

**PENGUNAAN MEDIA CAPCUT DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MI**

Iltiqo'un Insaniyah

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

iltiqouninsaniyah@gmail.com

St Rodliyah

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

rodliyah1@uinkhas.ac.id

Sarwan

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

sarwaniain15@gmail.com

Abstrak

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai sejarah, spiritual, dan budaya Islam kepada peserta didik. Namun, pendekatan pembelajaran konvensional yang monoton masih menjadi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Untuk menjawab tantangan tersebut, pemanfaatan media digital seperti CapCut menjadi salah satu alternatif solusi inovatif. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi CapCut dalam pembelajaran SKI di MI Fathus Salafi Jember sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam. Metode yang digunakan adalah studi kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa CapCut tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan menyampaikan gagasan melalui karya visual yang kreatif. Siswa mampu memproduksi video edukatif tentang peristiwa sejarah Islam yang dipelajari, seperti hijrah Nabi Muhammad SAW, Piagam Madinah, dan masa kejayaan Islam. Dengan bimbingan guru dan dukungan fasilitas sederhana, CapCut menjadi media yang efektif dan relevan dalam pembelajaran SKI berbasis proyek.

Kata Kunci: Capcut, Sejarah Kebudayaan Islam, Kreativitas, Media Digital

Abstract

The subject of Islamic Cultural History (SKI) plays a crucial role in instilling historical, spiritual, and cultural values of Islam among students. However, the conventional and monotonous teaching methods often hinder the development of engaging and meaningful learning experiences. To address this issue, the use of digital media such as CapCut offers an innovative alternative. This article aims to describe the application of CapCut in SKI learning at MI Fathus Salafi as a medium to enhance students' creativity and understanding of Islamic historical content. This qualitative descriptive study employed observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The findings reveal that CapCut not only increases student interest in learning but also encourages critical thinking, collaboration, and the expression of ideas through creative visual projects. Students successfully produced educational videos on Islamic historical events, such as the Hijrah of the Prophet Muhammad, the Charter of Medina, and the golden age of Islam. With teacher guidance and basic technological support, CapCut proves to be an effective and relevant medium for project-based learning in SKI.

Keyword: Capcut, Islamic Cultural History, Creativity, Digital Media



© Author(s) 2026

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Kemajuan peradaban umat manusia dan jenis-jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut kemampuan fisik yang cukup besar, kini relatif sudah bisa digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Demikian juga ditemukannya formulasi-formulasi baru kapasitas komputer, seolah sudah mampu menggeser posisi kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktifitas manusia. Kemajuan IPTEK yang telah kita capai sekarang benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia. Sumbangan IPTEK terhadap peradaban dan kesejahteraan manusia tidaklah dapat dipungkiri. Namun manusia tidak bisa pula menipu diri sendiri akan kenyataan bahwa IPTEK mendatangkan dampak negatif dan positif bagi manusia.

Saat ini anak-anak sudah dikenalkan dengan berbagai media dari paling dekat dan sering digunakan pada setiap waktu adalah pemakaian handphone yang memudahkan komunikasi jarak jauh. Melalui media handphone telah tersedia kamera dan berbagai aplikasi menarik untuk mengakses internet dan game setiap saat.

PAI atau sering dikenal dengan Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran penting yang bertujuan membentuk karakter dan kepribadian siswa berdasarkan nilai-nilai Islam.¹ Melalui PAI, peserta didik tidak hanya mempelajari ajaran agama secara teoritis, tetapi juga diajak untuk mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari agar menjadi insan yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia.²

Dalam PAI terdapat 4 macam mata pelajaran yang terpisah saat di MI (Madrasah Ibtidaiyah) yakni Al Quran Hadis, Fiqh, Akidah Akhlak, dan SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian integral dari PAI yang diajarkan di madrasah, mulai dari jenjang Madrasah Ibtidaiyah hingga Madrasah Aliyah.³

SKI menelaah asal-usul, perkembangan, dan peranan kebudayaan serta peradaban Islam dari masa Nabi Muhammad SAW hingga periode klasik dan masa kini. Mata pelajaran ini menekankan kemampuan peserta didik untuk mengambil hikmah dari sejarah Islam, meneladani

¹ Tiara Febriani Harahap and Zainal Efendi Hsb, "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual," *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>.

