

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era digital berkaitan dengan kegiatan pembelajaran melalui digital, dengan kata lain pembelajaran digital merupakan aktifitas atau kegiatan pembelajaran yang menggunakan internet atau teknologi digital baik itu dalam hal persiapan, pelaksanaan, penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik, guru, dan orang tua. Di dunia pendidikan, digitalisasi akan mendatangkan kemajuan yang sangat cepat, yakni munculnya beragam sumber belajar dan merebaknya media masa, khususnya internet dan media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Dampaknya adalah guru atau pendidik bukan satu-satunya sumber ilmu pengetahuan.

Hasilnya para siswa bisa menguasai pengetahuan yang belum dikuasai oleh guru. Oleh karena itu, tidak heran pada era digital saat ini, wibawa guru khususnya dan orang tua pada umumnya di mata siswa merosot. Media yang bisa digunakan untuk pembelajaran digital yaitu seperti Google Class Room, Zoom, *Capcut*, Youtube, WharsApp, Website dan lain sebagainya.¹

Seiring dengan perubahan sistem pengajaran dari masa ke masa akibat dampak dari perubahan zaman yang semakin maju, secara langsung ataupun tidak juga mempengaruhi perubahan pada sarana dan prasarana pendidikan saat

¹ W H Dewi and D Lazwardi, "Gaya Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Pada Era Digital", '*Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*', vol.1, no.1, Maret 2022, Hal 58.

ini, yang diharapkan mampu membantu untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Berbekal dari kemajuan teknologi modern, telah tercipta berbagai macam media yang digunakan sebagai penunjang aktifitas belajar siswa.

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi atau bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai penunjang. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan oleh guru dengan kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian siswa lebih mudah menerima dan mencerna materi yang disampaikan dengan bantuan media tersebut.²

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari peserta didik. Mereka cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan lebih terlibat dalam pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi seperti *Capcut* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti permasalahan yang ada di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro ialah adanya metode

² Syaiful Bahri Djamarah Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1997, hal. 136-137.

pembelajaran yang diterapkan dengan cara meringkas atau merangkum setiap BAB yang sudah disampaikan oleh pendidik. Dengan adanya hal tersebut peserta didik merasa jenuh karena adanya beberapa factor seperti bacaan yang terlalu banyak, terlalu monoton, membosankan, dll. Dalam hal ini membuat pembelajaran kurang efektif maka dari itu peneliti melakukan penerapan menggunakan aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran PAI dan BP.

Aplikasi *Capcut* menawarkan berbagai fitur editing video yang menarik dan kreatif. Dalam konteks pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, penggunaan *Capcut* dapat membuat siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari materi tersebut. Video yang menarik dengan efek khusus dan elemen visual yang menarik dapat membantu menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih antusias untuk belajar.

Pembelajaran visual telah terbukti menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dengan menggunakan *Capcut*, guru dapat membuat video pembelajaran yang kaya dengan grafik, ilustrasi, dan animasi yang memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks. Hal ini dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Capcut memiliki fitur-fitur interaktif seperti penambahan teks, pertanyaan, atau tugas yang dapat dijawab oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan fitur-fitur tersebut, guru dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Pertanyaan atau tugas yang disisipkan dalam video

pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa, menguji pemahaman mereka, serta memperkuat keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Aplikasi *Capcut* dapat memfasilitasi pendidikan inklusif dengan memungkinkan penggunaan variasi media dan bahasa dalam pembelajaran. Misalnya, guru dapat menggunakan *Capcut* untuk menyediakan terjemahan teks atau suara dalam video pembelajaran agar dapat diakses oleh siswa dengan kebutuhan khusus atau siswa yang memiliki latar belakang bahasa yang berbeda.

Capcut memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan di luar kelas dengan cara yang fleksibel. Video pembelajaran yang dibuat dengan *Capcut* dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja melalui platform pembelajaran online. Ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, mengulang materi yang sulit, atau mengakses ulang video saat membutuhkannya.

