif. Media ini juga bertujuan memudahkan peserta didik memahami materi melalui visualisasi konsep yang kompleks, memberikan kemudahan navigasi, serta memungkinkan adanya interaksi langsung yang dapat memperkuat ingatan dan pemahaman siswa.²⁰

Kehadiran media yang mampu memvisualisasikan konsep dan mendorong keterlibatan siswa tersebut juga berkaitan erat dengan tujuan lainnya, yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, merangsang motivasi dan rasa ingin tahu, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Media ini juga bertujuan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat pelajaran.²¹

Aspek motivasi dan efektivitas dalam proses belajar tidak lepas dari peran media digital yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Karena itu, tujuan strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah

²⁰ Machfud, Isnaini, and Bariyyah. hlm 681

²¹ Satria and Basir, "Implementasi Media Interaktif Berbasis Macro Mediaflash Pada Mata Pelajaran Sistem Pengendali Elektromagnetik." hlm 18

meningkatkan efektivitas dan minat belajar peserta didik. Selain itu, strategi ini bertujuan agar pendidik mampu merencanakan, mengintegrasikan, dan memanfaatkan media interaktif secara kreatif dan bijaksana sesuai karakteristik siswa dan pembelajaran.²²

Penerapan yang tepat oleh pendidik melalui pendekatan yang interaktif dan sesuai kebutuhan peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan dari strategi ini, yaitu menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatif, aktif, dan menyenangkan, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.²³

Dari beberapa penjelasan diatas dapat penulis simpulkan, Strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Melalui media yang mendukung visualisasi dan interaksi dua arah, strategi ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu mereka. Selain itu, strategi ini juga ditujukan agar guru dapat mengelola pembelajaran secara kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, inovatif, dan mampu mendorong peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

²² Hadi and Hermawan, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran." Hlm 439

²³ Amelia Amelia dkk., Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas, *Cemara Education and Science* 2, no. 3 (2024): Edisi III, <https://doi.org/10.62145/ces.v2i3.82>.

3. Fungsi Strategi Implementasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Interaktif

Fungsi strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, memotivasi peserta didik, serta memfasilitasi interaksi yang lebih aktif antara pendidik dan peserta didik. Selain itu, strategi ini membantu dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.²⁴

Fungsi tersebut menjadi lebih nyata ketika strategi ini juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Fungsi strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, strategi ini juga bertujuan memupuk kreativitas siswa dan mendukung hasil belajar yang lebih optimal.²⁵

Keterlibatan dan kreativitas siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh bentuk dan tampilan media yang digunakan. Fungsi strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah untuk

²⁴ Hadi and Hermawan, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran."

²⁵ Fitria Ika Ari Yasminda dan Mahilda Dea Komalasari, Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, Vol. 9, No. 1 (2025): 1-10, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9504>.

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, merangsang siswa lebih aktif, serta memudahkan pelajaran karena bentuk visual ataupun animasi yang terdapat pada tampilan media yang digunakan.²⁶

Melalui tampilan visual dan animasi tersebut, siswa tidak hanya menjadi lebih aktif tetapi juga lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks. Fungsi strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah untuk memudahkan peserta didik memahami materi melalui visualisasi konsep yang kompleks, memberikan umpan balik langsung, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.²⁷

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan, Fungsi strategi implementasi pembelajaran menggunakan media interaktif adalah untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Strategi ini berperan dalam memotivasi peserta didik, meningkatkan keterlibatan aktif, serta mempermudah pemahaman konsep melalui visualisasi dan animasi. Selain itu, strategi ini juga mendukung kreativitas siswa, memberikan umpan balik langsung, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif, sehingga mendorong pencapaian hasil belajar secara optimal.

²⁶ Sinta Kusuma Pertiwi et al., "PT. Media Akademik Publisher KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR."

²⁷ Machfud, Isnaini, and Bariyyah, "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa." 662-667

C. Aplikasi Capcut

1. Pengertian Aplikasi Capcut

Aplikasi CapCut adalah aplikasi yang berbasis desain multimedia yang di dalamnya banyak menampilkan fitur-fitur yang dibantu oleh AI (Artificial Intelligence). Kemampuan ini menunjukkan bahwa CapCut memiliki pendekatan modern dalam pengeditan video, sehingga membuatnya semakin relevan digunakan di era digital. Pandangan ini juga tercermin dalam pendapat para ahli yang melihat potensi CapCut sebagai aplikasi yang ramah bagi berbagai pengguna.²⁸

Menurut Tiwi & Mellisa, Aplikasi CapCut adalah sebuah aplikasi untuk mengedit video pada software android yang terdapat di Play Store. Aplikasi ini menampilkan Bytedance yang populer di kalangan editor pemula dan berpengalaman. Pernyataan ini menunjukkan bahwa CapCut tidak hanya dikenal luas, tetapi juga memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas dan kenyamanan penggunaan.²⁹

Kepopuleran dari Aplikasi CapCut juga tidak lepas dari kemudahan akses CapCut melalui smartphone Android, yang menjadi platform utama pengguna dalam mengedit video. Aplikasi CapCut merupakan aplikasi pengedit video yang populer di kalangan editor pemula untuk smartphone android. CapCut dirancang untuk

²⁸ Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series 7, no. 3 (2024): 1153

²⁹ R. Aldiyanto, H., Handoko, D., Sabil, A., dan Devania, "Dasar Editing Capcut Untuk Media Sosial Bagi Siswa Menengah Pertama (Smpit Aulady)," *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ* 1, no. 1 (2023): 3.

menjangkau pengguna secara luas, terutama mereka yang mengandalkan perangkat seluler dalam aktivitas kreatif sehari-hari.³⁰

Dari beberapa penjelasan di atas dapat penulis simpulkan, CapCut merupakan aplikasi pengedit video berbasis multimedia yang dirancang dengan pendekatan modern dan didukung oleh teknologi kecerdasan buatan (AI). Aplikasi ini memiliki popularitas tinggi di kalangan pengguna Android, terutama editor pemula, karena kemudahan akses, tampilan yang ramah pengguna, serta fitur-fitur yang mendukung kreativitas dalam pengeditan video. Keunggulan CapCut terletak pada aksesibilitasnya melalui perangkat seluler dan kemampuannya menjangkau pengguna dari berbagai kalangan, sehingga sangat relevan digunakan dalam konteks pembelajaran maupun kegiatan kreatif di era digital.

2. Fungsi dan kegunaan Aplikasi Capcut

Aplikasi CapCut memiliki berbagai fungsi dan kegunaan yang mendukung proses pengeditan video secara praktis dan menarik. Pengguna dapat menambahkan atau memotong klip, mengatur urutan

³⁰ Nurhafiza Fitri and Nirwana Anas, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 10, no. 1 (2024): 649–60, <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/download/4412/2231>.

video, memasukkan musik latar, serta menambahkan stiker dan elemen visual lainnya sesuai keinginan.³¹

Dengan kelengkapan fitur yang dimilikinya, CapCut tidak hanya digunakan untuk membuat konten hiburan, tetapi juga sangat berpotensi dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan. Fungsi utamanya sebagai aplikasi pengedit video memungkinkan pengguna, seperti guru atau siswa, untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.³²

Dalam praktiknya, penggunaan CapCut untuk menyusun video pembelajaran tergolong mudah dan fleksibel. Efek visual, fitur teks, dan pengaturan suara yang tersedia sangat membantu dalam menyusun materi ajar yang lebih interaktif. Dengan demikian, capcut juga berfungsi mengedit video untuk keperluan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan efisien, bahkan oleh pengguna yang belum berpengalaman sekalipun.³³

Dari beberapa penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa CapCut merupakan aplikasi pengedit video yang tidak hanya praktis dan mudah digunakan, tetapi juga memiliki berbagai fitur yang mendukung

³¹ Aldiyanto, H., Handoko, D., Sabil, A., dan Devania, “Dasar Editing Capcut Untuk Media Sosial Bagi Siswa Menengah Pertama (Smpit Aulady).”³

³² Rika Syahmewah, “Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran,” *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)* 7, no. 1 (2023): 28–30, <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i1.7343>.

³³ Dewi Mulyana, Atma Murni, and Sehatta Saragih, “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Dan Capcut Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT,” *Semnasa*, no. November 2023 (2023): 896–902, <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/download/100/89>.

pembuatan konten kreatif, termasuk dalam konteks pendidikan. Selain berfungsi untuk mengedit video hiburan, CapCut memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, karena memungkinkan pengguna—baik guru maupun siswa—untuk menyusun materi ajar yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Fitur-fitur seperti efek visual, teks, musik latar, dan pengaturan suara menjadikan CapCut sebagai alat bantu yang efektif, efisien, dan ramah bagi pengguna pemula dalam menciptakan video pembelajaran.

3. Ciri-ciri Aplikasi Capcut

Ciri-ciri aplikasi CapCut meliputi kemudahan penggunaannya. Untuk menggunakan aplikasi ini tidak memerlukan skill khusus, sehingga cocok untuk pemula. Aplikasi ini dirancang dengan tampilan yang sederhana, sehingga memudahkan pengguna untuk memahami fungsinya meskipun belum memiliki pengalaman dalam pengeditan video. Hal ini menjadi alasan utama CapCut banyak diminati sebagai media pembelajaran maupun pembuatan konten pribadi.³⁴

Kemudahan penggunaan ini semakin diperkuat oleh kelengkapan fitur yang ditawarkan. Ciri-ciri aplikasi CapCut adalah fitur yang lengkap dan menarik untuk pengeditan video. Fitur-fitur tersebut meliputi pemotongan video, penambahan teks, efek visual, transisi, audio, serta

³⁴ Indah Dwi Rahayu, “Mrs Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo,” *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 3, no. 2 (2022): 44–50, <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i2.2585>.

overlay. Kehadiran fitur-fitur ini memudahkan pengguna dalam membuat video yang kreatif, bahkan hanya melalui perangkat mobile.³⁵

Tidak hanya menawarkan kemudahan dan kelengkapan, CapCut juga unggul dalam kualitas hasil videonya. Aplikasi CapCut memiliki ciri-ciri seperti kemampuan editing video yang mudah dipahami, serta mendukung pembuatan konten berkualitas tinggi tanpa watermark pada versi gratisnya. Ini menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna yang ingin menghasilkan video dengan tampilan profesional tanpa harus menggunakan versi berbayar.³⁶

Karakteristik CapCut juga terlihat dari dukungan terhadap konten berkualitas tinggi dan efisiensi pengeditan. CapCut mendukung impor video beresolusi UHD/4K dan menyediakan template yang dapat digunakan secara gratis. Dengan begitu, pengguna tidak hanya dimudahkan dalam proses editing, tetapi juga tetap dapat mempertahankan kualitas visual yang tinggi dalam hasil akhir videonya.³⁷

Keseluruhan karakteristik capcut tersebut menjadikan CapCut sebagai salah satu aplikasi pengedit video yang paling populer saat ini.

Ciri-ciri aplikasi CapCut lainnya adalah gratis dan dapat diakses oleh semua

³⁵ Aldiyanto, H., Handoko, D., Sabil, A., dan Devania, "Dasar Editing Capcut Untuk Media Sosial Bagi Siswa Menengah Pertama (Smpit Aulady)."

³⁶ Siti Nurhasanah and A Sobandi, "MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes)," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128–35, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

³⁷ Rahayu, "Mrs Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo."

pengguna. Banyak digunakan karena popularitasnya di Play Store dan App Store, serta mendukung berbagai perangkat seperti smartphone dan emulator di PC/laptop. Fleksibilitas ini membuat CapCut cocok digunakan oleh berbagai kalangan, baik untuk keperluan hiburan, pendidikan, maupun profesional.³⁸

Dari beberapa penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa CapCut merupakan aplikasi pengedit video yang dicirikan oleh kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, dan kemampuan menghasilkan video berkualitas tinggi. Dengan antarmuka yang sederhana, CapCut cocok untuk pemula, namun tetap menyediakan fitur lengkap seperti pemotongan video, efek visual, teks, audio, dan transisi. Aplikasi ini juga mendukung resolusi tinggi hingga 4K, tidak berwatermark dalam versi gratis, serta menyediakan template yang memudahkan proses editing. Sifatnya yang gratis dan fleksibel di berbagai perangkat menjadikan CapCut populer digunakan untuk keperluan hiburan, pendidikan, maupun profesional.

4. Fitur-fitur dalam Aplikasi Capcut

Fitur-fitur aplikasi CapCut meliputi kemampuan untuk menambahkan klip video, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan musik, serta menambah stiker lucu dan menyenangkan sesuai keinginan pengguna. Fitur-fitur ini dirancang agar mudah dipahami

³⁸ Syahmewah, "Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran."

dan digunakan oleh berbagai kalangan pengguna, termasuk pemula yang ingin mengedit video secara praktis melalui perangkat seluler.³⁹

Kemudahan penggunaan tersebut semakin didukung oleh kemampuan CapCut dalam mengelola elemen video secara lebih kompleks. Aplikasi ini memungkinkan pengguna menambahkan berbagai komponen di setiap lapisan video, sehingga proses pengeditan tidak hanya sederhana, tetapi juga lebih variatif dan menarik. Dengan begitu, hasil video yang dihasilkan bisa lebih ekspresif sesuai kreativitas masing-masing.⁴⁰

Agar penyusunan elemen-elemen video berjalan maksimal, CapCut juga menyediakan berbagai fitur pendukung. Fitur Audio untuk menambahkan suara dari video atau musik bawaan aplikasi, Teks untuk menyisipkan tulisan dengan efek menarik. Overlay untuk menambahkan gambar atau video lain dalam satu tampilan, Efek dan Filter untuk mempercantik visual, Sesuaikan untuk mengatur kecerahan dan ketajaman, serta Rasio dan Kanvas untuk menyesuaikan ukuran dan latar belakang video.⁴¹

³⁹ Aldiyanto, H., Handoko, D., Sabil, A., dan Devania, “Dasar Editing Capcut Untuk Media Sosial Bagi Siswa Menengah Pertama (Smpit Aulady).”

⁴⁰ Syahmewah, “Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran.”

⁴¹ Mulyana, Murni, and Saragih, “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Dan Capcut Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT.”

Dari uraian mengenai fitur-fitur capcut diatas dapat penulis simpulkan bahwa CapCut memiliki fitur-fitur lengkap yang mendukung proses pengeditan video secara praktis dan kreatif. Pengguna dapat menambahkan, memotong, dan mengatur klip, serta menyisipkan musik, teks, stiker, efek, dan overlay. Aplikasi ini juga mendukung pengelolaan lapisan video, penyesuaian visual, serta pengaturan rasio dan latar, sehingga cocok digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk pemula, untuk menghasilkan video yang menarik dan ekspresif.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan pernyataan psikis yang membuat seseorang berkeinginan memusatkan perhatian untuk mempelajari sesuatu guna mencapai tujuan belajar. Hal ini terlihat dari ketertarikan siswa terhadap aktivitas belajar, yang berdampak pada tingkat fokus dan kesungguhan seseorang dalam menjalani proses pembelajaran.⁴²

Ketika siswa berhasil memusatkan perhatian dalam belajar, maka akan muncul dorongan internal yang mendorong siswa untuk tidak bersifat pasif, melainkan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dorongan ini mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar guna menambah pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman.⁴³

⁴²Muhammad Furqon, *Minat Belajar* (Yogyakarta: Mafy Media Literasi Indonesia, 2023)

⁴³Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 208, <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

Dorongan internal untuk aktif belajar ini tidak hanya diwujudkan dalam bentuk partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga tercermin melalui sikap disiplin dan konsistensi dalam mengikuti proses belajar. Dalam hal ini, Olivia (2011) menegaskan bahwa minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.⁴⁴

Sikap ketaatan tersebut dalam konteks pembelajaran akan tampak dalam bentuk ketertarikan siswa terhadap aktivitas belajar di kelas. Ketertarikan ini menjadi indikator bahwa siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi. Hal ini ditandai oleh motivasi, rasa senang, serta keinginan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.⁴⁵

Ketertarikan dan keterlibatan aktif inilah yang memperlihatkan bahwa minat belajar bukan sekadar perasaan suka, tetapi juga mencakup kemauan untuk berpartisipasi secara penuh dalam aktivitas belajar. Minat belajar yang kuat akan mendorong siswa untuk lebih fokus, menunjukkan inisiatif, dan bertahan dalam proses pembelajaran meskipun menghadapi tantangan.⁴⁶

⁴⁴ Nurhasanah and Sobandi, "MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes)."

⁴⁵ Amelia Atika dan Novi Andriati, *Minat Belajar Anak Slow Learner* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023)

⁴⁶ Debby Yuliana Sinaga et al., "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 03 (2025): 1551, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5430>.

Dari beberapa konsep diatas dapat penulis simpulkan bahwa, Minat belajar merupakan dorongan psikis yang mendorong siswa untuk memusatkan perhatian dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan belajar. Minat ini tercermin dalam ketertarikan terhadap aktivitas belajar, sikap disiplin, konsistensi, serta kemauan untuk berpartisipasi secara penuh. Minat belajar yang kuat tidak hanya ditandai oleh rasa suka, tetapi juga oleh inisiatif, fokus, dan ketekunan siswa dalam menghadapi tantangan selama proses belajar berlangsung.

