

## VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CAPCUT PADA MATERI KHALIFAH UMAR BIN ABDUL AZIZ DI KELAS VIII MTS DARUL AMIN

Hidayatullah Akbar Pratama, Siti Norhasanah

email: [akbarpratama7322@email.com](mailto:akbarpratama7322@email.com), [sitiorhasanah1857@gmail.com](mailto:sitiorhasanah1857@gmail.com)

(IAIN Palangkaraya)

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media video animasi dalam pembelajaran materi Sejarah Umar bin Abdul Aziz pada siswa kelas VIII di MTS Darul Amin dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket yang melibatkan 25 siswa. Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, sedangkan wawancara terhadap guru dan siswa bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan media pembelajaran yang efektif. Angket yang terdiri dari dua indikator yaitu kebutuhan media infografis dan kecenderungan gaya belajar digunakan untuk menilai sejauh mana siswa memanfaatkan media video animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun ada larangan membawa telepon genggam ke sekolah, siswa masih memiliki akses terhadap perangkat tersebut di luar sekolah, yang menunjukkan potensi pemanfaatan media video animasi. Penelitian ini juga menekankan pentingnya dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan sarana belajar yang memadai. Dengan demikian, penggunaan media video animasi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.*

**Kata Kunci:** *media video animasi; pembelajaran; Sejarah Umar bin Abdul Aziz; analisis kebutuhan siswa.*

### A. Pendahuluan

Dalam konteks digital saat ini, penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan semakin krusial, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satu aplikasi yang populer untuk membuat video pembelajaran adalah CapCut. Aplikasi ini memungkinkan para pendidik untuk menghasilkan konten video yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran sejarah, khususnya mengenai Khalifah Umar bin Abdul Aziz, pemanfaatan video pembelajaran yang berbasis CapCut dapat menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik bagi siswa

kelas VIII.

Khalifah Umar bin Abdul Aziz dikenal sebagai salah satu pemimpin yang adil dan bijaksana dalam sejarah Islam. Mengajarkan nilai-nilai kepemimpinan dan keadilan yang diterapkan oleh Umar bin Abdul Aziz melalui video pembelajaran dapat membantu siswa memahami pentingnya karakter dan etika dalam kepemimpinan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik.<sup>1</sup> Dengan memanfaatkan CapCut, pendidik dapat menyampaikan informasi mengenai Umar bin Abdul Aziz dengan cara yang lebih visual dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pelatihan dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan CapCut telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan materi ajar yang berbasis digital.<sup>2</sup> Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan saat ini yang menuntut pendidik untuk menguasai teknologi dan media pembelajaran yang relevan. Dengan demikian, penerapan aplikasi Capcut dalam pembelajaran materi Khalifah Umar bin Abdul Aziz di kelas VIII tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital. Dalam konteks ini, penting untuk melibatkan semua pihak dalam proses pendidikan, termasuk keluarga dan masyarakat, untuk mendukung pembentukan karakter siswa.<sup>3</sup> Dengan pendekatan yang sinergis, diharapkan siswa tidak hanya memahami sejarah Khalifah Umar bin Abdul Aziz, tetapi juga dapat menginternalisasi nilai-nilai kepemimpinan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam

---

<sup>1</sup> Wisada et al. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter" *Journal of education technology* (2019) doi:10.23887/jet.v3i3.21735

<sup>2</sup> Fitrianingtyas et al. "Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD" *Murhum jurnal pendidikan anak usia dini* (2021) doi:10.37985/murhum.v2i2.48

<sup>3</sup> Mudana "Membangun Karakter Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Ki Hadjar Dewantara" *Jurnal filsafat indonesia* (2019) doi:10.23887/jfi.v2i2.21285

pendidikan menjadi semakin penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan video pembelajaran, yang memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik dan interaktif. Video pembelajaran tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga dapat menggabungkan elemen audio yang membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik<sup>4</sup>. Dalam konteks ini, aplikasi Capcut muncul sebagai alat yang efektif untuk membuat video pembelajaran yang kreatif dan mudah diakses oleh guru dan siswa.