Selain itu, aplikasi *Capcut* saat digunakan untuk mempresentasikan suatu materi atau bahan tertentu yang dapat disajikan secara menarik dan praktis, memudahkan pengguna di dalam memaparkan atau mempresentasikan materi tersebut, sehingga obyek yang diberikan materi akan mudah menerima materi yang disampaikan, dan biasanya aplikasi ini di dalam mempergunakan digandengkan atau dipasangkan dengan proyektor.

Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah kehadiran *Capcut* pastinya memberikan warna baru pada proses belajar mengajar disekolah. Penggunaan aplikasi *Capcut* dalam proses belajar akan terasa lebih menarik karena guru dan

siswa sama-sama dibantu dalam proses belajar mengajarnya. Bagi guru aplikasi *Capcut* membantu untuk memudahkan menyampaikan materi dan bagi siswa memudahkan untuk menerima materi yang diajarkan.

Asumsi dari peneliti, bahwa jika seorang guru menyampaikan sebuah bahan atau materi pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi *Capcut*, maka materi atau bahan ajar dapat tersampaikan dengan baik. Peneliti mengadakan penelitian ini mengambil lokasi penelitian di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro, dengan berbagai alasan diantaranya SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro sudah menerapkan aplikasi *Capcut* sebagai media pembelajaran, karena Semua sekolah belum tentu menggunakan aplikasi *Capcut* sebagai media pembelajaran tergantung sarana dan prasarana yang dimiliki.

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri Model Terpadu, aplikasi *Capcut* sudah mulai diterapkan sebagai media pembelajaran, akan tetapi belum mampu dilihat secara konkrit hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *Capcut* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena banyaknya media-media lain yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Namun belum diketahui secara konkrit hasil penerapan aplikasi *Capcut* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Implementasi Aplikasi *Capcut* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas VII Di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada kelas VII di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro?
2. Bagaimana hasil dari implementasi aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada kelas VII di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada kelas VII di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro?
2. Untuk mendeskripsikan hasil dari implementasi aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada kelas VII di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro?

D. Signifikan penelitian

1. Kegunaan teoretis

Penelitian ini berguna dan bermanfaat untuk mengembangkan ilmu teknologi pembelajaran, terutama mengenai Implementasi aplikasi *Capcut*.

Hal ini yang juga dapat digali dari penelitian ini adalah Implementasi aplikasi *Capcut* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu,

penelitian ini juga berguna bagi penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang pendidikan agama Islam.

2. Kegunaan praktis

Secara praktis penelitian ini berguna dan bermanfaat untuk:

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai pertimbangan bahwa alat bantu atau media yang di butuhkan untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sebuah motivasi bagi para pendidik, khususnya guru mata pelajaran pendidikan agama islam, untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan media-media yang ada pada era digital saat ini, dengan berbagai kreasi dan inovasi demi keberhasilan di dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk menambah wawasan tentang media-media digital seperti *Capcut* sebagai media dalam pembelajaran. Selain itu peneliti mendapatkan ilmu tentang bagaimana cara meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan media *Cupcut* pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI).
- d. Bagi kampus, hasil penelitian ini akan memberikan kegiatan yang positif terhadap kemajuan kampus, yang tercermin dalam peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam memanfaatkan media digital seperti aplikasi *Capcut*. Selain itu pihak kampus dapat

memberikan fasilitas yang dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa untuk lebih memperluas tentang cara memanfaatkan media digital yang baik dan benar, serta dapat digunakan dalam hal positif untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada.

E. Hipotesis

Adapun dalam penelitian ini peneliti dapat mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Implementasi aplikasi *Capcut* dalam membantu proses pembelajaran dan memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII A dan B di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro.

Ho : Implementasi aplikasi *Capcut* dalam membantu proses pembelajaran tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII A dan B di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang dipahami. Definisi operasional perlu dicantumkan untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran, maksud dan tujuan penelitian, serta permasalahan yang dibahas dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Aplikasi *Capcut* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi

Pekerti Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas VII A dan B Di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro”. Maka terlebih dahulu perlu peneliti jelaskan mengenai maksud dari variable-variabel yang diteliti. Adapun vasriabel dalam penelitian ini adalah:

1. Implementasi

Implementasi menurut KBBI yaitu pelaksanaan atau pemaparan. Sedangkan pengertian umum adalah suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci.