2. Tujuan Minat Belajar

Tujuan utama dari minat belajar adalah memberikan dorongan internal yang berasal dari dalam diri peserta didik. Dorongan ini muncul ketika siswa merasa tertarik terhadap suatu bidang studi tertentu, sehingga mereka terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif dan penuh antusiasme.⁴⁷

Dorongan internal tersebut selanjutnya membantu siswa dalam meningkatkan fokus dan kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar berfungsi sebagai kekuatan pendorong yang membuat siswa lebih memperhatikan materi dan bersungguh-sungguh dalam memahami

⁴⁷ Arsyad Arsyad and Salahudin Salahudin, "Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur'an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai)," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 16, no. 2 (2018): 181, <https://doi.org/10.32729/edukasi.v16i2.476>.

isi pelajaran, serta secara tidak langsung mendorong peningkatan prestasi akademik.⁴⁸

Fokus dan kesungguhan yang muncul dari minat belajar inilah yang turut mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap materi pelajaran umumnya menunjukkan motivasi belajar yang stabil, keaktifan dalam proses pembelajaran, serta konsistensi dalam menyerap dan mengolah informasi yang disampaikan oleh pendidik.⁴⁹

Dengan demikian, minat belajar tidak hanya mendorong keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif, tetapi juga berdampak positif terhadap pencapaian akademik secara keseluruhan. Tujuan minat belajar pada akhirnya adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui partisipasi aktif dalam proses pendidikan.⁵⁰

Dari beberapa penjelasan diatas dapat penulis simpulkan, Tujuan minat belajar adalah membangkitkan dorongan internal dalam diri siswa agar mereka mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan antusias. Dorongan ini membantu meningkatkan fokus, kesungguhan, dan motivasi belajar, sehingga siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif. Pada

⁴⁸ Arsyad and Salahudin.

⁴⁹ Sinaga et al., "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi."

⁵⁰ Kendedes Simanullang, Vidy Vicy Gultom, and Syahrial Syahrial, "Meningkatkan Minat Siswa Dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 11329, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>.

akhirnya, minat belajar berkontribusi positif terhadap keaktifan, konsistensi, dan pencapaian hasil belajar yang optimal.

3. Fungsi Minat Belajar

Minat memiliki peran penting dalam mendorong seseorang untuk bertindak. Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan, penguat hasrat, dan penggerak dari dalam diri seseorang dalam melakukan suatu hal yang terarah sesuai tujuan dalam kehidupan sehari-hari.⁵¹

Peran ini semakin terlihat nyata ketika minat dikaitkan dengan kegiatan belajar siswa di lingkungan pendidikan. Dalam konteks ini, minat belajar berfungsi sebagai penyemangat yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.⁵²

Ketika semangat dan minat belajar telah muncul sebagai dorongan dalam diri siswa, maka hal itu akan turut memengaruhi tingkat ketekunan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki minat terhadap pelajaran akan terdorong untuk terus belajar dengan tekun, berbeda dengan siswa yang hanya menerima pelajaran tanpa dorongan dari dalam dirinya.⁵³

Ketekunan tersebut juga berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian dan merasakan kegembiraan selama proses belajar.

Ketika siswa belajar dengan minat, mereka akan lebih mudah

⁵¹P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran."

⁵² Salma Azkiya Ainurrahama, Arsyi Rizqia Amalia, and Irna Khaleda Nurmeta, "Analisis Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Lagu Anak," *Jurnal Pena Edukasi* 11, no. 2 (2024): 120, <https://doi.org/10.54314/jpe.v11i2.2050>.

⁵³ P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran."

berkonsentrasi, menikmati proses pembelajaran, serta memperoleh rasa kepuasan dan kesenangan tersendiri yang pada akhirnya memperkuat daya serap dan retensi terhadap materi pelajaran.⁵⁴

Dari beberapa penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa, Minat memiliki peran penting sebagai pendorong internal yang menggerakkan seseorang untuk bertindak secara terarah, termasuk dalam kegiatan belajar. Dalam konteks pendidikan, minat belajar berfungsi sebagai penyemangat yang mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat yang kuat membantu siswa menikmati pembelajaran, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat pemahaman dan daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

⁵⁴ Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Pendekatan Scientific dan Media Animasi Interaktif*. Yogyakarta : Deepublish, 2021. 11-12

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), dengan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian untuk menggali data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.¹

Berdasarkan lokasi pelaksanaannya, penelitian ini tergolong sebagai penelitian lapangan (*field research*), yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara langsung di lapangan dengan pendekatan yang mendalam, terperinci, dan menyeluruh terhadap objek tertentu guna memperoleh analisis yang komprehensif.²

¹ Fahriana Nurrisa, Dina Hermina, and Norlaila, "Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, Dan Analisis Data," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)* 02, no. 03 (2025): 793–800.

² Suharsimi. Arikunto, "*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3 - Google Books*," Bumi Aksara, 2021

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam berbagai fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, serta tindakan mereka. Pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif ini bertujuan untuk menyajikan gambaran yang sistematis, terstruktur, faktual, dan akurat mengenai berbagai karakteristik serta kondisi dari suatu populasi atau wilayah tertentu. Jenis penelitian ini menekankan pada pengumpulan data dalam bentuk kata-kata, narasi, dan gambar, bukan dalam bentuk angka atau statistik. Dengan demikian, penelitian kualitatif berfungsi untuk menggambarkan dan menganalisis berbagai fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, keyakinan, persepsi, serta pemikiran individu maupun kelompok, yang kemudian disusun dalam bentuk uraian tertulis.³

B. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah Kepala sekolah, Waka kurikulum, Guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas XI'1 di SMAN 6 Rejang Lebong. Peserta didik kelas XI dijadikan subjek observasi untuk melihat proses pembelajaran, sedangkan sebagian siswa (sebanyak 3 orang) dipilih sebagai informan wawancara untuk memperoleh data yang lebih mendalam. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan subjek

³ Lexy J. Meong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002).16

secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum dipilih sebagai subjek penelitian karena keduanya memiliki peran penting dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Kepala sekolah berwenang memberikan izin dan kebijakan, sedangkan wakil kepala sekolah bidang kurikulum bertanggung jawab dalam pengaturan kurikulum, jadwal, dan teknis pembelajaran. Dengan demikian, keduanya dapat memberikan informasi mengenai dukungan kebijakan dan teknis terhadap implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi CapCut dalam pembelajaran PAI.

Guru PAI dipilih sebagai subjek karena berperan langsung dalam perencanaan dan implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi CapCut dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, peserta didik kelas XI dipilih karena mereka merupakan kelompok yang secara aktif mengalami proses pembelajaran tersebut dan dapat memberikan informasi langsung mengenai dampak media interaktif terhadap minat belajar mereka.

Dengan menggunakan teknik purposive sampling ini, peneliti berharap dapat memperoleh data yang mendalam dan relevan mengenai strategi implementasi media interaktif, proses penggunaan aplikasi CapCut,

serta tanggapan siswa terhadap media tersebut dalam konteks peningkatan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer

Data Primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber pertama, melalui teknik seperti wawancara, observasi, atau dokumentasi, dengan tujuan khusus untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sedang dilakukan.⁴Dalam konteks ini, data primer dikumpulkan melalui observasi terhadap implementasi media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan aplikasi CapCut untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN 6 Rejang Lebong, serta melalui wawancara dengan guru dan siswa yang terlibat dalam penerapan media pembelajaran tersebut.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain dan biasanya tersedia dalam bentuk publikasi, laporan, atau dokumen resmi, yang kemudian digunakan kembali oleh peneliti untuk keperluan penelitiannya. ⁵Dalam penelitian ini, data sekundernya adalah berbagai buku dan jurnal lainnya untuk mendukung penelitian ini.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

⁵ Husein Umar, *Metodologi Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis* (Jakarta: Rajawali Pers, 2003).

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian karena berperan dalam menentukan mutu dan keabsahan hasil yang diperoleh. Dalam penelitian mengenai implementasi media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi CapCut untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMAN 6 Rejang Lebong, pendekatan kualitatif dilakukan dalam situasi yang alami dengan menitikberatkan pada sumber data primer. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara mendalam, serta pengumpulan dokumentasi yang relevan.

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap subjek dan lingkungan yang berkaitan dengan fenomena yang sedang diteliti. Dalam pendekatan kualitatif, observasi bisa dilaksanakan di situasi nyata atau di tempat yang sengaja disusun untuk keperluan penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung interaksi sosial, perilaku, serta konteks-konteks penting yang berkaitan dengan fokus penelitian.⁶

⁶ Ardiansyah, Risnita, and M.Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah," *Journal of Qualitative and Quantitative Research* 2, no. 1 (2023): 1–9.hlm 4

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi langsung antara peneliti dan narasumber, di mana peneliti mengajukan pertanyaan guna memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait topik penelitian. Teknik ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memahami sudut pandang, pengalaman, emosi, maupun pendapat narasumber secara lebih terperinci.⁷

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data kualitatif yang mengandalkan sumber-sumber tertulis atau visual sebagai bahan informasi. Kata "dokumentasi" berasal dari kata "dokumen", yang merujuk pada segala bentuk data tertulis. Dalam konteks penelitian kualitatif, dokumentasi digunakan untuk merekam dan mengkaji berbagai informasi yang telah tersedia sebelumnya, baik berupa teks, foto, maupun karya-karya penting milik individu atau lembaga. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh data secara mendalam melalui penelaahan terhadap berbagai jenis dokumen yang relevan dengan fokus penelitian.⁸

⁷ Ahmad Gunawan Siti Romdona, Silvia Senja Junista, "TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER," *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik* 3, no. 1 (2025): 132–38, <https://doi.org/10.61787/zk322946.43>

⁸ Heni Julaika Putri and Sri Murhayati, "Metode Pengumpulan Data Kualitatif," *Jurnal Pendidikan Tambusa* 9, no. 01 (2022): 1–6, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27063/18482.hlm13075>

F. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui tahapan pengumpulan, pengorganisasian, dan pengolahan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dengan pendekatan non-statistik, yang memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan data dalam bentuk naratif, bukan angka. Analisis ini melibatkan penelaahan secara mendalam terhadap informasi yang tidak dapat diukur secara kuantitatif, sehingga dapat memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti.⁹

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahap dalam proses analisis data yang mencakup pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan pengolahan data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan. Tahapan ini dilakukan secara berkelanjutan sepanjang pelaksanaan penelitian, bahkan telah dimulai sejak sebelum seluruh data terkumpul, yaitu ketika peneliti menyusun kerangka konseptual, merumuskan

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

permasalahan, dan menentukan metode pengumpulan data yang akan digunakan.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan tahap di mana informasi yang telah dikumpulkan diorganisasikan secara sistematis, sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dan menentukan langkah selanjutnya. Dalam penelitian kualitatif, data biasanya disajikan dalam bentuk narasi deskriptif seperti catatan lapangan, maupun dalam format visual seperti matriks, grafik, bagan, atau jaringan. Penyajian ini bertujuan untuk menyusun data secara terpadu dan mudah dipahami, sehingga peneliti dapat melihat pola-pola yang muncul, mengevaluasi keakuratan kesimpulan, atau bahkan melakukan analisis ulang jika diperlukan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan salah satu tahapan penting dalam proses analisis data. Kesimpulan yang diperoleh tidak hanya dibuat di akhir penelitian, tetapi juga terus dikaji dan diverifikasi sepanjang proses penelitian berlangsung. Verifikasi ini dilakukan melalui beberapa cara, antara lain: (1) merefleksikan kembali temuan saat proses penulisan, (2) meninjau ulang catatan lapangan, (3) berdiskusi dan bertukar pandangan dengan rekan sejawat untuk mencapai kesepakatan intersubjektif, serta (4) membandingkan hasil temuan

dengan data lain sebagai bentuk pengujian validitas. Langkah-langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil benar-benar mewakili data dan fenomena yang diteliti.¹⁰

E. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan pendekatan yang melibatkan penggabungan atau kombinasi berbagai metode dalam mengkaji suatu fenomena yang saling berkaitan, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dari beragam sudut pandang. Selain itu, triangulasi juga dapat dimaknai sebagai proses validasi data melalui pemeriksaan lintas sumber, teknik, dan waktu pengumpulan data, guna meningkatkan keakuratan dan kredibilitas temuan penelitian. Penelitian ini menerapkan tiga bentuk triangulasi, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah teknik untuk menguji keabsahan data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan atau sumber data. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kepercayaan terhadap data yang dikumpulkan. Proses ini dilakukan dengan memeriksa kembali informasi yang didapatkan selama penelitian melalui lebih dari satu narasumber. Singkatnya, triangulasi

¹⁰ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2019): 81, <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.

sumber merupakan bentuk pemeriksaan silang dengan membandingkan temuan dari satu sumber dengan sumber lainnya.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah metode untuk menguji keabsahan data dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data terhadap sumber yang sama. Artinya, peneliti menggali informasi dari satu narasumber dengan menggunakan pendekatan yang berbeda, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik ini kemudian dikombinasikan untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh dan akurat, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan mendalam.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu merupakan salah satu teknik untuk menguji keabsahan data dengan mempertimbangkan pengaruh waktu dalam proses pengumpulan data. Waktu pengambilan data dapat memengaruhi respons informan, yang pada akhirnya berdampak pada validitas data. Oleh karena itu, untuk memastikan keandalan data, peneliti dapat melakukan pengumpulan data melalui berbagai teknik seperti wawancara, observasi, atau dokumentasi, pada waktu dan situasi yang berbeda.¹¹

¹¹ M Win Afgani, Wiyanda Vera Nurfajriani, Muhammad Wahyu Ilhami, Arivan Mahendra, Rusdy Abdullah Sirodj, and Received., "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 17, no. 1 (2024): 107–21, <https://doi.org/10.52166/talim.v8i1.8019>.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objektif Wilayah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Rejang Lebong, sebuah sekolah menengah atas negeri yang terletak di Jalan Desa Sentral Baru, Kecamatan Bermani Ulu, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini berstatus negeri dengan tipe B dan memiliki luas lahan sebesar 32.774 m².

SMA Negeri 6 Rejang Lebong memiliki nilai akreditasi “B” dan jumlah rombongan belajar (rombel) sebanyak 9 rombel. Berdasarkan data tiga tahun terakhir, jumlah siswa cenderung stabil dengan jumlah siswa keseluruhan mencapai lebih dari 280 orang pada tahun ajaran 2012/2013.

2. Keadaan Sarana dan Prasarana

Tabel 4.1

Data Kondisi Ruang Belajar SMA Negeri 6 Rejang Lebong

Jenis Ruangan	Jumlah	Ukuran	Kondisi
Ruang Kelas	9	8 x 9 m ²	Baik
Perpustakaan	1	8 x 15 m ²	Baik
Laboratorium IPA	1	8 x 15 m ²	Baik
Musholla	1	-	-

Ruang Guru	1	12,5 x 10 m ²	Baik
Ruang Kepala Sekolah	1	5,3 x 4,1 m ²	Baik
Tata Usaha	1	10,9 x 7,3 m ²	Baik
Ruang UKS	2	2,6 x 3,8 m ²	Baik
Gudang	1	6 x 3 m ²	Rusak Ringan
KM/WC Guru	2	2 x 3 m ²	Rusak Ringan
KM/WC Guru	5	2 x 3 m ²	Rusak Ringan

Tabel 4.2

Data Lapangan Olahraga dan Upacara

Jenis Lapangan	Ukuran	Jumlah	Kondisi
Lapangan Sepak Bola	50 x 100 m ²	1	Baik
Lapangan Voli	10 x 20 m ²	1	Baik
Lapangan Upacara	-	2	Baik

Sarana dan prasarana sekolah terbilang lengkap dan cukup menunjang proses pembelajaran. Beberapa fasilitas mengalami kerusakan ringan, terutama pada bagian toilet dan gudang. Namun secara umum, kondisi fisik sekolah berada dalam kategori baik.

3. Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.3

Data Jumlah Kualifikasi Guru

Tingkat Pendidikan	Jumlah Guru Laki-laki	Jumlah Guru Perempuan	Total
S2	1	1	2
S1	8	7	15
D3	0	1	1
D1	0	1	1
Jumlah Total	9	10	19

Tabel 4.4

Kesesuaian Latar Belakang Pendidikan Guru dengan Mata Pelajaran

Bidang Studi	Jumlah Guru Sesuai Keahlian	Tidak Sesuai	Total
IPA	5	0	5
Matematika	1	0	1
Bahasa Indonesia	1	0	1
Bahasa Inggris	2	0	2
PAI	2	0	2
IPS	3	0	3
Penjasorkes	1	0	1
PKn	1	0	1

TIK	1	0	1
BK	1	0	1
Jumlah	18	0	18

Mayoritas guru di SMA Negeri 6 Rejang Lebong telah memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selain itu, beberapa guru telah mengikuti sertifikasi profesi sebagai bentuk peningkatan kualitas pembelajaran.

4. Kondisi Siswa dan Latar Belakang Sosial Ekonomi

Tabel 4.5

Data Jumlah Siswa TA 2024/2025

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
X ¹	16	18	34
X ²	14	19	33
JUMLAH	30	37	67
XI ¹	14	20	34
XI ²	12	23	35
JUMLAH	26	43	69
XII IPA ¹	6	11	17
XII IPA ²	7	16	23
XII IPS ¹	8	16	24
JUMLAH	21	43	64
JUMLAH TOTAL	77	123	200

Tabel 4.6*Latar Belakang Pekerjaan Orang Tua/Wali Siswa*

Jenis Pekerjaan	Persentase
Petani	99,7%
PNS	0,01%
Pedagang	0,02%
Lain-lain	-

Sumber: Staff TU SMA Negeri 6 Rejang Lebong

Sebagian besar siswa SMA Negeri 6 Rejang Lebong berasal dari keluarga dengan pekerjaan sebagai petani. Kondisi ini menggambarkan bahwa mayoritas siswa berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah, sehingga pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menarik sangat penting untuk diterapkan agar mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

B. Alur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 6 Rejang Lebong dengan mengikuti beberapa tahapan pengumpulan data secara sistematis, terencana, dan sesuai dengan prosedur penelitian kualitatif. Setiap teknik pengumpulan data dilakukan secara terpisah dengan memperhatikan waktu dan kondisi lapangan. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang valid, akurat, dan komprehensif sebagai bahan analisis dalam penyusunan hasil penelitian. Adapun tahapan pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Tahap observasi merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti guna memperoleh gambaran secara langsung mengenai situasi dan kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 6 Rejang Lebong. Observasi dilakukan secara partisipatif non-intervensi, yaitu peneliti hadir di dalam kelas sebagai pengamat tanpa ikut serta dalam proses pembelajaran agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar yang berlangsung.