Materi yang akan dibahas dalam video pembelajaran ini adalah tentang Khalifah Umar bin Abdul Aziz, seorang pemimpin yang dikenal karena kebijakan-kebijakannya yang adil dan bijaksana dalam sejarah Islam. Penggunaan video pembelajaran pada materi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa kelas VIII MTS Darul Amin mengenai nilai-nilai kepemimpinan dan karakter yang dapat diteladani dari Umar bin Abdul Aziz. Dengan menyajikan informasi melalui video, siswa dapat lebih mudah menangkap esensi dari materi yang diajarkan, serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar<sup>5</sup>. Aplikasi Capcut, yang dikenal luas di kalangan pengguna smartphone, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengedit video dengan cara yang sederhana namun efektif. Dengan menggunakan Capcut, guru dapat membuat video yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran<sup>6</sup>. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi editing video seperti Capcut dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menyampaikan informasi dan berkomunikasi secara efektif<sup>7</sup>. Melalui penelitian ini, diharapkan

---

<sup>4</sup> Rosida and Safeyah "Video Pembelajaran Mapel Unas Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Desa Kramatinggil Gresik" Jabn (2020) doi:10.33005/jabn.v1i2.20

<sup>5</sup> Deriyani "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD" Jurnal penelitian pendidikan mipa (2022) doi:10.32696/jp2mipa.v7i1.1332

<sup>6</sup> Aprilliana and Efendi "Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi" Triangulasi jurnal pendidikan kebahasaan kesastraan dan pembelajaran (2022) doi:10.55215/triangulasi.v2i2.6732

<sup>7</sup> Nurhayati "Analisis Perilaku Persepsi Hedonis Terhadap Kesuksesan Aplikasi

dapat diketahui efektivitas penggunaan video pembelajaran dengan aplikasi Capcut dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Khalifah Umar bin Abdul Aziz. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi tantangan yang dihadapi dalam pembuatan dan penggunaan video pembelajaran, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan di MTS Darul Amin<sup>8</sup>. penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga untuk memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di era digital, khususnya dalam pengajaran sejarah Islam di sekolah menengah pertama. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif, adalah penjelasan yang mengilustrasikan mengenai keadaan di lapangan secara nyata, logis, runtun dan valid<sup>9</sup>.

## B. Pembahasan

Pembelajaran Sejarah merupakan pembelajaran mengenai sesuatu yang terjadi dimasa lampau. Sebagaimana pengertian Sejarah yang berasal dari Bahasa arab yaitu "*Syajaratusun*" yang artinya pohon yang mana ada makna yang terkandung didalamnya seperti pohon yang tumbuh dari benih menjadi bibit hingga menjadi anak pohon dan berkelanjutan sampai pohon itu mati dimakan usia. Begitu pula dalam pembelajaran Sejarah yang mana terperinci secara runtun dari sebab terjadinya hingga sebab hilangnya.<sup>10</sup> Kebudayaan secara istilah berasal dari Bahasa sangsekerta yang berbunyi "*Budharyah*" dari jamaknya "*Buddhi*" yang berarti akal tau budi. Sedangkan, kata "*Daya*" yang artinya hasil karya ciptaan manusia sehingga makna dari

---

Capcut Menggunakan Metode Delone Dan Mclean" Jati (jurnal mahasiswa teknik informatika) (2023) doi:10.36040/jati.v7i3.7009

<sup>8</sup> Surniandari "Workshop Aplikasi Cap Cut Untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Kegiatan Bagi Staff Kelurahan Paledang Kota Bogor" Suluh abdi (2023) doi:10.32502/sa.v5i2.7422

<sup>9</sup> Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach). Yogyakarta: CV. Budi Utama.

<sup>10</sup> Mansur, Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah, (Yogyakarta: Global Pustaka Utama, 2004), hlm.1.

kebudayaan yang dimaksud adalah budi yang merupakan hasil dari pemikiran manusia (perbuatan yang bisa dijadikan panutan ).<sup>11</sup>

Jadi, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pembelajaran Sejarah yang membahas mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau untuk diambil pendidikan yang terkandung didalamnya seperti pendidikan karakter, sosial dan politik serta bagaimana kepemimpinan yang dilakukan oleh orang-orang islam pada masa lampau. Sehingga dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini mencakup materi tentang Dinasti-dinasti, tokoh-tokoh pemimpin dan pembaharuan Islam serta hikmah dibalik peristiwa-peristiwa yang terjadi yang selaras dengan ajaran Agama Islam dan Dalil yang sudah tertulis didalam Al-Qur'an.