² Komara Nur Ikhsan, "Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 2, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>.

³ Ummi Kulsum and Abdul Muhid, "Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Digital," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 12, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.33367/ji.v12i2.2287>.

tokoh-tokoh berprestasi, serta mengaitkan peristiwa sejarah dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, dan seni. Dengan demikian, SKI tidak hanya memberikan pengetahuan sejarah, tetapi juga membentuk karakter dan wawasan peserta didik dalam mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam di masa depan

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam didasarkan pada peraturan Kementerian Agama Republik Indonesia yang menetapkan SKI sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum madrasah. Secara religius, pembelajaran ini berlandaskan pada ajaran Islam yang mengajarkan pentingnya meneladani sejarah dan tokoh-tokoh Islam sebagai sumber inspirasi dalam menjalankan kehidupan sesuai syariat dan akidah Islam. Melalui SKI, peserta didik diharapkan mampu memahami perjalanan sejarah Islam yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadis, serta mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan pribadi dan sosial sebagai wujud pengamalan ajaran Islam secara utuh.⁴

Pendidikan Agama Islam (PAI) di lingkungan madrasah tidak hanya bertujuan untuk menanamkan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk karakter dan akhlak mulia peserta didik. Salah satu cabang penting dalam PAI adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang memiliki misi utama untuk menumbuhkan pemahaman dan apresiasi terhadap perkembangan peradaban Islam serta keteladanan tokoh-tokohnya sepanjang sejarah.⁵

Melalui SKI, peserta didik diajak memahami proses dakwah Nabi Muhammad SAW, perjuangan para sahabat, serta kejayaan peradaban Islam di berbagai wilayah dunia seperti Mekkah, Madinah, Damaskus, Baghdad, hingga Andalusia. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran SKI masih didominasi oleh pendekatan konvensional, yaitu ceramah satu arah, membaca buku teks, dan hafalan fakta sejarah. Cara ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif, kurang kritis, dan bahkan menganggap SKI sebagai pelajaran yang membosankan dan tidak aplikatif. Padahal, dalam konteks pendidikan abad ke-21, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan mampu menggunakan teknologi secara bijak.⁶

Penggunaan CapCut sebagai media pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Guru dapat dengan mudah membuat video pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik.⁷ Dengan demikian, CapCut tidak hanya berperan sebagai

⁴ Fatmawati, Wahyu Sukartiningsih, and Titik Indarti, "Media Pembelajaran Audio Visual: Literature Review," *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 7(1), no. 1408 (2019).

⁵ Elsa Kaniawati et al., "Evaluasi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023).

⁶ Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.

⁷ Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I* (Sukabumi: CV Jejak, 2020).

alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang mendukung pembelajaran abad ke-21 dan mendorong kreativitas baik dari guru maupun siswa.

Secara keseluruhan, pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran merupakan langkah strategis dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.⁸

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan memasuki era digitalisasi yang menuntut perubahan metode pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar, agar materi pelajaran lebih mudah dipahami dan menarik minat peserta didik. Dalam pandangan Azhar Arsyad, media pembelajaran merupakan alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik di dalam proses pendidikan.⁹

Oleh karena itu, pemanfaatan media digital berbasis video menjadi salah satu solusi strategis untuk menghidupkan pembelajaran SKI. Salah satu aplikasi yang populer di kalangan pelajar saat ini adalah CapCut, sebuah aplikasi pengeditan video gratis yang dapat diakses melalui perangkat seluler.¹⁰ CapCut menyediakan berbagai fitur seperti pemotongan video, penambahan teks, musik latar, efek visual, transisi, dan animasi, yang semuanya memungkinkan peserta didik untuk membuat konten visual yang menarik dan edukatif. Dalam konteks pembelajaran SKI, CapCut dapat digunakan untuk membuat video narasi sejarah, dramatisasi peristiwa Islam, atau dokumentasi proyek tematik. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya dituntut memahami isi materi, tetapi juga mampu menyampaikan kembali sejarah Islam melalui karya kreatif mereka sendiri.