Observasi ini dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2025, dengan fokus utama pada proses pembelajaran di kelas XI'1. Dalam proses observasi, peneliti mencatat berbagai hal yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran, seperti metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, penggunaan media pembelajaran, bentuk interaksi antara guru dan siswa, keaktifan serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta bagaimana suasana pembelajaran secara keseluruhan.

Selama proses observasi berlangsung, seluruh siswa hadir mengikuti pembelajaran, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran yang utuh mengenai situasi pembelajaran di kelas tersebut. Hasil dari observasi ini menjadi dasar awal dalam memahami konteks lapangan dan sebagai landasan untuk melanjutkan proses pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi.

2. Tahap Wawancara

Setelah melaksanakan observasi, peneliti melanjutkan tahapan pengumpulan data melalui wawancara. Teknik wawancara dipilih untuk

menggali data yang lebih mendalam, khususnya berkaitan dengan persepsi, pengalaman, serta pendapat guru dan siswa mengenai penerapan media pembelajaran serta minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Wawancara dilakukan secara bertahap kepada beberapa informan utama penelitian, dengan rincian sebagai berikut.

Tanggal 27 Mei 2025: Pada esok hari setelah observasi dilakukan, peneliti melakukan wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai narasumber utama. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi secara rinci mengenai penggunaan media pembelajaran yang diterapkan, kendala-kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran, serta bagaimana pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Proses wawancara dilaksanakan secara tatap muka dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan berisi 6 butir pertanyaan.

Tanggal 2 Juni 2025: Peneliti melanjutkan wawancara dengan siswa perempuan (inisial S). Wawancara ini difokuskan pada pengumpulan data terkait pandangan, pengalaman pribadi, dan penilaian siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Wawancara menggunakan pedoman pertanyaan yang sama berjumlah 6 butir.

Tanggal 3 Juni 2025: Peneliti melakukan wawancara kepada siswa laki-laki (inisial A). Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan data pembandingan dari sudut pandang siswa perempuan terkait implementasi media pembelajaran serta minat belajar mereka terhadap

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Wawancara tetap menggunakan pedoman yang sama berisi 6 pertanyaan.

Tanggal 10 Juni 2025: Peneliti melakukan wawancara kepada siswa perempuan (inisial R). Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan data pembandingan dari sudut pandang siswa lain terkait implementasi media pembelajaran serta minat belajar mereka terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Wawancara tetap menggunakan pedoman yang sama berisi 6 pertanyaan.

Tahapan wawancara ini memberikan data kualitatif yang lebih dalam dan variatif, baik dari pihak guru maupun siswa, sehingga peneliti memperoleh sudut pandang yang beragam sebagai bahan analisis terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

3. Dokumentasi

Sebagai tahap akhir pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan data dokumentasi pada tanggal 16 Juni 2025. Pengumpulan data dokumentasi ini dilakukan dengan berkoordinasi langsung kepada pihak Tata Usaha (TU) sekolah guna memperoleh data-data administratif yang relevan untuk melengkapi hasil penelitian. Adapun data dokumentasi yang diperoleh meliputi:

- a. Gambaran umum lokasi sekolah
- b. Keadaan sarana dan prasarana
- c. Keadaan guru dan tenaga kependidikan
- d. Kondisi siswa dan latar belakang sosial ekonomi

- e. Dokumen administratif lain yang berkaitan dengan pembelajaran.

Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pelengkap dan pendukung yang dapat memperkuat hasil data observasi maupun wawancara yang telah dikumpulkan sebelumnya. Data dokumentasi ini juga memberikan gambaran mengenai kondisi umum sekolah, sumber daya yang dimiliki, serta lingkungan pembelajaran secara administratif.

C. Temuan Penelitian

1. Strategi Implementasi Media Pembelajaran Interaktif yang Diterapkan oleh Guru Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di SMAN 6 Rejang Lebong

a. Strategi Implementasi Media Pembelajaran Interaktif yang Diterapkan oleh Guru Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 6 Rejang Lebong, strategi yang digunakan dalam penerapan media interaktif berbasis video menggunakan aplikasi CapCut disesuaikan dengan modul pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dengan pembukaan, dilanjutkan dengan pemutaran video yang telah diedit sendiri melalui CapCut, kemudian memberikan penjelasan tambahan dan mengajak siswa berdiskusi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam (V), Menjelaskan:

“Strategi yang saya terapkan dalam penggunaan media interaktif di kelas disesuaikan dengan modul pembelajaran yang sudah saya susun sebelumnya. Kegiatan pembelajaran saya awali dengan pembukaan seperti salam, doa bersama, serta apersepsi. Setelah itu, saya masuk ke inti pelajaran. Di tahap ini, saya menggunakan media interaktif seperti video pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Biasanya saya tampilkan video tersebut di awal inti pembelajaran sebagai stimulus sebelum saya menyampaikan materi. Setelah video diputar, saya memberikan

penjelasan lanjutan dengan bantuan video dan mengajak siswa berdiskusi. Terakhir, saya melakukan evaluasi terhadap penggunaan media tersebut.”¹

Hal senada juga di sampaikan oleh pernyataan yang di sampaikan oleh (S) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu :

“Biasanya ketika bu guru mutar video sambil di jelaskan juga. bu guru sambil nunjuk bagian penting dari video supaya kita lebih ngerti. Habis itu, kita diajak diskusi atau tanya jawab bareng, jadi bisa makin paham.”²

Pernyataan serupa juga muncul dalam hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu (A) yang menambahkan :

“Saat bu guru memutar video dikelas, biasanya sambil ngasih penjelasan juga. Jika terdapat bagian penting ibu guru akan menghentikan videonya dulu sambil nunjuk bagian penting itu dan ngasih penjelasan. Setelah nonton, kita diajak ngobrol atau tanya jawab soal isi videonya.”³

Temuan tersebut juga didukung oleh pernyataan yang di sampaikan pada hasil wawancara siswa(R) kelas 11 yang menyatakan :

“Biasanya bu guru muter video yang ada hubungannya sama materi, kayak tentang nikah dalam Islam, terus ada juga yang soal adab main medsos, atau video tentang ikhlas . kami diminta untuk nyimak, setelah itu kita diajak diskusi tentang isi video “⁴

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menggunakan modul ajar sebagai pedoman, aktif menjelaskan saat video diputar, menghentikan di bagian penting, dan mengaitkannya dengan materi. Guru juga mengajak siswa berdiskusi, memberi pertanyaan reflektif, dan menutup pembelajaran dengan evaluasi informal. Hal ini

¹ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong , 27 Mei 2025

² Hasil wawancara dengan (S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

³ Hasil wawancara dengan (A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

⁴ Hasil wawancara dengan (R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

⁵ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

⁶ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, 27 Mei 2025

⁷ Hasil wawancara dengan (S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

⁸ Hasil wawancara dengan (A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

⁹ Hasil wawancara dengan (R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

¹⁰ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

menegaskan bahwa strategi yang diterapkan bersifat aktif dan melibatkan siswa secara langsung.⁵

b. Tujuan dari Penerapan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong, penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya video yang diedit menggunakan aplikasi CapCut, memiliki tujuan utama untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Guru berharap dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi, tidak merasa bosan, serta mampu mengikuti pembelajaran dengan semangat dan keterlibatan yang tinggi.

Guru Pendidikan Agama Islam(V) dalam wawancara yang dilakukan menyampaikan bahwa :

“Tujuan saya menggunakan media interaktif dalam pembelajaran adalah agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan media seperti video, saya harap siswa lebih mudah memahami materi dan tidak cepat merasa bosan. Saya ingin menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga pemahaman siswa terhadap materi meningkat. Video interaktif ini juga bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dan partisipatif dikelas.”⁶

Temuan tersebut juga didukung oleh pernyataan siswa pada hasil wawancara siswa(S) kelas 11 yang menyatakan

“Soalnya belajar pakai video itu lebih seru dan mudah dimengerti. Nggak bikin ngantuk. Video yang dipakai juga membuat kita lebih semangat dan bisa nambah wawasan.”⁷

⁵ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

⁶ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, 27 Mei 2025

⁷ Hasil wawancara dengan (S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

Pernyataan serupa juga muncul dalam hasil wawancara siswa kelas

11 yaitu (A) yang menambahkan :

“Karena video itu bikin pelajaran lebih menarik dan lebih mudah dimengerti. Jadi kita nggak gampang bosan. Belajarnya juga jadi lebih enak.”⁸

Hal senada juga di sampaikan oleh pernyataan yang di sampaikan oleh (R) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu :

“Biar nggak bosan sih. Jadi lebih seru aja belajarnya, nggak cuma dengerin ceramah. Terus kalau pake video tuh materinya jadi lebih kebayang, apalagi kalau videonya ada contohnya.”⁹

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan video membuat suasana kelas lebih hidup. Siswa tampak fokus, antusias, dan aktif merespons materi. Mereka memperhatikan dengan serius, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi, menunjukkan bahwa media video mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.¹⁰

c. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Guru menyatakan bahwa media ini tidak hanya menjadi alat bantu dalam menyampaikan materi yang kompleks, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat oleh pengalaman siswa yang merasa lebih mudah memahami materi

⁸ Hasil wawancara dengan (A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

⁹ Hasil wawancara dengan (R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

¹⁰ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

melalui video, serta menjadi lebih aktif saat berdiskusi setelah menonton.

Guru Pendidikan Agama Islam(V) dalam wawancara yang dilakukan menyampaikan bahwa :

“Media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu saya dalam mempermudah penyampaian materi, sehingga materi yang mungkin dirasa sulit oleh siswa dapat dijelaskan dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, media tersebut juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar.”¹¹

Pernyataan serupa juga muncul dalam hasil wawancara siswa kelas

11 yaitu (S) yang menambahkan :

“Kalau ada video, saya jadi lebih mudah ngerti pelajarannya. Soalnya kita bisa lihat langsung contohnya, terus dijelasin juga ada gambar dan tulisan. Jadi nggak cuma dengerin aja, tapi juga bisa melihat contohnya di video. Itu bikin saya mudah mengerti. Terus biasanya setelah menonton video, bu guru mengajak kami diskusi. Saya juga sering ikut jawab waktu ditanya soal isi video, jadi saya merasa lebih aktif dan ngerti materinya.”¹²

Hal senada juga di sampaikan oleh pernyataan yang di sampaikan

oleh (A) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu :

“Video itu ngebantu banget, soalnya kalau cuma dijelasin biasa kadang suka lupa. Tapi kalau ada video, ada gambarnya, ada suara juga. Terus videonya biasanya nggak bikin bosan, jadi lebih fokus belajarnya. Habis nonton juga sering ada tanya jawab, saya pernah juga diminta pendapat tentang isi videonya, jadi saya bisa ikut mikir dan ngobrol juga di kelas.”¹³

Temuan tersebut juga didukung oleh pernyataan siswa pada hasil

wawancara siswa(R) kelas 11 yang menyatakan :

“Membantu sekali kalau belajar menggunakan video. Soalnya terkadang materinya sulit dimengerti kalau cuma dibaca. Tapi

¹¹ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, di ruang Guru pada 27 Mei 2025

¹² Hasil wawancara dengan (S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

¹³ Hasil wawancara dengan (A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 6 Juni 2025

kalau ada videonya, kita jadi bisa lihat langsung contohnya, terus jadi lebih gampang di mengerti .”¹⁴

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif membuat siswa lebih tertarik, fokus, dan mudah memahami materi. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam menyelesaikan latihan, menjawab kuis, serta menjelaskan kembali isi video. Selain itu, siswa tampak aktif menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi, dan merespons materi pembelajaran. Keaktifan ini tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga karena guru memberikan ruang bagi siswa untuk berbicara dan menanggapi isi pelajaran.¹⁵

d. Fungsi dan Kegunaan Aplikasi CapCut dalam Mendukung Proses Pembuatan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, guru Pendidikan Agama Islam menyatakan bahwa aplikasi CapCut berperan besar dalam membantu proses pembuatan media pembelajaran berbentuk video. Dengan fitur yang lengkap dan mudah digunakan, CapCut memungkinkan guru untuk mengedit video dengan menambahkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan transisi. Meskipun tidak semua siswa mengetahui bahwa video tersebut diedit menggunakan CapCut, mereka tetap menilai bahwa video pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

¹⁴ Hasil wawancara dengan (R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

¹⁵ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

Guru Pendidikan Agama Islam(V) dalam wawancara yang dilakukan menyampaikan bahwa :

“Ya, saya memang sering menggunakan aplikasi CapCut untuk mengedit video pembelajaran. Menurut saya, CapCut sangat membantu dalam proses pembuatan video karena fiturnya cukup lengkap dan mudah digunakan, bahkan untuk pemula.”¹⁶

Pendapat guru ini selaras dengan tanggapan siswa yang menunjukkan respons positif terhadap video yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini di sampaikan oleh pernyataan (S) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu :

“Menurut saya videonya bagus. Ada teks dan efek yang membuat jadi lebih menarik dilihat. Terus tampilan videonya juga jelas, jadi gampang dimengerti.”¹⁷

Siswa lain juga mendukung hal tersebut oleh pernyataan (A) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yang mengatakan :

“videonya bagus. Soalnya tampilannya menarik,ada tulisan sama musiknya. Jadi lebih semangat nontonnya.”¹⁸

siswa (R) kelas 11 menyatakan :

“Menurut saya videonya bagus dan tidak membosankan. Ada tulisan yang bisa jalan, gambar bergerak, ada musiknya juga.”¹⁹

Hasil observasi menunjukkan, guru menayangkan video pembelajaran yang telah diedit dengan penambahan teks, animasi, dan efek transisi. Video tersebut memuat cuplikan materi yang disampaikan dengan tambahan subtitle berjalan, stiker animatif, dan latar musik yang dinamis. Meskipun proses editing video tidak

¹⁶ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, di ruang Guru pada 27 Mei 2025

¹⁷ Hasil wawancara dengan(S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

¹⁸ Hasil wawancara dengan(A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

¹⁹ Hasil wawancara dengan(R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

diamati secara langsung, tampilan akhir video menunjukkan adanya penggunaan aplikasi pengeditan video seperti CapCut, sebagaimana yang telah dijelaskan oleh guru.²⁰

e. Proses penggunaan Aplikasi CapCut dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dalam pelajaran PAI

Guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong menjelaskan bahwa dalam proses implementasi media pembelajaran interaktif tidak hanya menggunakan video yang telah tersedia, tetapi juga merancang dan memproduksi sendiri video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi CapCut. Guru Pendidikan Agama Islam (V) dalam wawancara yang dilakukan menyampaikan bahwa :

“Langkah pertama yang saya lakukan adalah menentukan materi pelajaran yang akan disampaikan, kemudian saya susun menjadi semacam naskah atau skenario video. Setelah itu, saya melakukan proses perekaman, lalu mengeditnya menggunakan aplikasi CapCut. Saya menambahkan teks, gambar, suara, serta efek transisi. Semua proses saya lakukan sendiri.”²¹

Selain membuat video pembelajaran secara mandiri, guru juga menjelaskan bahwa ia melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan tugas untuk membuat video menggunakan aplikasi CapCut. Guru menyatakan bahwa cara ini digunakan untuk mendorong kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Hal ini di sampaikan oleh pernyataan (S) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yang mengatakan :

²⁰ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

²¹ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, di ruang Guru pada 27 Mei 2025

“Iya, waktu itu kami diberi tugas untuk membuat video bertema ‘Infaq Terbaik untuk Orang Tua’. Saya pakai CapCut buat ngedit. Pertama-tama saya masukin video yang saya rekam, terus saya tambahin kata-kata dan musik. Jadi lebih semangat ngerjainnya karena seru.”²²

Hal serupa juga di sampaikan oleh pernyataan (A) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yang mengatakan :

“Iya, saya pernah disuruh buat video tentang infaq terbaik untuk orang tua. Saya pakai CapCut buat ngedit. Saya masukin video, terus saya tambahin tulisan dan musik. Videonya saya buat singkat tapi”²³

Temuan tersebut juga didukung oleh pernyataan siswa pada hasil wawancara siswa(R) kelas 11 yang menyatakan :

“ya saya pernah diberi tugas untuk membuat video tentang pernikahan islami. Aku edit sendiri pakai CapCut, terus masukin gambar sama tulisan. Seru sih, soalnya bisa sambil belajar juga sambil ngedit.isinya pas sama yang diminta bu guru. Ngerjainnya jadi semangat karena bisa bikin pakai gaya sendiri.”²⁴

Hasil observasi di kelas juga menunjukkan bahwa video pembelajaran yang ditampilkan telah dirancang dan diedit sedemikian rupa agar sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Video tersebut memiliki elemen-elemen khas seperti teks penjelas, gambar, dan transisi visual yang selaras dengan topik pelajaran. Selain itu, video ditayangkan sesuai dengan urutan dalam Modul Pembelajaran, yang menunjukkan adanya integrasi antara media dan proses pembelajaran. Meskipun peneliti tidak mengamati secara langsung proses editing video oleh guru, namun kesesuaian konten video dengan materi ajar serta pernyataan dari guru dan siswa memberikan landasan kuat

²² Hasil wawancara dengan(S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

²³ Hasil wawancara dengan(A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

²⁴ Hasil wawancara dengan(R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

bahwa video tersebut kemungkinan besar dibuat sendiri oleh guru dan bukan hasil unduhan dari sumber luar.²⁵

2. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Capcut dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas XI, pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video yang dibuat melalui CapCut ternyata memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa metode ini membuat mereka lebih semangat, lebih fokus, serta merasa bahwa materi lebih mudah dipahami.