2. Aplikasi

Aplikasi menurut KBBI adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

3. *Capcut*

Capcut merupakan salah satu software pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video,

4. Hasil belajar

Dalam skripsi ini adalah hasil yang dicapai seorang siswa dalam menguasai sejumlah materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang diperolehnya setelah pelajaran itu selesai, yang diambil dari nilai pretest dan nilai post test, nilai harian, nilai semester, dan nilai semester yang diambil dari rata-rata.

Berdasarkan dengan penegasan istilah di atas, maka secara operasional maksud dari judul skripsi ini adalah suatu penelitian yang berkaitan dengan implementasi aplikasi *Capcut* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

G. Orisinalitas Penelitian

Table 1.1 *Orisinalitas Penelitian*

NO	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Indah Dwi Rahayu (2022)	Penerapan Aplikasi <i>Capcut</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan aplikasi <i>Capcut</i> 2. Meningkatkan keterampilan membacaa bahasa inggris 	pembelajaran dengan penerapan aplikasi <i>Capcut</i> dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa inggris siswa dan aktivitas guru	Objek penelitian, Lokasi penelitian, focus penelitian,
2	Maulidah, Abdan Syakur. (2018)	Pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar bahasa indonesia dalam materi dongeng	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengaruh media audiovisual 2. hasil belajar bahasa indonesia 	Penggunaan media audiovisual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas V SDN	Objek penelitian, Media pembelajaran, Lokasi penelitin, focus penelitian

		pada murid kelas v		146 Inpres Bontokanang	
3	Septian Firmansyah, Firman Jaya, Siti Seituni (2021)	Pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi <i>Capcut</i> pada mata pelajaran desain publikasi materi photoshop dasar siswa kelas xi jurusan desain komunikasi visual smk al – falah pesanggrahan kecamatan jangkar kabupaten situbondo	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi <i>Capcut</i> 2. meningkatkan hasil belajar peserta didik 	hasil untuk menarik kesimpulan dari kelayakan video pembelajaran ini. Sehingga dapat disimpulkan video pembelajaran ini Layak untuk diterapkan	Objek penelitian, Metode penelitian, focus penelitian, lokasi penelitian

Tabel 1.2 Orisinalitas Peneliti

NO	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Azimatul Hidayah (2023)	Implementasi aplikasi <i>Capcut</i> pada mata pelajaran PAI dan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan aplikasi <i>Capcut</i> 2. Meningkatkan hasil belajar 	Penerapan alat bantu media pembelajaran dengan aplikasi	Lokasi penelitian, Metode penelitian, Objek penelitian,

		Budi Pekerti dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas VII di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro	peserta didik	<i>Capcut</i> sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti	Fokus penelitian
--	--	---	---------------	--	------------------

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang masing-masing memuat pokok pikiran tersendiri namun saling berkaitan satu sama lain. Kelima bab tersebut masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab sistematikanya sebagai berikut;

BAB I (Pendahuluan), yaitu pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, hipotesis, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan. Pada pendahuluan ini peneliti membahas tentang “Implementasi Aplikasi *Capcut* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 7 di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro”.

BAB II (Kajian Teori), yaitu berisikan tentang kajian teoritis yang uraian tentang “Implementasi Aplikasi *Capcut* Pada Mata Pelajaran Pendidikan

Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 7 di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro”.

BAB III (Metode Penelitian), memuat cara-cara memperoleh data sekaligus metode pengolahan data, sehingga memenuhi tuntutan penelitian ini terdiri dari jenis dan pendekatan, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknis analisis data.

BAB IV, berisi hasil dan pembahasan penelitian yang meliputi penyajian data, analisis data, dan pembahasan.

BAB V (Penutup), berisikan tentang kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan serta saran-saran penulis kepada pihak melalui penelitian yang dilaksanakan. Kemudian pada bagian akhir dilengkapi daftar rujukan dan lampiran.



UNUGIRI



UNUGIRI