Penerapan CapCut sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PjBL), di mana peserta didik belajar melalui kegiatan perancangan, produksi, dan presentasi suatu karya.¹¹ Hal ini sesuai dengan pendapat Thomas Markham bahwa pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk belajar secara aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada produk nyata yang relevan dengan kehidupan mereka.¹² Di Miftahus Salafi, salah satu lembaga pendidikan dasar yang berbasis Islam, guru mata pelajaran SKI mulai melakukan inovasi dengan memanfaatkan CapCut sebagai media pembelajaran. Siswa diberikan proyek untuk membuat video sejarah tentang peristiwa penting

⁸ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran SD* (Sukabumi: CV Jejak, 2021).

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2019).

¹⁰ Adiyana Adam, "Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Capcut Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu," *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education* 1, no. 1 (2023).

¹¹ Ikhsan, "Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar."

¹² Thomas Markham, *Project Based Learning: A Bridge to 21st Century Skill* (Washington: Buck Institute for Education, 2011).

dalam Islam, seperti Piagam Madinah, Hijrah Nabi, atau masa kekhalifahan Umar bin Khattab. Guru memberikan arahan tentang isi materi, teknis produksi video, serta kriteria penilaian. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, partisipatif, dan produktif.

Melalui artikel ini, penulis ingin mengkaji secara lebih mendalam bagaimana pemanfaatan CapCut mampu meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran SKI, serta bagaimana tantangan dan solusi implementasinya dalam konteks madrasah. Diharapkan tulisan ini dapat menjadi referensi bagi guru-guru PAI lainnya dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi digital yang kreatif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif.¹³ Penelitian ini termasuk jenis penelitian field research, karena penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif, dimana peneliti melakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung di lapangan yang menjadi objek untuk mendapatkan data primer dan sekunder.¹⁴ Penelitian ini akan mendeskripsikan dan mengetahui mengenai Penggunaan Media Capcut Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Mi Fathus Salafi. Subjek penelitian kualitatif berjumlah sedikit, tetapi hal yang digali secara mendalam. Dalam penelitian memiliki subjek yang harus ada untuk mencari penelitian yang peneliti lakukan. Subyek penelitian adalah sumber data, misalnya orang, yang aktif sebagai penghasil data (siswa, guru, pegawai kantor, camat, buruh pabrik). Sehingga, teknik pengambilan subjek penelitian ini menggunakan teknik purposive.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi merupakan tindakan awal dalam mencari informasi yang bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata pada suatu kejadian atau peristiwa dalam menjawab pertanyaan penelitian. Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek perorangan atau orang lain mengenai subjek tersebut. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan wawancara semi terstruktur, yang bertujuan untuk menemukan informasi-informasi secara jelas dan lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara atau narasumber diminta pendapat dan ide-idenya.¹⁵ Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga mudah dipahami, dan tentunya dapat

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2022).

¹⁴ Iwan Hermawan, *Metodologi Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode* (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019).

¹⁵ Albi Anggito, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018).

diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis data kualitatif yang merujuk teori Miles, Huberman, dan Saldana. Yaitu kondensasi data, penyajian data dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hakekatnya belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan setiap manusia dalam rangka untuk mencapai sesuatu yang ingin dicapai. Menurut Suryabrata belajar yaitu: (1) belajar itu membawa perubahan; (2) perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru; (3) perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja. Belajar adalah suatu proses di mana suatu tindakan muncul atau berubah karena adanya respons terhadap sesuatu situasi. Hal ini yang juga terkait dengan belajar adalah pengalaman, pengetahuan yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya.