Guru Pendidikan Agama Islam (V) dalam wawancara yang dilakukan menyampaikan bahwa :

“Siswa lebih antusias dan aktif selama pembelajaran. Siswa juga tampak memperhatikan materi yang dijelaskan menggunakan video.”²⁶

Hal ini didukung oleh pernyataan salah satu siswa (S) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yang mengatakan :

“Iya, saya merasa lebih semangat. Belajarnya jadi lebih seru dan tidak membosankan. saya juga menjadi lebih fokus.”²⁷

Pernyataan serupa juga disampaikan siswa lain (A) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yang mengatakan :

²⁵ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

²⁶ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, di ruang Guru pada 27 Mei 2025

²⁷ Hasil wawancara dengan siswa(S) kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

“Iya, saya merasa lebih semangat belajarnya karena lebih asik dan bisa membuat saya lebih fokus. saya lebih suka belajar pakai video daripada ceramah.”²⁸

Temuan tersebut juga didukung oleh pernyataan yang di sampaikan pada hasil wawancara siswa(R) kelas 11 yang menyatakan :

“Iya, lebih semangat. Soalnya pelajarannya jadi gak monoton, lebih menarik aja. Kita jadi kayak pengen tahu lebih banyak, apalagi kalau dalam videonya ada contoh yang dekat sama kehidupan sehari-hari.”²⁹

Hal ini juga didukung dengan data observasi yang menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak bersemangat, menunjukkan antusiasme, aktif bertanya, dan mengikuti rangkaian kegiatan dengan baik. Siswa terlihat memperhatikan materi yang disampaikan dalam video dan terlibat dalam diskusi kelas. Beberapa siswa juga merespons pertanyaan guru dengan aktif dan menunjukkan ketertarikan terhadap isi materi yang disampaikan melalui video.³⁰

Hal ini juga didukung dengan dokumentasi hasil penilaian kelas Berdasarkan hasil penilaian kelas XI yang berjumlah 35 siswa, seluruh siswa memperoleh nilai sesuai atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dibandingkan dengan hasil penilaian sebelumnya, sebanyak 30 siswa (85,7%) mengalami peningkatan nilai, sedangkan 5 siswa (14,3%) nilainya tetap stabil sesuai KKM. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang erat kaitannya dengan

²⁸ Hasil wawancara dengan siswa(A) kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

²⁹ Hasil wawancara dengan(R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

³⁰ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media interaktif berbasis aplikasi CapCut.

D. Pembahasan

1. Strategi Implementasi Media Pembelajaran Interaktif yang Diterapkan oleh Guru Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di SMAN 6 Rejang Lebong

a. Strategi Implementasi Media Pembelajaran Interaktif yang Diterapkan oleh Guru Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 6 Rejang Lebong, strategi yang digunakan dalam penerapan media interaktif berbasis video menggunakan aplikasi CapCut disesuaikan dengan modul pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dengan pembukaan, dilanjutkan dengan pemutaran video yang telah diedit sendiri melalui CapCut, kemudian memberikan penjelasan tambahan dan mengajak siswa berdiskusi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam (V), Menjelaskan:

“Strategi yang saya terapkan dalam penggunaan media interaktif di kelas disesuaikan dengan modul pembelajaran yang sudah saya susun sebelumnya. Kegiatan pembelajaran saya awali dengan pembukaan seperti salam, doa bersama, serta apersepsi. Setelah itu, saya masuk ke inti pelajaran. Di tahap ini, saya menggunakan media interaktif seperti video pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Biasanya saya tampilkan video tersebut di awal inti pembelajaran sebagai stimulus sebelum saya menyampaikan materi. Setelah video diputar, saya memberikan penjelasan lanjutan dengan bantuan video dan mengajak siswa berdiskusi. Terakhir, saya melakukan evaluasi terhadap penggunaan media tersebut.”³¹

³¹ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, di ruang Guru pada 27 Mei 2025

Hal senada juga di sampaikan oleh pernyataan yang di sampaikan oleh (S) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu :

“Biasanya ketika bu guru mutar video terus sambil jelaskan juga. bu guru sambil nunjuk bagian penting dari video supaya kita lebih ngerti. Habis itu, kita diajak diskusi atau tanya jawab bareng, jadi bisa makin paham.”³²

Pernyataan serupa juga muncul dalam hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu (A) yang menambahkan :

“Saat bu guru memuter video dikelas, biasanya sambil ngasi Penjelasan juga. Jika terdapat bagian penting ibu guru akan menghentikan videonya sambil nunjuk bagian penting itu dan ngasih penjelasan. Habis nonton, kita diajak ngobrol atau tanya jawab soal isi videonya.”³³

Temuan tersebut juga didukung oleh pernyataan yang di sampaikan pada hasil wawancara siswa(R) kelas 11 yang menyatakan :

“Biasanya bu guru muter video yang ada hubungannya sama materi, kayak tentang nikah dalam Islam, terus ada juga yang soal adab main medsos, atau video tentang ikhlas . kami diminta untuk nyimak, setelah itu kita diajak diskusi tentang isi video “³⁴

Hasil observasi juga mendukung hal ini, guru menggunakan modul ajar sebagai pedoman, aktif menjelaskan saat video diputar, menghentikan di bagian penting, dan mengaitkannya dengan materi. Guru juga mengajak siswa berdiskusi, memberi pertanyaan reflektif, dan menutup pembelajaran dengan evaluasi informal. Hal ini menegaskan bahwa strategi yang diterapkan bersifat aktif dan melibatkan siswa secara langsung.

³² Hasil wawancara dengan(S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

³³ Hasil wawancara dengan(A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

³⁴ Hasil wawancara dengan(R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

Temuan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Amelia dkk. yang menyatakan bahwa strategi implementasi media interaktif harus dirancang agar menciptakan interaksi bermakna antara guru dan siswa. Guru tidak hanya menggunakan media sebagai alat bantu, tetapi juga aktif menjelaskan dan mengarahkan jalannya pembelajaran.³⁵

Saptono Hadi dan Agus Darmawan juga mendukung temuan ini media interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah yang dapat meningkatkan efektivitas dan minat belajar siswa. Dalam konteks ini, pemutaran video oleh guru disertai diskusi dan evaluasi informal mencerminkan strategi tersebut.³⁶

Habib Satria dan Basri juga menyebutkan bahwa strategi implementasi media interaktif mencakup pemanfaatan alat yang dapat dikendalikan pengguna. Ini tampak jelas ketika guru mengontrol tayangan video untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pemahaman siswa.³⁷

Hal diatas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Endik Kuswanto dan Romelah tentang penggunaan media video dalam pembelajaran PAI di SMA Islam Kepanjen menunjukkan bahwa media ini diterapkan melalui perencanaan RPP, pelaksanaan, hingga evaluasi, dan terbukti meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian penulis di SMAN 6 Rejang Lebong, di mana media video digunakan secara terencana sesuai modul ajar, dengan

³⁵ Amelia Amelia dkk., Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas, *Cemara Education and Science* 2, no. 3 (2024): Edisi III, <https://doi.org/10.62145/ces.v2i3.82>.

³⁶ Hadi and Hermawan, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran."

³⁷ Satria and Basir, "Implementasi Media Interaktif Berbasis Macro Mediaflash Pada Mata Pelajaran Sistem Pengendali Elektromagnetik."

peran aktif guru dalam menjelaskan materi, memfasilitasi diskusi, dan memberikan evaluasi informal.³⁸

Berdasarkan seluruh data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Capcut dilaksanakan dengan pendekatan yang sistematis dan interaktif. sebagai berikut:

1. Strategi Penerapan Media interaktif oleh Guru PAI

Berdasarkan hasil data di lapangan, didukung dengan teori, dan penelitian yang relevan, Strategi implementasi media interaktif oleh guru PAI sudah dilakukan dengan strategi yang terencana dan aktif sesuai modul. Pembelajaran diawali dengan pembukaan, pemutaran video sebagai stimulus, dilanjutkan dengan penjelasan, diskusi, dan diakhiri evaluasi informal.

Menurut peneliti, guru telah mampu merancang strategi yang terencana dan sistematis dalam memanfaatkan video, Sehingga penggunaan strategi implementasi media interaktif ini perlu dikembangkan agar pembelajaran menjadi lebih sistematis.

2. Peran Media Video CapCut dalam Membantu Guru Menjelaskan Materi

³⁸ Endik Kuswanto and Romelah, "Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Pai Di Sma Islam," *Jurnal Penelitian Humano* 11, no. 1 (2020): 167, file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/admin,+10.+701-4694-1-ED(1).pdf.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, media video CapCut tidak hanya berfungsi sebagai tontonan, tetapi juga berperan penting dalam membantu guru menjelaskan materi. Guru menunjuk bagian tertentu dalam video atau menghentikan sejenak video pada bagian penting untuk memberikan penjelasan tambahan. Hal ini membuat siswa lebih fokus dan terbantu dalam memahami isi materi yang disampaikan.

Menurut peneliti, video CapCut memiliki peran strategis sebagai media visual yang mendukung penyampaian materi dikelas, sehingga penggunaan video ini perlu terus dikembangkan agar guru dapat menyampaikan materi secara lebih fokus dan terarah.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Amelia dkk. yang menyatakan bahwa strategi implementasi media interaktif harus dirancang agar menciptakan interaksi bermakna antara guru dan siswa. Guru tidak hanya menggunakan media sebagai alat bantu, tetapi juga aktif menjelaskan dan mengarahkan jalannya pembelajaran.³⁹

Habib Satria dan Basri juga menyebutkan bahwa strategi implementasi media interaktif mencakup pemanfaatan alat yang dapat dikendalikan pengguna. Ini tampak jelas ketika guru mengontrol tayangan video untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pemahaman siswa.⁴⁰

⁴⁰ Satria and Basir, "Implementasi Media Interaktif Berbasis Macro Mediaflash Pada Mata Pelajaran Sistem Pengendali Elektromagnetik."

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong, penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya video yang diedit menggunakan aplikasi CapCut, memiliki tujuan utama untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Guru berharap dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi, tidak merasa bosan, serta mampu mengikuti pembelajaran dengan semangat dan keterlibatan yang tinggi.

Guru Pendidikan Agama Islam(V) dalam wawancara yang dilakukan menyampaikan bahwa :

“Tujuan saya menggunakan media interaktif dalam pembelajaran adalah agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan media seperti video, saya harap siswa lebih mudah memahami materi dan tidak cepat merasa bosan. Saya ingin menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga pemahaman siswa terhadap materi meningkat. Video interaktif ini juga bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dan partisipatif dikelas”⁴¹

Temuan tersebut juga didukung oleh pernyataan yang di sampaikan pada hasil wawancara siswa(S) kelas 11 yang menyatakan :

“Soalnya belajar pakai video itu lebih seru dan gampang dimengerti. Nggak bikin ngantuk. Video yang dipakai juga bikin kita lebih semangat dan bisa nambah wawasan.”⁴²

Pernyataan serupa juga muncul dalam hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu (A) yang menambahkan :

⁴¹ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, di ruang Guru pada 27 Mei 2025

⁴² Hasil wawancara dengan(S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

“Karena video itu bikin pelajaran lebih menarik dan lebih gampang dimengerti. Jadi kita nggak gampang bosan. Belajarnya juga jadi lebih enak.”⁴³

Hal senada juga di sampaikan oleh pernyataan yang di sampaikan oleh (R) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu :

“Biar nggak bosan sih. Jadi lebih seru aja belajarnya, nggak cuma dengerin ceramah gitu. Terus kalau pake video tuh materinya jadi lebih kebayang”⁴⁴

Hal ini juga diperkuat melalui hasil observasi yang menunjukkan bahwa penggunaan video membuat suasana kelas lebih hidup. Siswa tampak fokus, antusias, dan aktif merespons materi. Mereka memperhatikan dengan serius, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi, menunjukkan bahwa media video mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.⁴⁵

Temuan ini sejalan dengan pendapat Machfud dkk., yang menyatakan bahwa implementasi media interaktif bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan interaktif. Penggunaan Media interaktif juga ditujukan untuk membntu peserta didik memahami materi melalui visualisasi, serta mendorong interaksi yang memperkuat pemahaman.⁴⁶

Penelitian Dimas Purnomo dkk. (2025) yang berjudul “Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” menunjukkan bahwa media interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi keislaman. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian

⁴³ Hasil wawancara dengan(A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

⁴⁴ Hasil wawancara dengan(R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

⁴⁵ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

⁴⁶ Machfud, Isnaini, and Bariyyah, “Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa.”

penulis di SMAN 6 Rejang Lebong, di mana penggunaan video interaktif dalam pembelajaran PAI mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa, seperti fokus saat menyimak, berdiskusi, dan bertanya.⁴⁷

Berdasarkan hasil temuan di lapangan diketahui bahwa penggunaan media interaktif berupa video CapCut memiliki beberapa tujuan utama dalam pembelajaran, sebagai berikut :

1. Menciptakan Proses Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan

Berdasarkan hasil data di lapangan, didukung dengan teori, dan juga penelitian yang relevan, penggunaan media video interaktif seperti CapCut menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Siswa tampak antusias dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran karena tampilan video mampu menarik perhatian siswa.

Menurut peneliti suasana belajar yang menyenangkan ini berperan penting dalam menjaga perhatian dan kenyamanan siswa, Sehingga penggunaan video ini sangat dianjurkan agar siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

2. Membantu Siswa Memahami Materi Melalui Visualisasi Materi

Berdasarkan hasil data di lapangan, didukung dengan teori, dan juga penelitian yang relevan, video yang ditampilkan dalam pembelajaran menampilkan visualisasi materi yang memudahkan siswa

⁴⁷ Dimas Purnomo, Muhammad Afif Marta, and Gusmaneli Gusmaneli, "Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Strategi Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik."

dalam memahami materi. Materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami karena divisualisasikan dengan cara yang sederhana dan menarik. Konsep-konsep abstrak pun dapat dibayangkan lebih jelas melalui tampilan gambar dan animasi dalam video.

Menurut peneliti, visualisasi yang disajikan dalam media CapCut berkontribusi dalam memperjelas konsep-konsep abstrak. Sehingga penggunaan video ini perlu terus diterapkan untuk memudahkan siswa dalam menangkap inti materi secara lebih konkret.

3. Mendorong Keterlibatan Aktif Siswa di Kelas

Berdasarkan hasil data di lapangan, didukung dengan teori, dan juga penelitian yang relevan, selama pemutaran video, siswa tampak fokus, aktif menyimak, serta merespons penjelasan yang diberikan. Beberapa siswa mengajukan pertanyaan dan terlibat dalam diskusi setelah menyaksikan tayangan. Video juga memberi ruang bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga merespons dan berdialog.

Menurut peneliti, media CapCut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai pemicu keterlibatan siswa. Sehingga penggunaan video ini perlu terus diterapkan agar siswa aktif dalam diskusi dan juga interaksi yang memperdalam pemahaman materi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Machfud dkk., yang menyatakan bahwa implementasi media interaktif bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan interaktif. Penggunaan Media interaktif juga ditujukan untuk membantu peserta didik memahami materi

melalui visualisasi, serta mendorong interaksi yang memperkuat pemahaman.⁴⁸

c. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Guru menyatakan bahwa media ini tidak hanya menjadi alat bantu dalam menyampaikan materi yang kompleks, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat oleh pengalaman siswa yang merasa lebih mudah memahami materi melalui video, serta menjadi lebih aktif saat berdiskusi setelah menonton.

Guru Pendidikan Agama Islam(V) dalam wawancara yang dilakukan menyampaikan bahwa :

“Media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu saya dalam mempermudah penyampaian materi, sehingga materi yang mungkin dirasa sulit oleh siswa dapat dijelaskan dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, media tersebut juga berperan dalam meningkatkan fokus dan perhatian siswa”⁴⁹

Pernyataan serupa juga muncul dalam hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu (S) yang menambahkan :

“Kalau ada video, saya jadi lebih mudah ngerti pelajarannya. Soalnya kita bisa lihat langsung contohnya, terus dijelasin juga ada gambar dan tulisan. Jadi nggak cuma dengerin aja, tapi juga bisa melihat contohnya di video. Itu bikin saya mudah mengerti. Terus biasanya setelah menonton video, bu

⁴⁸ Machfud, Isnaini, and Bariyyah, “Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa.”

⁴⁹ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, di ruang Guru pada 27 Mei 2025

guru mengajak kami diskusi. Saya juga sering ikut jawab waktu ditanya soal isi video, jadi saya merasa lebih aktif dan ngerti materinya.”⁵⁰

Hal senada juga di sampaikan oleh pernyataan yang di sampaikan oleh

(A) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu :

“Video itu ngebantu banget, soalnya kalau cuma dijelasin biasa kadang suka lupa. Tapi kalau ada video, ada gambarnya, ada suara juga. Terus videonya biasanya nggak bikin bosan, jadi lebih fokus belajarnya. Habis nonton juga sering ada tanya jawab, saya pernah juga diminta pendapat tentang isi videonya, jadi saya bisa ikut mikir dan ngobrol juga di kelas.”⁵¹

Temuan tersebut juga didukung oleh pernyataan yang di sampaikan pada

hasil wawancara siswa(R) kelas 11 yang menyatakan :

“Membantu sekali kalau belajar menggunakan video. Soalnya terkadang materinya sulit dimengerti kalau cuma dibaca. Tapi kalau ada videonya, kita jadi bisa lihat langsung contohnya, terus jadi lebih gampang di mengerti .”⁵²

Hal ini didukung oleh data observasi yang menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif membuat siswa lebih tertarik, fokus. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam menyelesaikan latihan, menjawab kuis, serta menjelaskan kembali isi video. Selain itu, siswa tampak aktif menjawab pertanyaan dan merespons materi pembelajaran.⁵³

Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat Munawir, yang menyatakan bahwa media interaktif mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara menarik melalui gambar, video, animasi, dan suara. Media ini membantu siswa dalam memahami materi yang sulit karena

⁵⁰ Hasil wawancara dengan(S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

⁵¹ Hasil wawancara dengan(A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

⁵² Hasil wawancara dengan(R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

⁵³ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

disajikan secara visual dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami dan dicerna.⁵⁴

Karim dan Raehang, juga menegaskan bahwa media interaktif berfungsi untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam pandangan mereka, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga dilibatkan untuk merespons dan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran. Hal ini tercermin dalam hasil wawancara dan observasi, di mana siswa tampak aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari menanggapi isi video, mengikuti diskusi, menjawab pertanyaan dari guru, hingga menyampaikan pendapat pribadi mengenai materi yang telah dipelajari. oleh siswa.⁵⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Sriasnani et al. (2025) meneliti efektivitas penggunaan media interaktif seperti video, aplikasi, dan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK. Temuan utama menunjukkan bahwa media interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, dengan meningkatkan pemahaman siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Salah satu media yang efektif adalah video, karena memungkinkan penyampaian materi secara visual dan menarik. Video membantu siswa memahami konsep

⁵⁴ Munawir, Rofiqoh, and Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah."

⁵⁵ Karim and Raehang, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar."

keislaman secara lebih mudah, serta mengaitkan teori dengan situasi kehidupan nyata.⁵⁶

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, serta penguatan dari teori dan penelitian relevan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berupa video memiliki peran dan fungsi yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong. Adapun peran dan fungsi tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Media Video Interaktif sebagai Alat Bantu Guru dalam Menyampaikan Materi Abstrak

Berdasarkan hasil data di lapangan didukung dengan teori dan juga penelitian relevan maka dapat disimpulkan bahwa guru memanfaatkan media video interaktif untuk mempermudah penyampaian materi yang dianggap sulit atau abstrak. Melalui video, guru dapat menjelaskan konsep secara visual sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi.

Menurut peneliti, media video memiliki peran penting sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efisien. Sehingga penggunaan video ini perlu dioptimalkan agar siswa lebih mudah memahami materi.

2. Media Video Memberikan Contoh Nyata untuk Mempermudah Pemahaman Siswa

⁵⁶ Sutriasni et al, "Efektivitas Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Penggunaan Video , Aplikasi , Dan Game Edukasi" 5, no. 1 (2025): 59–65.

Berdasarkan hasil data di lapangan didukung dengan teori dan juga penelitian relevan maka dapat disimpulkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi jika diberikan contoh yang nyata dan visual melalui video. Contoh dalam video membantu mereka mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut peneliti, video membantu siswa memahami materi dengan lebih konkret dan tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal dari guru. Sehingga penggunaan video sangat dianjurkan.

3. Media Video Meningkatkan Fokus dan Perhatian Siswa dalam Belajar

Berdasarkan hasil data di lapangan didukung dengan teori dan juga penelitian relevan maka dapat disimpulkan bahwa siswa tampak lebih tertarik dan fokus saat pembelajaran menggunakan video. Mereka tidak mudah bosan dan menunjukkan respons yang aktif selama video berlangsung.

Menurut peneliti, media video efektif dalam menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus saat mengikuti pembelajaran. Sehingga penggunaan video perlu di optimalkan agar siswa tidak mudah bosan dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat Munawir, yang menyatakan bahwa media interaktif mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara menarik melalui gambar, video, animasi, dan suara. Media ini membantu siswa dalam memahami materi yang sulit

karena disajikan secara visual dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami dan dicerna.⁵⁷

d. Fungsi dan Kegunaan Aplikasi CapCut dalam Mendukung Proses Pembuatan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, guru Pendidikan Agama Islam menyatakan bahwa aplikasi CapCut berperan besar dalam membantu proses pembuatan media pembelajaran berbentuk video. Dengan fitur yang lengkap dan mudah digunakan, CapCut memungkinkan guru untuk mengedit video dengan menambahkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan transisi. Meskipun tidak semua siswa mengetahui bahwa video tersebut diedit menggunakan CapCut, mereka tetap menilai bahwa video pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Guru Pendidikan Agama Islam(V) dalam wawancara yang dilakukan menyampaikan bahwa :

“Ya, saya memang sering menggunakan aplikasi CapCut untuk mengedit video pembelajaran. Menurut saya, CapCut sangat membantu dalam proses pembuatan video karena fiturnya cukup lengkap dan mudah digunakan, bahkan untuk pemula.”⁵⁸

Pendapat guru ini selaras dengan tanggapan siswa yang menunjukkan respons positif terhadap video yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini di sampaikan oleh pernyataan (S) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu :

⁵⁷ Munawir, Rofiqoh, and Khairani, “Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah.”

⁵⁸ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, di ruang Guru pada 27 Mei 2025

“Menurut saya videonya bagus. Ada teks dan efek yang membuat jadi lebih menarik dilihat. Terus tampilan videonya juga jelas, jadi gampang dimengerti.”⁵⁹

Siswa lain mendukung pernyataan ini yang menyatakan bahwa tampilan video tidak membosankan dan lebih menyenangkan untuk ditonton. Hal ini di sampaikan oleh pernyataan (A) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yang mengatakan :

“Videonya bagus. Soalnya tampilannya menarik, ada tulisan sama musiknya. Jadi lebih semangat nontonnya.”⁶⁰

Salah seorang siswa (R) kelas 11 menyatakan :

“Menurut saya videonya bagus dan tidak membosankan. Ada tulisan yang bisa jalan, gambar bergerak, ada musiknya juga”⁶¹

Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru menayangkan video pembelajaran yang telah diedit dengan penambahan teks, animasi, dan efek transisi. Video tersebut memuat cuplikan materi yang disampaikan dengan tambahan subtitle berjalan, stiker animatif, dan latar musik yang dinamis. Meskipun proses editing video tidak diamati secara langsung, tampilan akhir video menunjukkan adanya penggunaan aplikasi pengeditan video seperti Cap Cut, sebagaimana yang telah dijelaskan oleh guru.⁶²

Temuan ini sejalan dengan pendapat Rika yng menyatakan, Fungsi utama capcut adalah sebagai aplikasi pengedit video. Aplikasi ini memungkinkan pengguna, seperti guru atau siswa, untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan

⁵⁹ Hasil wawancara dengan(S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

⁶⁰ Hasil wawancara dengan(A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

⁶¹ Hasil wawancara dengan(R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

⁶² Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

kebutuhan pembelajaran.⁶³ Temuan ini juga didukung oleh Pendapat rahayu, Aplikasi ini mendukung pembuatan konten berkualitas tinggi dan efisiensi pengeditan. CapCut mendukung impor video beresolusi UHD/4K.⁶⁴

Pendapat dari Mulyana,dkk juga mendukung temuan ini CapCut juga menyediakan berbagai fitur pendukung. Fitur Audio untuk menambahkan suara dari video atau musik bawaan aplikasi, Teks untuk menyisipkan tulisan dengan efek menarik. Overlay untuk menambahkan gambar atau video lain dalam satu tampilan, Efek dan Filter untuk mempercantik visual.⁶⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Jovan Andrie et al (2024) menunjukkan bahwa aplikasi CapCut sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam tugas video mata kuliah Kepewaraan. Sebanyak 13 dari 17 mahasiswa memperoleh penilaian “sangat baik” dalam tugas video yang dibuat menggunakan CapCut, yang menandakan bahwa mahasiswa mampu memanfaatkan aplikasi tersebut dengan baik. CapCut dinilai mampu meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, serta mempermudah proses pembuatan media pembelajaran video melalui fitur-fitur seperti teleprompter, template, efek, filter, dan editing audio-visual. Selain itu, CapCut juga dapat diakses secara offline, bebas watermark, dan sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital masa kini.⁶⁶

⁶³ S Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025 yahmewah, “Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran.”

⁶⁴ Rahayu, “Mrs Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo.”

⁶⁵ Mulyana, Murni, and Saragih, “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Dan Capcut Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT.”

⁶⁶ Moh Jovan et al., “Pemanfaatan Aplikasi CapCut Dalam Pembuatan Tugas Video Pada Mata Kuliah Kepewaraan Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura” 7, no. 3 (2024): 1152–61.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, berikut adalah fungsi dan kegunaan aplikasi CapCut dalam pembuatan media pembelajaran:

1. Membantu Guru dalam Membuat Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil data di lapangan yang didukung teori dan penelitian relevan, CapCut digunakan guru untuk membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan fitur teks, gambar, suara, dan transisi, sehingga video menjadi lebih menarik.

Menurut peneliti, CapCut merupakan alat bantu yang praktis dan efisien dalam produksi media pembelajaran, khususnya dalam mendukung visualisasi materi ajar.

2. Memungkinkan Penyusunan Materi Secara Menarik dan Informatif

CapCut memungkinkan materi ajar dikemas secara visual dan kreatif. Observasi menunjukkan bahwa video pembelajaran memuat subtitle, animasi, dan musik latar yang mendukung penyampaian informasi secara jelas dan menarik.

Menurut peneliti, aplikasi ini membantu penyusunan materi ajar yang komunikatif, tidak monoton, dan mudah diterima siswa.

3. Meningkatkan Daya Tarik dan Kejelasan Video Pembelajaran

Video pembelajaran yang ditampilkan memiliki visual yang menarik dengan tambahan teks, musik, dan efek transisi. Siswa merespons positif karena video menjadi lebih jelas dan menyenangkan.

Menurut peneliti, CapCut meningkatkan kualitas tampilan video pembelajaran, yang berdampak langsung pada kejelasan materi dan minat belajar siswa.

4. Mendukung Penyajian Video yang Tidak Monoton dan Interaktif

Video yang dihasilkan bersifat interaktif dan tidak monoton. Terdapat kombinasi elemen visual dan audio seperti animasi, stiker, dan transisi, sehingga materi tampak dinamis.

Menurut peneliti, CapCut mendukung penyajian video pembelajaran yang hidup dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rika yang menyatakan, Fungsi utama capcut adalah sebagai aplikasi pengedit video. Aplikasi ini memungkinkan pengguna, seperti guru atau siswa, untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.⁶⁷ Temuan ini juga didukung oleh Pendapat rahayu, Aplikasi ini mendukung pembuatan konten berkualitas tinggi dan efisiensi pengeditan. CapCut mendukung impor video beresolusi UHD/4K.⁶⁸

Pendapat dari Mulyana,dkk juga mendukung hal ini CapCut juga menyediakan berbagai fitur pendukung. Fitur Audio untuk menambahkan suara dari video atau musik bawaan aplikasi, Teks untuk menyisipkan tulisan dengan efek menarik. Overlay untuk menambahkan gambar atau

⁶⁷ Syahmewah, "Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran."

⁶⁸ Rahayu, "Mrs Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo."

video lain dalam satu tampilan, Efek dan Filter untuk mempercantik visual.⁶⁹

e. Proses penggunaan Aplikasi CapCut dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dalam pelajaran PAI

Guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong menjelaskan bahwa dalam proses implementasi media pembelajaran interaktif tidak hanya menggunakan video yang telah tersedia, tetapi juga merancang dan memproduksi sendiri video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi CapCut.

Guru Pendidikan Agama Islam (V) dalam wawancara yang dilakukan menyampaikan bahwa :

“Langkah pertama yang saya lakukan adalah menentukan materi pelajaran yang akan disampaikan, kemudian saya susun menjadi semacam naskah atau skenario video. Setelah itu, saya mengeditnya menggunakan aplikasi CapCut. Saya menambahkan teks, gambar, suara, serta efek transisi. Semua proses saya lakukan sendiri.”⁷⁰

Selain membuat video pembelajaran secara mandiri, guru juga menjelaskan bahwa ia melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan tugas untuk membuat video menggunakan aplikasi CapCut. Guru menyatakan bahwa cara ini digunakan untuk mendorong kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

⁶⁹ Mulyana, Murni, and Saragih, “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Dan Capcut Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT.”

⁷⁰ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, di ruang Guru pada 27 Mei 2025

Hal ini di sampaikan oleh pernyataan (S) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yang mengatakan :

“Iya, waktu itu kami diberi tugas untuk membuat video bertema ‘Infaq Terbaik untuk Orang Tua’. Saya pakai CapCut buat ngedit. Pertama-tama saya masukin video yang saya rekam, terus saya tambahin kata-kata dan musik. Jadi lebih semangat ngerjainnya karena seru.”⁷¹

Hal serupa juga di sampaikan oleh pernyataan (A) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yang mengatakan :

“Iya, saya pernah disuruh buat video tentang infaq terbaik untuk orang tua. Saya pakai CapCut buat ngedit. Saya masukin video, terus saya tambahin tulisan dan musik. Videonya saya buat singkat tapi”⁷²

Temuan tersebut juga didukung oleh pernyataan yang di sampaikan pada hasil wawancara siswa(R) kelas 11 yang menyatakan :

“ya saya pernah diberi tugas untuk membuat video tentang pernikahan islami. Aku edit sendiri pakai CapCut, terus masukin gambar sama tulisan. Seru sih, soalnya bisa sambil belajar juga sambil ngedit.isinya pas sama yang diminta bu guru. Ngerjainnya jadi semangat karena bisa bikin pakai gaya sendiri.”⁷³

Hal ini didukung oleh hasil observasi di kelas yang menunjukkan bahwa video pembelajaran yang ditampilkan telah dirancang dan diedit sedemikian rupa agar sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Video tersebut memiliki elemen-elemen khas seperti teks penjelas, gambar, dan transisi visual yang selaras dengan topik pelajaran. Meskipun peneliti tidak mengamati secara langsung proses editing video oleh guru, namun kesesuaian konten video dengan materi ajar serta pernyataan dari guru dan siswa memberikan landasan kuat bahwa video tersebut kemungkinan

⁷¹ Hasil wawancara dengan(S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

⁷² Hasil wawancara dengan(A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

⁷³ Hasil wawancara dengan(R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

besar dibuat sendiri oleh guru dan bukan hasil unduhan dari sumber luar.⁷⁴

Temuan ini sejalan dengan pendapat Rika, yang menyatakan fungsi utama capcut adalah sebagai aplikasi pengeditan video memungkinkan pengguna, seperti guru atau siswa, menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini ketika guru juga melibatkan siswa secara aktif dalam pembuatan video sebagai bagian dari tugas pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa aplikasi capcut tidak hanya dapat digunakan oleh guru saja, akan tetapi siswa juga dapat menggunakan aplikasi ini.⁷⁵

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMAN 6 Rejang Lebong, penggunaan aplikasi CapCut dalam pembuatan media pembelajaran interaktif untuk pelajaran PAI menunjukkan beberapa karakteristik penting. Adapun bentuk penggunaan tersebut dapat dijelaskan melalui poin-poin berikut :

1. Dilakukan Secara Mandiri dan Terstruktur

Berdasarkan data di lapangan serta didukung teori dan penelitian relevan, guru membuat video pembelajaran menggunakan CapCut secara mandiri melalui tahapan terstruktur, mulai dari pemilihan materi hingga pengeditan dengan fitur teks, gambar, suara, dan

⁷⁴ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

⁷⁵ Syahmewah, "Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran."

transisi. Hasil akhir menunjukkan kesesuaian konten dengan materi ajar serta keterpaduan visual dan audio.

Menurut peneliti, CapCut bukan sekadar alat editing, tetapi media yang membantu guru menyusun pembelajaran secara rapi, menarik, dan sesuai kebutuhan.

2. Melibatkan Siswa Secara Aktif dalam Pembuatan Video

Guru tidak hanya membuat video sendiri, tetapi juga melibatkan siswa dengan memberi tugas membuat video menggunakan CapCut. Strategi ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta melatih keterampilan digital mereka.

Menurut peneliti, keterlibatan siswa dalam proses pembuatan video dapat meningkatkan partisipasi belajar dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

2. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Capcut dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas XI, pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video yang dibuat melalui CapCut ternyata memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa metode ini membuat mereka lebih semangat, lebih fokus, serta merasa bahwa materi lebih mudah dipahami.