Dalam penelitian ini, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri siswa, dan perubahan itu merupakan hasil belajar yang melibatkan segi jasmani dan rohani yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan tingkah laku, serta semua aspek yang ada dalam individu. Menurut paham Progresivisme Jhon Dewey:

1. Siswa belajar dengan baik apabila mereka secara aktif dapat mengkonstruksikan sendiri pemahaman mereka tentang apa yang diajarkan oleh guru.
2. Anak harus bebas agar bisa berkembang wajar.
3. Penumbuhan minat melalui pengalaman langsung untuk merangsang belajar.
4. Guru sebagai pembimbing dan peneliti.
5. Harus ada kerja sama antara sekolah dan masyarakat.
6. Sekolah progresif harus merupakan laboratorium untuk melakukan eksperimen.

Hasil belajar siswa menurut Hamalik meliputi tiga aspek, yaitu "Aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Pertama, aspek kognitif, kemampuan kognitif yang meliputi: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua, Aspek afektif, kemampuan afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Ketiga, Aspek psikomotorik, kemampuan psikomotorik meliputi: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, gerakan penyesuaian dan kreativitas".

Belajar adalah suatu proses yang kompleks pada semua orang dan terjadi seumur hidup yaitu sejak masih bayi hingga mati. Menurut Dwitagama dan Kusumah, "Tanda-tanda terjadinya pembelajaran bagi seseorang adalah terjadinya perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa baik dalam ranah kognitif afektif dan psikomotor.

Menghadapi abad ke-21, UNESCO melalui “The International Commission on Education for the Twenty First Century” merekomendasikan Pendidikan yang berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu : Learning to know (belajar untuk menguasai pengetahuan), learning to do (belajar untuk mengetahui keterampilan), learning to be (belajar untuk mengembangkan diri), dan Learning to live together (belajar untuk hidup bermasyarakat), untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan di era globalisasi informasi sekarang ini, para guru sebagai agen pembelajaran perlu menguasai dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Fathus Salafi, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu ceramah dan penugasan tertulis. Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis terkhusus pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).

Sebagian besar guru menyampaikan materi tanpa bantuan media pembelajaran yang variatif dan kontekstual, sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Padahal, pada jenjang MI, peserta didik berada dalam tahap perkembangan konkret-operasional. Menurut Piaget, yang artinya mereka membutuhkan alat bantu visual, benda konkret, atau media interaktif untuk membantu mereka memahami konsep abstrak.

Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa MI. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan konteks lokal diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, pembahasan berikut akan difokuskan pada bentuk media pembelajaran yang digunakan, efektivitasnya dalam proses pembelajaran, serta respon guru dan siswa terhadap penerapan media tersebut di lingkungan MI.

1. Media Pembelajaran Aplikasi Cacput

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan terhadap siswa dengan berbagai media belajar. Sering kali guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pesan yang seharusnya sampai pada peserta didik malah menjadi hilang arah karena kesalahan memilih media pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri peserta didik jenuh dengan cara belajar yang monoton apalagi hanya dengan menggunakan metode verbal.

Menurut Suharsi “Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran”. Terdapat berbagai macam media pembelajaran dengan penggunaa yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran agar mendapat manfaat dari tersebut. penggunaan media harus didasarkan pada pemilihan yang tepat sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

Pengertian Media Secara Umum adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber (pemberi pesan) kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran dan perasaan serta minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga informasi yang disampaikan dapat terjadi pada sasaran atau si penerima.