Guru Pendidikan Agama Islam (V) dalam wawancara yang dilakukan menyampaikan bahwa :

“Siswa lebih antusias dan aktif selama pembelajaran. Siswa juga tampak memperhatikan materi yang dijelaskan menggunakan video”⁷⁶

Hal senada juga di sampaikan oleh pernyataan yang di sampaikan Hal ini juga didukung oleh (S) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yaitu :

“Iya, saya merasa lebih semangat. Belajarnya jadi lebih seru dan tidak membosankan. saya juga menjadi lebih fokus.”⁷⁷

Pernyataan serupa juga disampaikan siswa lain (A) pada hasil wawancara siswa kelas 11 yang mengatakan :

“Iya, saya merasa lebih semangat belajarnya karena lebih asik dan bisa membuat saya lebih fokus. saya lebih suka belajar pakai video daripada ceramah.”⁷⁸

Temuan tersebut juga didukung oleh pernyataan yang di sampaikan pada hasil wawancara siswa(R) kelas 11 yang menyatakan :

“Iya, lebih semangat. Soalnya pelajarannya jadi gak monoton, lebih menarik aja. Kita jadi kayak pengen tahu lebih banyak, apalagi kalau dalam videonya ada contoh yang dekat sama kehidupan sehari-hari.”⁷⁹

Temuan ini juga didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak bersemangat, menunjukkan antusiasme, aktif bertanya, dan mengikuti rangkaian kegiatan dengan baik. Siswa terlihat memperhatikan materi yang disampaikan dalam video dan terlibat dalam diskusi kelas. Beberapa siswa juga merespons pertanyaan guru dengan aktif dan menunjukkan ketertarikan terhadap isi materi yang disampaikan melalui video.⁸⁰

⁷⁶ Hasil wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam SMAN 6 Rejang Lebong, di ruang Guru pada 27 Mei 2025

⁷⁷ Hasil wawancara dengan(S) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 2 Juni 2025

⁷⁸ Hasil wawancara dengan(A) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 3 Juni 2025

⁷⁹ Hasil wawancara dengan(R) siswa kelas 11 SMAN 6 Rejang Lebong, 10 Juni 2025

⁸⁰ Hasil observasi dikelas 11 SMAN 6 Rejang lebong, 26 Mei 2025

Temuan ini sejalan dengan pendapat Luma'ul Hayya, yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan efektivitas belajar melalui penyajian materi yang menarik, mudah dipahami, dan interaktif. Dalam konteks ini, penggunaan video CapCut mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, memancing keterlibatan siswa dan memudahkan siswa memahami materi Pendidikan Agama Islam, sebagaimana dijelaskan dalam teori tersebut.⁸¹

Hal ini juga didukung oleh pendapat Salma dkk., yang menyatakan bahwa minat belajar berfungsi sebagai penyemangat yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tercermin dalam keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik saat berdiskusi, menjawab pertanyaan guru, maupun dalam keterlibatan mereka secara menyeluruh.⁸²

Temuan ini juga didukung oleh pendapat Arsyad, menjelaskan bahwa minat belajar merupakan kekuatan pendorong yang membuat siswa lebih memperhatikan materi, dan bersungguh-sungguh dalam memahami isi pelajaran dan secara tidak langsung berpengaruh pada prestasi akademik. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan fokus dalam

⁸¹ Luma'ul 'Adilah Hayya, "Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan," *Jurnal Eksponen* 13, no. 2 (2023): 67-73

⁸² Ainurrahama, Amalia, and Nurmeta, "Analisis Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Lagu Anak."

memperhatikan materi, keberanian dalam bertanya, serta kemampuan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari melalui media video.⁸³

Penelitian yang dilakukan oleh Ike Septiani berjudul “Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran PAI Kelas VII di SMP Negeri 5 Terbanggi Besar” menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa dukungan media membuat proses belajar tidak maksimal dan menurunkan minat belajar siswa. Namun, setelah penggunaan media video dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, peserta didik menjadi lebih antusias, tidak merasa jenuh, dan menunjukkan ketertarikan terhadap model pembelajaran berbasis video. Temuan ini sangat relevan dengan hasil penelitian penulis di SMAN 6 Rejang Lebong, di mana media video yang dibuat melalui aplikasi CapCut terbukti memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mudah dipahami. Siswa juga menunjukkan peningkatan antusiasme, fokus, serta keterlibatan aktif dalam diskusi dan menjawab pertanyaan, yang memperkuat bahwa media video interaktif memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.⁸⁴

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMAN 6 Rejang Lebong, penggunaan media video yang dibuat melalui aplikasi CapCut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan dampak yang

⁸³ Arsyad and Salahudin, “Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur’an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai).”

⁸⁴ I K E Septiani, “Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Pai Kelas Vii Di Smp N 5 Terbanggi Besar Jurusan : Pendidikan Agama Islam Raden Intan Lampung Pembelajaran Pai Kelas VII DI Jurusan : Pendidikan Agama Islam,” 2022.

positif terhadap minat belajar siswa. Adapun dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media tersebut dapat dijelaskan melalui poin-poin berikut:

1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Penggunaan media video CapCut dalam pembelajaran PAI meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Materi yang disajikan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung dengan dokumentasi hasil penilaian kelas Berdasarkan hasil penilaian kelas XI yang berjumlah 35 siswa, seluruh siswa memperoleh nilai sesuai atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dibandingkan dengan hasil penilaian sebelumnya, sebanyak 30 siswa (85,7%) mengalami peningkatan nilai, sedangkan 5 siswa (14,3%) nilainya tetap stabil sesuai KKM. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang erat kaitannya dengan peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media interaktif berbasis aplikasi CapCut.

Menurut peneliti, video hasil editing CapCut mampu membangun ketertarikan siswa terhadap materi, sehingga penggunaan video pembelajaran perlu dioptimalkan agar menumbuhkan minat, motivasi dan semangat siswa, yang menjadi dasar peningkatan kualitas belajar.

2. Meningkatkan Antusiasme dan Keterlibatan Siswa

Penggunaan video berbasis aplikasi capcut membuat siswa menjadi lebih aktif, semangat, dan berani terlibat dalam pembelajaran. Hal ini

terlihat dari keikutsertaan dalam diskusi, menjawab pertanyaan, serta keseriusan dalam mengerjakan tugas berbasis video.

Menurut peneliti, video berbasis capcut tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga menciptakan ruang interaksi yang mendorong partisipasi aktif siswa. sehingga penggunaan video pembelajaran perlu dioptimalkan untuk mendorong antusiasme dan keterlibatan siswa

3. Meningkatkan Fokus dan Menciptakan Suasana Belajar yang Aktif

Penggunaan video CapCut membuat siswa lebih fokus dan memperhatikan materi pembelajaran. Tampilan visual seperti teks berjalan, animasi, dan musik membuat siswa lebih tertarik.

Menurut peneliti, video pembelajaran menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif, di mana perhatian siswa lebih mudah diarahkan dan keterlibatan mereka meningkat.

4. Membuat Materi Lebih Relevan dengan Kehidupan Sehari-Hari

Materi yang disampaikan melalui video seringkali dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, seperti tema infaq, pernikahan islami, dan tanggung jawab sosial, sehingga lebih mudah dipahami. Peneliti menilai pendekatan ini memperkuat hubungan antara teori dan praktik, menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Hal ini sejalan dengan pendapat Luma'ul Hayya, yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan efektivitas belajar melalui penyajian materi yang menarik, mudah

dipahami, dan interaktif. Dalam konteks ini, penggunaan video CapCut mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, memancing keterlibatan siswa dan memudahkan siswa memahami materi Pendidikan Agama Islam, sebagaimana dijelaskan dalam teori tersebut.⁸⁵

Hal ini juga didukung oleh pendapat Salma dkk., yang menyatakan bahwa minat belajar berfungsi sebagai penyemangat yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tercermin dalam keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik saat berdiskusi, menjawab pertanyaan guru, maupun dalam keterlibatan mereka secara menyeluruh.⁸⁶

Hal ini juga didukung oleh pendapat Arsyad, menjelaskan bahwa minat belajar merupakan kekuatan pendorong yang membuat siswa lebih memperhatikan materi, dan bersungguh-sungguh dalam memahami isi pelajaran dan secara tidak langsung berpengaruh pada prestasi akademik. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan fokus dalam memperhatikan materi, keberanian dalam bertanya, serta kemampuan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari melalui media video.⁸⁷

⁸⁵ Luma'ul 'Adilah Hayya, "Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan," *Jurnal Eksponen* 13, no. 2 (2023): 67-73

⁸⁶ Ainurruhama, Amalia, and Nurmeta, "Analisis Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Lagu Anak."

⁸⁷ Arsyad and Salahudin, "Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur'an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai)."

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Guru mengimplementasikan media pembelajaran interaktif PAI dengan menggunakan aplikasi CapCut melalui tahapan yang sistematis. Guru menyiapkan modul ajar, menyusun video pembelajaran dengan fitur teks, suara, animasi, dan gambar pada CapCut, lalu menayangkannya di awal pembelajaran sebagai stimulus dan alat bantu visual. Setelah itu, guru menjelaskan materi dengan bantuan video tersebut, melibatkan siswa dalam diskusi, serta melakukan evaluasi untuk menilai pemahaman siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis CapCut memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Video yang menarik, dilengkapi suara, animasi, dan penjelasan sederhana membuat siswa lebih tertarik, termotivasi, serta aktif bertanya dan berdiskusi. Berdasarkan hasil penilaian kelas XI yang berjumlah 35 siswa, seluruh siswa memperoleh nilai sesuai atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari jumlah tersebut, 30 siswa (85,7%) mengalami peningkatan nilai, sedangkan 5 siswa (14,3%) tetap stabil sesuai KKM.

B. Saran

1. Kepada Guru Pendidikan Agama Islam, disarankan untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis video agar proses belajar lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang akrab dengan siswa masa kini.
2. Kepada Pihak Sekolah, sebaiknya memberikan dukungan berupa pelatihan, fasilitas digital, serta kesempatan bagi guru untuk mengembangkan media berbasis aplikasi seperti CapCut dalam pembelajaran.
3. Kepada Siswa, diharapkan agar lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber belajar tambahan di luar kelas, serta berani berpartisipasi dalam diskusi kelas.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya, dapat menjadikan penelitian ini sebagai dasar untuk meneliti efektivitas penggunaan CapCut dalam meningkatkan hasil belajar atau melakukan kajian pada mata pelajaran lain dan tingkat pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurruhama, Salma Azkiya, Arsyi Rizqia Amalia, and Irna Khaleda Nurmeta. "Analisis Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Lagu Anak." *Jurnal Pena Edukasi* 11, no. 2 (2024): 120. <https://doi.org/10.54314/jpe.v11i2.2050>.
- Aldiyanto, H., Handoko, D., Sabil, A., dan Devania, R. "Dasar Editing Capcut Untuk Media Sosial Bagi Siswa Menengah Pertama (Smpit Aulady)." *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ* 1, no. 1 (2023): 3.
- Ardiansyah, Risnita, and M.Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah." *Journal of Qualitative and Quantitative Research* 2, no. 1 (2023): 1–9.
- Arsyad, Arsyad, and Salahudin Salahudin. "Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur'an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai)." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 16, no. 2 (2018): 181. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v16i2.476>.
- Dimas Purnomo, Muhammad Afif Marta, and Gusmaneli Gusmaneli. "Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Strategi Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 3, no. 2 (2025): 414–27. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237>.
- Fardilah, Ega, Hidra Ariza, and Muhammad Sufyan. "Implementasi Metode Ceramah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Lareh Sago Halaban." *Indonesian Research Journal On Education* 3, no. 1 (2022): 747–54. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.338>.

- Fitri, Furhatul, and Retno Wahyuningsih. "Pengembangan Media Video Animasi Kegiatan Belajar PAI Dan Budi Pekerti Dengan Menggunakan Capcut Siswa SD Negeri Sepat 4." *Dinamika* 8, no. 2 (2023): 1–12.
- Fitri, Nurhafiza, and Nirwana Anas. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 10, no. 1 (2024): 649–60. <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/download/4412/2231>.
- Hadi, Saptono, and Agus Hermawan. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal Simki Pedagogia* 7, no. 2 (2024): 442. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693>.
- Irmadani, Irmadani. "Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Memori Anak Di TK IT AR-Roja' Asahan Kisaran Timur." *Komprehensif* 2, no. 2 (2024): 193–202. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif/article/view/768>.
- Jovan, Moh, Andrie Fahrian, Liana Rochmatul Wachidah, and Sahrul Romadhon. "Pemanfaatan Aplikasi CapCut Dalam Pembuatan Tugas Video Pada Mata Kuliah Kepewaraan Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura" 7, no. 3 (2024): 1152–61.
- Karim, and Raehang. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 4 (2024): 175. <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomihttps://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.6336>.
- Kuswanto, Endik, and Romelah. "Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Pai Di Sma Islam." *Jurnal Penelitian Humano* 11, no. 1 (2020): 167.

file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/admin,+10.+701-4694-1-ED(1).pdf.

Machfud, Nailul Ulah Al Chumairoh, Ade Nur Isnaini, and Khoirul Bariyyah.

“Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa.” *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)* 2, no. 3 (2024): 668.

Maghfiroh, Izza. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Capcut Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.” *Prosiding Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember* 1, no. 1 (2023): 32–43. [https://digilib.uinkhas.ac.id/29081/1/Izza Maghfiroh T20194139 skripsi....pdf](https://digilib.uinkhas.ac.id/29081/1/Izza_Maghfiroh_T20194139_skripsi....pdf).

Mentaya, tiara Suriyatna, Siti Nur Aisyah, Teguh Almadani, Siti Maulida, and Abdul Azis. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Pembelajaran Al-Quran Hadis Materi Proses.” *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Isla* 2, no. 1 (2024): 313–20.

Muliyana, Dewi, Atma Murni, and Sehatta Saragih. “Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Dan Capcut Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT.” *Semnasa*, no. November 2023 (2023): 896–902. <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/download/100/89>.

Munawir, Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. “Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, no. 1 (2024): 65. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.

Neha, La Ili, and Iman Ashari. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang.” *Jurnal Ilmiah Pembelajaran*

Sekolah Dasar 5, no. 2 (2023): 142–49.
<https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>.

Nurhasanah, Siti, and A Sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes).” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128–35. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

Nurrisa, Fahriana, Dina Hermina, and Norlaila. “Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, Dan Analisis Data.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)* 02, no. 03 (2025): 793–800.

P., Andi Achru. “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran.” *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 208.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

Purnamasari, Ika, Thoriq Aulia, Nelman Wisabla, Nazwa Khalizah, and Sitevis Ndururu. “Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sejarah.” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* 8, no. 12 (2024): 100.

Putri, Heni Julaika, and Sri Murhayati. “Metode Pengumpulan Data Kualitatif.” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 9, no. 01 (2022): 1–6.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27063/18482>.

Rahayu, Indah Dwi. “Mrs Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo.” *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)* 3, no. 2 (2022): 44–50.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i2.2585>.

Rijali, Ahmad. “Analisis Data Kualitatif.” *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2019): 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.

Satria, Habib, and Andri Basir. “Implementasi Media Interaktif Berbasis Macro Mediaflash Pada Mata Pelajaran Sistem Pengendali Elektromagnetik.”

Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro) 5, no. 2 (2020): 16.
<https://doi.org/10.25273/jupiter.v5i2.7558>.

Septiani, I K E. “Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Pai Kelas Vii Di Smp N 5 Terbanggi Besar Jurusan : Pendidikan Agama Islam Raden Intan Lampung Pembelajaran Pai Kelas VII di Jurusan : Pendidikan Agama Islam,” 2022.

Simanullang, Kendedes, Vidy Vicy Gultom, and Syahrial Syahrial. “Meningkatkan Minat Siswa Dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 11329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>.

Sinaga, Debby Yuliana, Ruth Yunilisa Simangunsong, Ananda Simajuntak, Fadilany Sinaga, Yeheskiel P. Sinaga, Wahyu Hutagalung, Ucok Gunlicen Simbolon, Leni Margaretha Sitindaon, and Nayla Maharani. “Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 03 (2025): 1551. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5430>.

Sinta Kusuma Pertiwi, Dewi, Indah Setyo Wardhani, JL Raya Telang, Kec Kamal, Kab Bangkalan, Jawa Timur, and Korespondensi Penulis. “PT. Media Akademik Publisher Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jma* 2 (2024): 2.

Siti Romdona, Silvia Senja Junista, Ahmad Gunawan. “Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner.” *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik* 3, no. 1 (2025): 132–38. <https://doi.org/10.61787/zk322946>.

Sutriasni et al. “Efektivitas Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Penggunaan Video , Aplikasi , Dan Game Edukasi” 5, no. 1 (2025): 59–65.

Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy Arifmiboy, and Arman Husni. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>.

Syahnemah, Rika. "Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi Capcut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran." *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)* 7, no. 1 (2023): 28–30. <https://doi.org/10.30743/pascal.v7i1.7343>.

Wiyanda Vera Nurfajriani², Muhammad Wahyu Ilhami¹ Arivan Mahendra³, Rusdy Abdullah Sirodj³, M Win Afgani³, and Received: "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 17, no. 1 (2024): 107–21. <https://doi.org/10.52166/talim.v8i1.8019>.

Wulandari, Dewi. "Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar." *Aksioma Ad-Diniyah* 10, no. 1 (2022): 75–76. <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>

Zuhairini, *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1993.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI

No	Aspek yang Diamati	Fokus Observasi	Terjadi		Keterangan
			Ya	Tidak	
1.	Strategi Implementasi Media Pembelajaran Interaktif	Guru mempersiapkan dan merancang media pembelajaran Interaktif	√		Guru secara aktif merancang materi pembelajaran dengan menyiapkan video interaktif sebelum pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan video interaktif yang sesuai dengan materi dalam modul ajar menunjukkan bahwa guru telah merancang materi pembelajaran sebelum pelaksanaan.
		Guru mencantumkan video interaktif di modul	√		Pada dokumen modul, tercantum rencana penggunaan video interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran.
		Guru menayangkan video pada inti pembelajaran	√		Guru menayangkan video interaktif di awal bagian inti sebagai stimulus
		Guru melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran	√		Guru memberikan pertanyaan, meminta siswa menjelaskan isi video, dan mengajak siswa berdiskusi setelah video diputar, sehingga siswa aktif

					terlibat.
		Guru melakukan evaluasi media	√		Guru melakukan refleksi atau evaluasi sederhana terkait keefektifan media video interaktif setelah pembelajaran selesai.
2.	Tujuan Implementasi media pembelajaran interaktif	Media yang digunakan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa lebih fokus	√		Penggunaan video interaktif membuat suasana kelas lebih hidup, siswa tampak senang, antusias, dan fokus terhadap materi yang diajarkan.
3.	Fungsi media pembelajaran interaktif	Media membantu guru dalam menyampaikan materi	√		Dengan video interaktif, penjelasan materi menjadi lebih visual, konkret, dan mudah dipahami siswa.
		Media meningkatkan keterlibatan siswa	√		Siswa terlihat terlibat aktif dengan menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta memperhatikan isi video dengan serius.
4.	Kegunaan aplikasi capcut	Capcut mempermudah guru mengedit video pembelajaran	√		Guru dengan mudah menggunakan aplikasi CapCut untuk mengedit, menambahkan teks, animasi, serta efek pendukung dalam video pembelajaran.
		Kelengkapan fitur	√		Fitur-fitur dalam CapCut seperti pemotongan video, penambahan

					subtitle, efek animasi, transisi, serta musik latar sangat membantu dalam pembuatan video pembelajaran.
5.	Capcut sebagai alat untuk membuat video pembelajaran	Guru membuat sendiri video pembelajaran	√		Guru secara mandiri memproduksi video pembelajaran menggunakan CapCut sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran.
6.	Minat belajar siswa	Siswa terlihat antusias dan aktif	√		Selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak bersemangat, antusias, aktif bertanya, dan mengikuti kegiatan dengan baik. Materi yang disampaikan melalui video interaktif membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.
		Siswa mengalami perubahan sikap belajar setelah diterapkan media interaktif	√		Setelah penerapan media pembelajaran interaktif, siswa menunjukkan peningkatan motivasi, perhatian, serta sikap positif dalam mengikuti pembelajaran.

PEDOMAN WAWANCARA

No	Pertanyaan penelitian	Pertanyaan untuk guru PAI	Pertanyaan untuk siswa
1.	Bagaimana strategi implementasi media pembelajaran interaktif yang diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam?	Bagaimana strategi (langkah-langkah) Ibu dalam menerapkan media interaktif saat mengajar Pendidikan Agama Islam di kelas?	Apa yang biasanya gurumu lakukan saat menggunakan video di pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
2.	Apa tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif?	Apa tujuan dari Ibu menggunakan media interaktif di kelas?	Menurut kamu, apa tujuan guru menggunakan video saat mengajar di kelas?
3.	Bagaimana peran dan fungsi media pembelajaran interaktif ?	Bagaimana fungsi dan peran media interaktif menurut pengalaman Ibu selama mengajar?	Bagaimana pendapat kamu tentang penggunaan video dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
4.	Bagaimana fungsi dan kegunaan aplikasi CapCut dalam mendukung proses pembuatan media pembelajaran?	Bagaimana pendapat Ibu tentang penggunaan aplikasi CapCut dalam pembuatan video pembelajaran?	Apa pendapat kamu tentang video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut, terutama dari segi tampilan dan isi?
5.	Bagaimana proses penggunaan aplikasi CapCut dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam?	Bagaimana cara Ibu menggunakan CapCut sebagai alat untuk membuat media pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam?	Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi CapCut dalam tugas pelajaran PAI? Kalau iya, bisa ceritakan bagaimana pengalamanmu saat mengerjakan tugas tersebut?
6.	Bagaimana minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media interaktif berbasis aplikasi CapCut?	Bagaimana Ibu melihat minat belajar siswa setelah menggunakan video CapCut?	Setelah belajar dengan video dari aplikasi CapCut, apakah kamu jadi lebih semangat belajar Agama Islam?

HASIL WAWANCARA

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara			
		Wawancara 1 (Guru PAI)	Wawancara 2 (Siswa 1)	Wawancara 3 (Siswa 2)	Wawancara 4 (Siswa 3)
1.	<p>Guru: Bagaimana strategi (langkah-langkah) Ibu dalam menerapkan media interaktif saat mengajar Pendidikan Agama Islam di kelas?</p> <p>Siswa: Apa yang biasanya gurumu lakukan saat menggunakan video di pembelajaran Pendidikan Agama Islam?</p>	<p>Strategi yang saya terapkan dalam penggunaan media interaktif di kelas disesuaikan dengan modul pembelajaran yang sudah saya susun sebelumnya. Kegiatan pembelajaran saya awali dengan pembukaan seperti salam, doa bersama, serta apersepsi. Setelah itu, saya masuk ke inti pelajaran. Di tahap ini, saya menggunakan media interaktif seperti video pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Biasanya saya tampilkan video tersebut di awal inti pembelajaran sebagai stimulus sebelum saya menyampaikan materi. Setelah video diputar, saya memberikan penjelasan lanjutan dan mengajak siswa berdiskusi. Terakhir, saya melakukan evaluasi terhadap penggunaan media tersebut</p>	<p>Biasanya ketika bu guru mutar video sambil di jelaskan juga. bu guru sambil nunjuk bagian penting dari video supaya kita lebih ngerti. Habis itu, kita diajak diskusi atau tanya jawab bareng, jadi bisa makin paham</p>	<p>Saat bu guru memutar video dikelas, biasanya sambil ngasih penjelasan juga. Jika terdapat bagian penting ibu guru akan menghentikan videonya dulu sambil nunjuk bagian penting itu dan ngasih penjelasan. Setelah nonton, kita diajak ngobrol atau tanya jawab soal isi videonya</p>	<p>Biasanya bu guru muter video yang ada hubungannya sama materi, kayak tentang nikah dalam Islam, terus ada juga yang soal adab main medsos, atau video tentang ikhlas . kami diminta untuk nyimak, setelah itu kita diajak diskusi tentang isi video</p>

2.	<p>Guru: Apa tujuan dari Ibu menggunakan media interaktif di kelas?</p> <p>Siswa: Menurut kamu, apa tujuan guru menggunakan video saat mengajar di kelas?</p>	<p>Tujuan saya menggunakan media interaktif dalam pembelajaran adalah agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan media seperti video, saya harap siswa lebih mudah memahami materi dan tidak cepat merasa bosan. Saya ingin menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga pemahaman siswa terhadap materi meningkat. Video interaktif ini juga bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dan partisipatif dikelas.</p>	<p>Soalnya belajar pakai video itu lebih seru dan mudah dimengerti. Nggak bikin ngantuk. Video yang dipakai juga membuat kita lebih semangat dan bisa nambah wawasan</p>	<p>Karena video itu bikin pelajaran lebih menarik dan lebih mudah dimengerti. Jadi kita nggak gampang bosan. Belajarnya juga jadi lebih enak</p>	<p>Biar nggak bosan sih. Jadi lebih seru aja belajarnya, nggak cuma dengerin ceramah. Terus kalau pake video tuh materinya jadi lebih kebayang, apalagi kalau videonya ada contohnya.</p>
3.	<p>Guru: Bagaimana fungsi dan peran media interaktif menurut pengalaman Ibu selama mengajar?</p> <p>Siswa: Bagaimana pendapat kamu tentang penggunaan video dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?</p>	<p>Media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu saya dalam mempermudah penyampaian materi, sehingga materi yang mungkin dirasa sulit oleh siswa dapat dijelaskan dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, media tersebut juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama</p>	<p>Kalau ada video, saya jadi lebih mudah ngerti pelajarannya. Soalnya kita bisa lihat langsung contohnya, terus dijelasin juga ada gambar dan tulisan. Jadi nggak cuma dengerin aja, tapi juga bisa melihat contohnya di video. Itu bikin saya mudah mengerti. Terus biasanya setelah menonton video, bu guru mengajak kami diskusi. Saya juga sering ikut jawab waktu ditanya soal isi video, jadi</p>	<p>Video itu ngebantu banget, soalnya kalau cuma dijelasin biasa kadang suka lupa. Tapi kalau ada video, ada gambarnya, ada suara juga. Terus videonya biasanya nggak bikin bosan, jadi lebih fokus belajarnya. Habis nonton juga sering ada tanya jawab, saya pernah juga diminta pendapat tentang isi videonya, jadi saya bisa ikut mikir dan ngobrol juga di kelas</p>	<p>Membantu sekali kalau belajar menggunakan video. Soalnya terkadang materinya sulit dimengerti kalau cuma dibaca. Tapi kalau ada videonya, kita jadi bisa lihat langsung contohnya, terus jadi lebih gampang di mengerti</p>

		proses belajar mengajar	saya merasa lebih aktif dan mengerti materinya.		
4.	<p>Guru: Bagaimana pendapat Ibu/Bapak tentang penggunaan aplikasi CapCut dalam pembuatan video pembelajaran?</p> <p>Siswa: Apa pendapat kamu tentang video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi CapCut, terutama dari segi tampilan dan isi?</p>	<p>Ya, saya memang sering menggunakan aplikasi CapCut untuk mengedit video pembelajaran. Menurut saya, CapCut sangat membantu dalam proses pembuatan video karena fiturnya cukup lengkap dan mudah digunakan, bahkan untuk pemula.</p>	<p>Menurut saya videonya bagus. Ada teks dan efek yang membuat jadi lebih menarik dilihat. Terus tampilan videonya juga jelas, jadi gampang dimengerti</p>	<p>Videonya bagus. Soalnya tampilannya menarik, ada tulisan sama musiknya. Jadi lebih semangat nontonnya</p>	<p>Menurut saya videonya bagus dan tidak membosankan. Ada tulisan yang bisa jalan, gambar bergerak, ada musiknya juga</p>
5.	<p>Guru: Bagaimana cara Ibu menggunakan CapCut sebagai alat untuk membuat media pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam?</p> <p>Siswa: Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi CapCut dalam tugas pelajaran PAI? Kalau iya, bisa ceritakan bagaimana pengalamanmu saat mengerjakan tugas tersebut?</p>	<p>Langkah pertama yang saya lakukan adalah menentukan materi pelajaran yang akan disampaikan, kemudian saya susun menjadi semacam naskah atau skenario video. Setelah itu, saya melakukan proses perekaman, lalu mengeditnya menggunakan aplikasi CapCut. Saya menambahkan teks, gambar, suara, serta efek transisi. Semua proses saya lakukan sendiri. Selain membuat video sendiri, saya juga memberi tugas kepada siswa untuk membuat video pembelajaran sederhana sesuai tema yang telah</p>	<p>Iya, waktu itu kami diberi tugas untuk membuat video bertema 'Infaq Terbaik untuk Orang Tua'. Saya pakai CapCut buat ngedit. Pertama-tama saya masukin video yang saya rekam, terus saya tambahkan kata-kata dan musik. Jadi lebih semangat ngerjainnya karena seru</p>	<p>Iya, saya pernah disuruh buat video tentang infaq terbaik untuk orang tua. Saya pakai CapCut buat ngedit. Saya masukin video, terus saya tambahkan tulisan dan musik. Videonya saya buat singkat tapi</p>	<p>ya saya pernah diberi tugas untuk membuat video tentang pernikahan islami. Aku edit sendiri pakai CapCut, terus masukin gambar sama tulisan. Seru sih, soalnya bisa sambil belajar juga sambil ngedit. isinya pas sama yang diminta bu guru. Ngerjainnya jadi semangat karena bisa bikin pakai gaya sendiri</p>

		ditentukan. Tujuannya agar siswa bisa lebih memahami materi sekaligus melatih kreativitas mereka.			
6.	<p>Guru: Bagaimana Ibu melihat minat belajar siswa setelah menggunakan video CapCut?</p> <p>Siswa: Setelah belajar dengan video dari aplikasi CapCut, apakah kamu jadi lebih semangat belajar Agama Islam?</p>	<p>Siswa lebih antusias dan aktif selama pembelajaran. Siswa juga tampak memperhatikan materi yang dijelaskan menggunakan video</p>	<p>Iya, saya merasa lebih semangat. Belajarnya jadi lebih seru dan tidak membosankan. saya juga menjadi lebih fokus</p>	<p>Iya, saya merasa lebih semangat belajarnya karena lebih asik dan bisa membuat saya lebih fokus. saya lebih suka belajar pakai video daripada ceramah</p>	<p>Iya, lebih semangat. Soalnya pelajarannya jadi gak monoton, lebih menarik aja. Kita jadi kayak pengen tahu lebih banyak, apalagi kalau dalam videonya ada contoh yang deket sama kehidupan sehari-hari</p>

PEDOMAN DOKUMENTASI

Sub Komponen	Jenis Dokumentasi	Ada	Tidak
SMA Negeri 6 Rejang Lebong	1. Sejarah SMA Negeri 6 Rejang Lebong		√
	2. Lokasi/Letak Geografis SMA Negeri 6 Rejang Lebong	√	
	3. Profil SMA Negeri 6 Rejang Lebong		√
	4. Sarana dan Prasarana Sekolah		
	5. Data Tenaga Pendidik(Jumlah)	√	
	6. Data siswa	√	
Guru dan Peserta Didik	1. Modul atau perangkat ajar PAI yang menggunakan media interaktif berbasis aplikasi CapCut	√	
	2. Aktivitas pembelajaran PAI di kelas selama proses implementasi	√	
Dokumentasi Pendukung	1. Ruang kelas yang digunakan di SMA Negeri 6 Rejang Lebong	√	
	2. Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran Siswa SMA Negeri 6 Rejang Lebong	√	
	3. Dokumentasi Perangkat Pembelajaran	√	
	4. Dokumentasi wawancara	√	



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

PAI DAN BUDI PEKERTI FASE F KELAS XI

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: VERA YUNITA, S.Pd.I
Instansi	: SMA Negeri 6 Rejang Lebong
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	: SMA
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase F, Kelas / Semester	: XI (Sebelas) / II (Genap)
BAB 8	: Adab Menggunakan Media Sosial
Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan / 9 Jam Pelajaran
B. KOMPETENSI AWAL	
<p>Capaian Pembelajaran Fase F</p> <p>Siswa dapat memecahkan masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), dan narkoba dalam Islam; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, menganalisis dampak negatif sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari-hari, sikap inovatif dan etika berorganisasi; mempresentasikan cara memecahkan masalah perkelahian antarpelajar dan dampak pengiringnya, minuman keras (miras), dan narkoba; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, dampak negative sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari-hari; meyakini bahwa agama melarang melakukan perkelahian antarpelajar, minuman keras, dan narkoba, munafik, keras hati, dan keras kepala, meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat dan meyakini bahwa sikap inovatif dan etika berorganisasi merupakan perintah agama; membiasakan sikap taat pada aturan, peduli sosial, tanggung jawab, cinta damai, santun, saling menghormati, semangat kebangsaan, jujur, inovatif, dan rendah hati.</p> <p>Alur Capaian Pembelajaran</p> <p>Siswa diajak untuk bisa menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, dapat membuat postingan dan komentar di media sosial yang positif, sehingga dapat meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat, serta membiasakan sikap menggunakan media sosial yang santun, saling menghormati, bertanggung jawab, semangat kebangsaan, dan cinta damai.</p>	

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong-royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.
D. SARANA DAN MEDIA PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Laptop, audio, LCD/proyektor, Handphone, Buku Paket, Al-Qur'an.
E. TARGET SISWA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cooperative Learning ▪ Kartu sortir (<i>card short</i>) atau Indeks Card Match
G. KATA KUNCI
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adab, Online, Su'udzan, Ghibah, Media Sosial, Hoax, Tajassus, Ujaran kebencian, Tabayun
H. MATERI PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pentingnya Adab menggunakan Media Sosial ▪ Pengertian Adab menggunakan Media Sosial ▪ Dasar Naqli ▪ Adab menggunakan Media Sosial ▪ Penerapan Karakter dalam Adab Bermedia Sosial ▪ Hikmah Adab Bermedia Sosial
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Dalam bab ini, tujuan pembelajarannya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan adab menggunakan media sosial 2. Menjelaskan dalil naqli adab menggunakan media sosial 3. Menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam; 4. Membuat postingan dan komentar di media sosial yang positif; 5. Meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat;

6. Membiasakan sikap menggunakan media sosial yang santun, saling menghormati, bertanggung jawab, semangat kebangsaan, dan cinta damai.

Tujuan Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

1. Menjelaskan adab menggunakan media sosial
2. Menjelaskan dalil naqli adab menggunakan media social

Pertemuan Ke-2

1. Menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam.

Pertemuan Ke-3

1. Membuat postingan dan komentar di media sosial yang positif;
2. Meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat;
3. Membiasakan sikap menggunakan media sosial yang santun, saling menghormati, bertanggung jawab, semangat kebangsaan, dan cinta damai.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan materi sebelumnya atau dengan materi TIK tentang pengenalan dan pemanfaatan TIK. Setelah itu, Guru memberikan orientasi kepada siswa terhadap masalah yang muncul di dalam kehidupan sehari-hari, yakni fakta banyaknya kasus *cyber bullying*, bagaimana dampaknya, dan bagaimana solusinya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Selama ini, HP kalian dimanfaatkan untuk apa saja?
- Selama ini, media sosial apa saja yang kalian ikuti ?
- Dari media sosial yang kalian ikuti apa manfaat dan dampak negatifnya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-1

Pada pertemuan pertama Guru menggunakan bentuk Pembelajaran berbasis video interaktif, Kartu Sortir (card short) atau Indeks Card Match. Fokus capaian materi adalah makna adab bermedsos dan dalil naqli adab bermedsos. Langkah-langkah pembelajarannya dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

Pembukaan

1. Guru memulai pelajaran dengan memberi salam dan menyapa siswa
2. Guru meminta seluruh siswa di kelas untuk membaca doa berupa Tilawatil-Qu'an Surah Al-A'raf : 180, membaca Asmaul Husna dan do'a belajar

3. Guru mengecek kehadiran siswa secara online melalui google form
4. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik setelah itu melakukan pengondisian kelas untuk mengikuti proses pembelajaran
5. Guru melakukan Ice breaking ringan untuk mencairkan suasana dan memfokuskan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Apersepsi

6. Guru menanyakan materi sebelumnya dan siswa dapat mengingat materi sebelumnya tersebut.
7. Guru memberi motivasi belajar siswa untuk memahami pentingnya belajar

Tujuan Pembelajaran

8. Menjelaskan tujuan pembelajaran.

Pertanyaan Pemantik

9. Selama ini, Hp kalian dimanfaatkan untuk apa saja ?
10. Selama ini, media sosial apa saja yang kalian ikuti ?
11. Dari media sosial yang kalian ikuti apa manfaat dan dampak negatifnya ?