Secara umum media juga dipandang sebagai sesuatu hadiah yang didalamnya termasuk baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software). Sehingga media itu sendiri sebagai alat penghubung antara pemberi pesan (komunikator) ke penerima pesan (komunikan). Bahwa komunikator bertujuan efektif dan efisien terhadap pesan. Media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru mengajar dari siswa belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga siswa dapat menerima sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan proses belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen integral dalam sistem pembelajaran modern.¹⁶

Media pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Fathus Salafi menawarkan pendekatan inovatif yang memadukan teknologi dengan pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning). Aplikasi CapCut memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga memudahkan pemahaman materi SKI melalui visualisasi yang kreatif dan audio yang mendukung. Penggunaan aplikasi ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu mengaktifkan indera penglihatan dan pendengaran secara simultan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Seperti yang dijelaskan oleh Guru SKI MI Fathus Salafi:

“Awalnya saya sebagai guru tidak menggunakan aplikasi apapun. Saya lebih suka dengan metode ceramah sebelumnya. Namun, lambat laun kok ternyata siswa malah sibuk sendiri tidak mendengarkan. Sehingga saya sebagai guru mencoba untuk memikirkan cara. Dari metode, strategi, dan media pembelajaran yang visual tetap sama saja.”

¹⁶ Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (New York: Dryden Press, 1969).

Guru SKI menambahkan dalam wawancaranya:

"Nah, sekian banyak yang saya coba. Akhirnya aplikasi capcut ini sangat mudah untuk membuat video khususnya pelajaran SKI yang seringnya saya bercerita."

Dalam konteks pembelajaran SKI di MI Fathus Salafi, CapCut dapat digunakan untuk menyusun video yang menampilkan sejarah, budaya, dan nilai-nilai Islam secara ringkas dan menarik. Video pembelajaran yang dibuat dengan CapCut dapat diakses berulang kali oleh siswa tanpa perlu koneksi internet, sehingga siswa dapat mengulang materi yang belum dipahami secara mandiri. Selain itu, fitur editing yang mudah digunakan memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten sesuai kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa di MI, sehingga media ini menjadi alat bantu efektif untuk meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar siswa

Kepala Sekolah MI Fathus Salafi juga berkomentar terkait pembelajaran yang dikombinasikan dengan aplikasi capcut:

"Sebagai kepala sekolah saya memang menyarankan kepada para guru guru untuk selalu mengikuti zaman begitupun dalam pembelajaran. Karena sekarang zaman teknologi harus pembelajaran bersama dengan teknologi yang pasti aplikasi yang mudah. Salah satunya aplikasi Capcut"

Integrasi aplikasi CapCut dalam pembelajaran SKI di MI Fathus Salafi tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan teknologi siswa, yang sangat penting di era digital saat ini. Model pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media video CapCut membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi SKI. Dengan demikian, penggunaan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran di MI memberikan kontribusi positif dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif dan efektif

Dalam konteks SKI, media visual seperti video mampu menghidupkan kembali peristiwa sejarah yang bersifat abstrak atau jauh dari pengalaman keseharian siswa. CapCut, sebagai aplikasi video editing yang mudah diakses melalui smartphone, memberikan peluang luas bagi guru dan siswa untuk berkreasi secara mandiri. Dengan antarmuka yang user-friendly dan fitur lengkap seperti pemotongan video, penambahan teks, suara, dan efek visual, CapCut memudahkan siswa dalam menyampaikan pemahaman mereka secara visual dan naratif.

2. Implementasi Capcut di MI Fathus Salafi

Guru SKI di MI Fathus Salafi Jember memanfaatkan CapCut sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning). Topik yang diangkat dalam semester ini adalah "Strategi Dakwah Rasulullah di Madinah." Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diminta resume dan menjelaskan latar belakang, isi, dan dampak Piagam Madinah.

Kepala Sekolah MI Fathus Salafi menuturkan implementasi penggunaan aplikasi Capcut dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam:

"Implementasi yang dilakukan ini cukup menarik perhatian terhadap siswa siswi di lembaga kami yakni MI Fathus Salafi. Cukup menarik maksudnya dengan adanya media audio visual siswa dapat memperhatikan sejarah-sejarah yang ditampilkan dengan berbagai animasi yang menarik."

Kepala sekolah juga menambahkan dalam wawancaranya:

"Animasi yang ditampilkan cukup sederhana tetapi siswa dapat melihat dengan seksama dari awal sampai akhir. Hal ini memberikan dampak yang bagus untuk siswa terkhusus lembaga kami yaitu MI Fathus Salafi."

Guru SKI menjelaskan dalam wawancaranya membahas mengenai system pembelajaran SKI berbasis aplikasi Capcut:

"Jadi, saya bagi kelompok dan nantinya siswa menonton video dan saya beri tugas untuk resume atau bisa cerpen sehingga mereka nantinya maju dan menjelaskan kepada teman-temannya"



Gambar 1. Pembelajaran di Kelas

Tahapan implementasinya adalah sebagai berikut:

- a. Pemberian materi awal: Guru menjelaskan konsep dasar Piagam Madinah melalui ceramah singkat dan diskusi.
- b. Perencanaan proyek: Siswa membuat skenario, menentukan peran, dan mengumpulkan bahan.
- c. Produksi resume: Siswa melakukan resume atau cerpen dengan kelompoknya masing-masing.
- d. Presentasi dan refleksi: Setiap kelompok menayangkan hasil resume di kelas dan mendapat umpan balik dari guru serta teman-teman.

Salah satu siswa kelas 5 juga memberikan kesan ketika pembelajaran SKI dengan berbasis aplikasi Capcut:

"Sangat senang bu, karena saya suka bosan kalau cerita terus. Apalagi ceritanya kan panjang kalo SKI jadi, bingung kadang. Nah, setelah ada video saya coba lihat ternyata lebih nyaman untuk paham alur ceritanya."

Siswa tersebut menambahkan kembali:

"Pas kita diberi tugas untuk menceritakan. Itu yang buat kami senang dan nyaman pas belajar SKI"



Gambar 2. Pembelajaran di Kelas

Siswi lainnya juga berpendapat serupa dalam wawancaranya dengan peneliti di MI Fathus Salafi:

"Senang sekali saya bu, karena sebelumnya ndak pernah pakai aplikasi hanya cerita cerita saja dan bosan sekali dan bikin ngantuk. Jadi, bu guru pakai aplikasi capcut bikin kita semakin tau sejarah dan asyik menontonnya"

Kegiatan ini tidak hanya melatih pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, dan keterampilan literasi digital siswa. Selain itu, pembelajaran ini memberikan dampak yang positif bagi siswa siswi MI Miftahus Salafi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media CapCut dalam pembelajaran SKI di MI Miftahus Salafi Jember memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas, motivasi, dan pemahaman peserta didik. CapCut sebagai aplikasi pengeditan video yang mudah diakses dan digunakan, mampu menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan pemahamannya terhadap materi sejarah Islam melalui karya visual yang menarik dan komunikatif.

Penerapan CapCut dalam pembelajaran SKI terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, kolaboratif, dan bermakna. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses eksplorasi, produksi, dan presentasi. Pendekatan

pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) yang diterapkan melalui media CapCut memberikan ruang untuk pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kerja tim, serta literasi digital. Selain itu, penggunaan CapCut juga mampu menjembatani kesenjangan antara dunia digital yang akrab dengan kehidupan siswa dan materi pelajaran yang selama ini dianggap berat atau kurang menarik. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan keterampilan editing dapat diatasi dengan strategi yang tepat dan dukungan dari guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Adiyana. "Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Capcut Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu." *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education* 1, no. 1 (2023).
- Anggito, Albi. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2019.
- Dale, Edgar. *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press, 1969.
- Fatmawati, Wahyu Sukartiningsih, and Titik Indarti. "Media Pembelajaran Audio Visual: Literature Review." *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 7 (1), no. 1408 (2019).
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019.
- Ikhsan, Komara Nur. "Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 2, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>.
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023).
- Kulsum, Ummi, and Abdul Muhid. "Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi Digital." *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 12, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.33367/ji.v12i2.2287>.
- Markham, Thomas. *Project Based Learning: A Bridge to 21st Century Skill*. Washington: Buck Institute for Education, 2011.
- Moto, Maklonia Meling. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: CV Jejak, 2020.
- Tiara Febriani Harahap, and Zainal Efendi Hsb. "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual." *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 2, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>.