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru menayangkan video pendek yang berfungsi sebagai pengantar untuk membantu siswa memahami gambaran umum materi.
2. Guru meminta siswa mengemukakan kembali isi video
3. Guru menyajikan sebuah cuplikan video yang menampilkan situasi yang berkaitan dengan materi, seperti contoh perilaku dalam bermedsos. Saat video diputar, guru menghentikan video pada bagian-bagian penting, kemudian memberikan penjelasan tambahan agar siswa lebih memahami maksud dari tayangan tersebut. Setelah dijelaskan, video kembali dilanjutkan.
4. Siswa menyimak penjelasan guru melalui video yang berisi materi Bab VIII tentang Adab Bermedsos dan dalil naqlinya.
5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada materi dalam video atau penjelasan yang belum jelas, guna memperkuat pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran.
6. Setelah itu, masing-masing siswa diberikan kartu indeks oleh guru yang berisi materi pelajaran. Kartu-kartu tersebut disusun secara berpasangan berdasarkan definisi, kategori, atau narasi. Contohnya, satu kartu berisi pengertian adab bermedsos, sementara pasangannya berisi contoh perilaku yang sesuai.
7. Jumlah pasangan kartu disesuaikan dengan jumlah siswa, agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan.
8. Guru meminta siswa untuk memahami isi kartu yang dipegang, lalu mencari pasangan kartu yang sesuai dengan siswa lain. Jika sudah menemukan pasangannya, mereka wajib menyampaikan hasil temuannya di depan kelas.
9. Guru meminta siswa menyampaikan hasil diskusi serta menjawab pertanyaan yang muncul dari kegiatan Index Card Match, sehingga terjadi proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Kegiatan Penutup (25 menit)

1. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan penguatan dan bersama-sama siswa melakukan kesimpulan pembelajaran;
2. Guru melakukan penilaian kepada siswa melalui Game di quizziz;
3. Guru memberikan penghargaan kepada siswa
4. Guru memberikan kesimpulan pembelajaran mengenai Adab Menggunakan Media Sosial
5. Guru menyampaikan pertemuan yang akan datang (memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah).
6. Guru mengakhiri dengan doa dan penutup berupa salam.

Mengetahui
Kepala SMA Negeri 6 Rejang



Vera Yunita Megawati, SE, M.Pd
NIP. 19680502 200604 2 009

Rejang leborg, Mei 2025
Guru PAI SMAN 6 Rejang Leborg

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Vera Yunita', is written over a horizontal dashed line.

Vera Yunita, S.Pd.I

LKPD
(LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK)

KELAS / SEMESTER : XI / GENAP KURMER
ALOKASI WAKTU : 20 MENIT
NAMA KELOMPOK / INDIVIDU :

1..... 2.....
3..... 4.....
5..... 6.....



Bab 8: Adab Menggunakan Media Sosial

A. Judul LKPD : Bermain Kartu Indeks dan berdiskusi

B. Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari bab ini, siswa diharapkan dapat:

- Menjelaskan adab menggunakan media sosial
- Menjelaskan dalil naqli adab menggunakan media social
- Menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam;
- Membuat postingan dan komentar di media sosial yang positif;
- Meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat;
- Membiasakan sikap menggunakan media sosial yang santun, saling menghormati, bertanggung jawab, semangat kebangsaan, dan cinta damai.

C. Materi

Media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan media sosial yang tidak bijaksana dapat menimbulkan berbagai masalah. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan adab yang baik saat menggunakan media sosial. Berikut adalah beberapa adab yang perlu diperhatikan:

1. Berbicara dengan Sopan

- Gunakan bahasa yang baik dan sopan dalam setiap postingan dan komentar.
- Hindari kata-kata kasar atau menyakitkan.

2. Menghormati Privasi Orang Lain

- Jangan menyebarkan informasi pribadi orang lain tanpa izin.
- Hormati batasan privasi yang ditetapkan oleh teman atau kenalan.

3. Berbagi Informasi yang Valid

- Pastikan informasi yang dibagikan adalah benar dan berasal dari sumber yang terpercaya.
- Hindari menyebarkan hoaks atau informasi yang menyesatkan.

4. Menghargai Pendapat Orang Lain

- Hargai perbedaan pendapat dan jangan memaksakan pandangan pribadi.
- Buka ruang untuk diskusi yang sehat dan konstruktif.

5. Menggunakan Waktu dengan Bijak

- Batasi waktu penggunaan media sosial agar tidak mengganggu aktivitas sehari-hari.
- Fokus pada hal-hal yang lebih penting dan produktif.

D. Aktivitas

Diskusi Kelompok:

1. Diskusikan dalam kelompok kecil mengenai pengalaman pribadi terkait penggunaan media sosial yang kurang tepat. Apa dampaknya dan bagaimana cara mengatasinya?
2. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Tugas Individu (tuliskan di buku latihan agama) :

1. Buatlah sebuah esai pendek dengan tema "Pengalaman Positif dan Negatif Menggunakan Media Sosial".
2. Esai harus mencakup minimal tiga paragraf dengan struktur yang jelas: pendahuluan, isi, dan penutup.

Evaluasi

1. Sebutkan tiga adab yang penting dalam penggunaan media sosial dan jelaskan mengapa hal tersebut penting!
2. Apa dampak negatif yang paling sering Anda rasakan dari penggunaan media sosial dan bagaimana cara Anda mengatasinya?

Refleksi

Setelah menyelesaikan bab ini, renungkan bagaimana Anda dapat meningkatkan etika dalam penggunaan media sosial dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi hubungan Anda dengan orang lain secara positif.

Tulislah kegiatan kalian dibawah ini !

AKTIVITAS SISWA :

A. Diskusi kelompok

.....
.....

B. Tugas Individu (Tulis di buku latihan masing-masing).

C. Evaluasi

.....
.....

D. Refleksi

.....
.....

3	INDRI YULIA NINGSIH	P	80	75	85	90	85	80	75	80	85	90	85
4	ISMAIL	L	75	75	80	85	90	80	75	80	85	90	80
5	KRISTIANI NOVITA SARI	P	85	85	80	80	85	80	80	75	80	85	80
6	LIVIA ZAZILAH SAPUTRI	P	85	80	85	80	85	80	85	80	85	75	80
7	M. DAFFA IKHSAN PRAKOSO	L	80	80	90	80	80	90	90	90	90	80	80
8	MOZA DWI ARIANTI	P	85	85	80	85	85	80	80	90	85	85	85
9	MUHAMMAD ARJUNA	L	80	80	80	80	80	80	80	85	90	85	85
10	MUHAMMAD FAHRI ALFIAN DANIS	L	80	80	80	85	85	80	90	80	85	90	85
11	NADIA SOLEHA	P	85	80	85	80	80	90	75	75	80	80	80
12	NADYA ADELIA PRATIWI	P	80	85	80	90	85	95	85	85	75	90	90
13	NURJANA	P	85	80	85	85	85	95	80	80	85	85	85
14	PUSPA NOPRIYANTI	P	75	85	80	80	80	95	85	85	90	90	80
15	RAHEL SAHBAN PAHREZI	L	80	85	85	85	85	80	95	80	80	80	80
16	RANDI SENDANI	L	80	80	80	80	80	85	80	80	85	80	80
17	RAYHAN ADE PRASETYO	L	75	80	80	85	85	80	85	85	85	85	95
18	REFA AMALIA	P	90	85	80	85	85	80	90	95	95	80	80
19	RIA MERLINDA	P	90	85	85	80	80	80	80	80	80	80	80
20	RIO DANANG ANGGITA	L	75	80	85	85	85	85	85	85	85	80	80
21	RIRIN APRILIA	P	80	80	85	80	80	90	85	80	85	90	85
22	SELI KURNIA	P	85	80	85	85	85	80	95	95	95	80	80

DAFTAR NILAI ASESMEN SUMATIF SEMESTER GENAP

SMA NEGERI 6 REJANG LEBONG
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

MATA PELAJARAN
KELAS

: PAI
: XI 1

NO	NAMA SISWA	J/P	ASESMEN SUMATIF								Rata-rata	NILAI		KET
			AS									ASAS	ATS	
			1	2	3	4	5	6	7	8				
1	AGUNG WAHYU SAPUTRO	L	75	85	80	80	80	80	85					
2	AMALIA DWI SAVITRI	P	80	75	80	85	85	85	85					
3	ANDREAS YUDA PRASETYO	L	75	80	80	80	80	80	80					
4	ARIA HADINATA	L	80	80	80	80	80	80	80					
5	ARIMBI CAHYA HARDINA	P	80	85	80	85	85	85	85					
6	CELSHI AZURA DIPANI	P	85	85	85	85	85	85	85					
7	CINTA APRILIA	P	80	80	85	85	85	85	85					
8	DWI RAMADANI	P	85	85	85	85	85	85	85					
9	ERRIK ZENDIKA ANDES	L	80	85	80	85	85	85	85					
10	HALIMA PERMATA SARI	P	85	80	80	80	80	80	80					
11	HIJRA WATI	P	75	75	85	85	85	85	85					
12	ILHAM	L	75	75	80	80	80	80	80					

BERITA ACARA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Jum'at.....JAM 09.30.....TANGGAL 14 Februari.....TAHUN 2025 TELAH
DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA : Sindi Apriyani
NIM : 21531146
PRODI : PAI
SEMESTER : 8
JUDUL PROPOSAL : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan Aplikasi Capcut

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-KAN BAHWA :

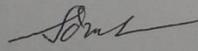
1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

- a. penyempurnaan media
- b.
- c.

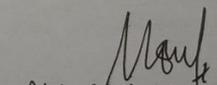
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I


(Dr. Saidil Mustar, M.Pd)

CURUP, 14 Februari 2025
CALON PEMBIMBING II


(Mega Seti Mahdani, M.Pd)

MODERATOR SEMINAR


(Sindi Apriyani)

SK PEMBIMBING



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 297 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 14 februari 2025.

M E M U T U S K A N :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dr. H. Saidil Mustar, M. Pd** 19620204 200003 1 004
2. **Mega Selvi Maharani, M. Pd** 19950506 202203 2 007

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Sindi Apriyani**

N I M : **21531149**

JUDUL SKRIPSI : **Implementasi Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI) Menggunakan Aplikasi Capcut Di SMAN 6 Rejang Lebong.**

- Ketiga** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal, 28 Februari 2025

Dekan,



1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;

SURAT PENGANTAR PENELITIAN KE SEKOLAH



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 543 /In.34/FT/PP.00.9/05/2025 26 Mei 2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMA Negeri 6 Rejang Lebong
Kabupaten Rejang Lebong

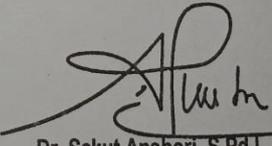
Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Sindi Apriyani
NIM : 21531146
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMAN 6 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 26 Mei 2025 s.d 26 Agustus 2025
Lokasi Penelitian : SMAN 6 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Wakil Dekan 1 ,


Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
f NIP. 198110202006041002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN KE (PTSP)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 54 /In.34/FT/PP.00.9/05/2025 26 Mei 2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

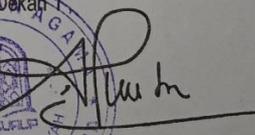
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Sindi Apriyani
NIM : 21531146
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMAN 6 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 26 Mei 2025 s.d 26 Agustus 2025
Lokasi Penelitian : SMAN 6 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Wakil Dekan I

KEMENTERIAN AGAMA
REPUBLIK INDONESIA
Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 198110202006041002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip

SK PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dwi Tunggal

SURAT IZIN

Nomor: 503/2805260118/IP/DPMPTSP/V/2025

TENTANG PENELITIAN

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
- Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 - Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian Kepada

Nama / TTL : SINDI APRIYANI

NIM : 21531146

Program Studi/Fakultas : PAI/ TARBIYAH

Judul Proposal Penelitian : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SMAN 6 REJANG LEBONG**

Lokasi Penelitian : SMAN 6 REJANG LEBONG

Waktu Penelitian : 2025-05-28 s/d 2025-08-28

Pernanggung Jawab : WAKIL DEKAN 1

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan / menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati mengidahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : C U R U P

Pada Tanggal : 28 Mei 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN REJANG LEBONG**



ZULKARNAIN, SH
Pembina
NIP. 19751010 200704 1 001



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Nasional Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN.

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vera Yunita

Jabatan : Guru PAI

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Sindi Apriyani

Nim : 21531146

Prodi : Pendidikan Agama Islam

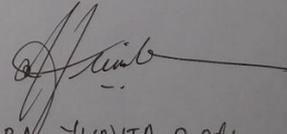
Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
"Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan
Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 6 Rejang Lebong "

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 2024

Yang menerangkan



VERA YUNITA, S. Pd.

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Arjuna

Kelas : XI.1

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Sindi Apriyani

Nim : 21531146

Prodi : Pendidikan Agama Islam

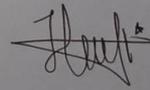
Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
”Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan
Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 6 Rejang Lebong ”

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 2024

Yang menerangkan



Muhammad Arjuna

KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Sonia delingga Pratiwi*

Kelas : *XI*

Menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Sindi Apriyani

Nim : 21531146

Prodi : Pendidikan Agama Islam

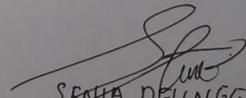
Fakultas : Tarbiyah

Telah mengadakan wawancara dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul
"Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan
Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 6 Rejang Lebong "

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, *2 Juni* 2024

Yang menerangkan


SONIA DELINGGA .P.

KARTU BIMBINGAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Sindi Apriyani
NIM	: 21531146
PROGRAM STUDI	: PAI
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Saidil Mustar, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Mega Selvi Maharani, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	:
MULAI BIMBINGAN	: 15 April 2025
AKHIR BIMBINGAN	: 21 Juli 2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	15/4/2025	BAB 1 - 2	SD
2.	19/6/2025	BAB 1 - 3	SD
3.	23/5/2025	Revisi bab 1, 2 dan 3	SD
4.	2/6/2025	Revisi bab 1, 2 dan 3	SD
5.	10/6/2025	Revisi bab 1, 2 dan 3	SD
6.	13/7/2025	Bimbingan Bab 4	SD
7.	16/7/2025	Bimbingan Bab 4 - 5 dan Abstrak	SD
8.	21/7/2025	Revisi U1 & U2	SD
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Saidil Mustar, M.Pd
NIP. 19620204200031004

CURUP, 21 Juli2025
PEMBIMBING II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022032007

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Sindi Apriyani
NIM	: 21531146
PROGRAM STUDI	: PAI
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Dr. Saidil Mustar, M.Pd
PEMBIMBING II	: Mega Selvi Maharani, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	:
MULAI BIMBINGAN	: 9 Maret 2025
AKHIR BIMBINGAN	: 28 Juli 2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	9/3/2025	BAB 1 - 2	Mout
2.	17/3/2025	Bab 2	Mout
3.	15/4/2025	Bab 3	Mout
4.	30/4/2025	Revisi BAB II & Instrumen	Mout
5.	8/5/2025	Instrumen (Bagan Penelitian & Pertanyaan Wawancara)	Mout
6.	15/5/2025	Instrumen	Mout
7.	21/5/2025	Acc Bab 1-3 & lanjut Sk Penelitian	Mout
8.	19/6/2025	BAB 4 Temuan Penelitian	Mout
9.	14/7/2025	BAB 4 Temuan Penelitian & Pembahasan	Mout
10.	17/7/2025	Bab 4 Pembahasan	Mout
11.	21/7/2025	BAB 5	Mout
12.	28/7/2025	Acc	Mout

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 28 Juli 2025

PEMBIMBING I,

Dr. Saidil Mustar, M.Pd
NIP. 19620204200031004

PEMBIMBING II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP. 199505062022032007

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
SMA NEGERI 6 REJANG LEBONG

Jl. Raya Sentral Baru , Bermani Ulu, Rejang Lebong Kode Pos (39152).
Laman <https://sman6rejanglebong.sch.id>, Pos-el : sman1b.ulu@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.8.1 / 149 /MN/SMAN.6/2025

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : NURCAYA MEGAWATI, SE, M.Pd
NIP : 19680502 200604 2 009
PangkatGol/Ruang : Pembina Tk.1 / IV.b
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan Bahwa :

Nama : Sindi Apriyani
NIM : 21531146
Prodi : Pendidikan Agama Islam / Tarbiyah
Judul : **Implementasi Media Pembelajaran Interaktif
Pendidikan Agama Islam Menggunakan Aplikasi
Capcut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di
SMA Negeri 6 Rejang Lebong.**

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SMA Negeri 6 Rejang Lebong Pada Tanggal 28 Juli 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 28 Juli 2025

Kepala Sekolah


NURCAYA MEGAWATI, SE, M.Pd
NIP: 19680502 200604 2 009

DOKUMENTASI KEGIATAN BELAJAR DI KELAS





DOKUMENTASI WAWANCARA



Wawancara dengan guru PAI



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan siswa



Wawancara dengan siswa



Lokasi penelitian (SMAN 6 Rejang Lebong)

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Penulis memiliki nama lengkap Sindi Apriyani, merupakan putri pertama dari dua bersaudara, lahir dari pasangan Bapak Suhardi dan Ibu Yatini pada tanggal 2 April 2003 di Desa Kampung Melayu, Kecamatan Bermani Ulu, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Penulis memiliki seorang adik perempuan yang bernama Rizki Dwi Tyrana.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari jenjang pendidikan anak usia dini di PAUD Kasih Ibu pada tahun 2008, kemudian melanjutkan ke SD Negeri 01 Bermani Ulu dari tahun 2009 hingga 2015. Setelah itu, penulis menempuh pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 17 Rejang Lebong pada tahun ajaran 2015–2018, lalu melanjutkan ke jenjang menengah atas di SMA Negeri 6 Rejang Lebong tahun ajaran 2018–2021. Pada tahun 2021, penulis terdaftar sebagai mahasiswi pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). Selama masa studi, penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan pada 15 Juli 2024 sampai dengan 26 Agustus 2024 di Desa Air Bening, Kabupaten Rejang Lebong. Selanjutnya, penulis juga melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada 2 September 2024 sampai dengan 2 Desember 2024 di Madrasah Aliyah (MA) Baitul Makmur Curup. Dengan semangat belajar yang tinggi, disertai doa dan dukungan dari keluarga, penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi pada tahun ini.