Media dalam penyampaian yang digunakan oleh guru merupakan salah satu aspek yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tentunya guru diminta agar bisa lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran didalam kelas agar pembelajaran menjadi interaktif. Pemilihan media yang akan digunakan dalam penyampaian materi tentunya tidak keluar dari konsep pembelajaran terutama pada mata pembelajaran Sejarah yang mana banyak siswa bahkan guru yang kesulitan memilih metode, strategi, pendekatan serta media yang digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.<sup>12</sup> Video animasi adalah salah satu pilihan yang sering digunakan dalam pembelajaran sebagai ilustrasi mengenai materi yang disampaikan sehingga tercapainya tujuan yaitu menggambarkan sebagaimana kejadian yang terjadi dimasa lampau <sup>13</sup> . Dalam membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa video animasi juga berperan penting, mengapa demikian? Karena dengan video animasi tersebut dapat membantu mengurangi kebosanan dalam

---

<sup>11</sup> Toha, Chabib, Metodologi Pengajaran Agama, (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), hlm. 222-223.

<sup>12</sup> Sartika, Fitri, Elni Desriwati, and Mahyudi Ritonga. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dan Madrasah." *Humanika*20(2):115-28. doi: 10.21831/hum.v20i2.32598.

<sup>13</sup> Wiryajati, I. K., I. G. Bawa Susana, I. W. Joniarta, IG. A. K. Chatur Adhi W.A., and I. K. Perdana Putra. 2022. "Penerapan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *J.K P. (Jurnal Karya Pengabdian)*4(2):90-96.

pembelajaran Sejarah sebab guru bisa menilai dan bisa memberikan pilihan pada siswa agar tidak terpaku hanya pada buku teks dalam memahami pembelajaran<sup>14</sup>. Dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan islam dengan media video animasi memiliki kekurangan dan kelebihan seperti dalam penerapan media-media lainnya akan tetapi dalam konsep pembelajaran Sejarah kebutuhan Islam sudah memiliki banyak kelebihan seperti dapat memvisualisasikan mengenai kejadian dimasa lampau, mejadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan minat dan motivasi serta hasil belajar siswa. Kekurangannya tentunya ada baik berupa koneksi internet, sarana dan prasarana dalam penerapannya dan durasi video yang cukup Panjang karena berisikan penjelasan yang harus sistematis termuat dalam video tersebut.<sup>15</sup>

Sarana dan prasarana merupakan hal yang penting dalam dunia pendidikan karena dengan sarana dan prasarana yang mendukung tentunya akan mempermudah dalam penyampaian informasi mengenai pembelajaran. Banyak lembaga pendidikan masih terkendala dalam penerapan media yang ingin dikembangkan karena sarana dan prasarana yang kurang mendukung sehingga dianggap kurang sesuai dengan apa yang diinginkan. Dengan sarana dan prasarana yang memadai maka akan meningkatkan minat guru untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik maka dari itu sarana dan prasarana juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.<sup>16</sup> Sarana dan prasarna dalam pendidikan tidak hanya sesuatu yang hanya didengar akan tetapi adalah sesuatu yang dapat dirasakan kemanfaatannya oleh seluruh orang yang berada dilingkungan pendidikan seperti fasilitas kelas, halaman parkir, ruang belajar, taman hijau serta tempat ibadah yang tentunya harus dijaga oleh seluruh pengguna.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Santoso, Dony Handhika, and Erik Ismaya Aditia. 2021. "Pengaruh Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Educatio FKIP ...*7(4):1544–50. doi: 10.31949/educatio.v7i4.1449.

<sup>15</sup> Aisyah, N., & Jannah, L. Z. M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 3(4), 202-212.

<sup>16</sup> Fudin, A. (2020). Pengaruh sarana prasarana terhadap kinerja guru. *Manajemen Pendidikan*, 15(1), 7-11.

<sup>17</sup> Fauzan, A. 2018. Manajemen Sarana Dan Prasarana

Aplikasi editing pada masa sekarang ini sudah banyak digunakan dikalangan Masyarakat umum, pelajar, mahasiswa dan guru. Ada berbagai macam aplikasi yang bisa digunakan seperti aplikasi CapCut yang mungkin tidak asing didengar oleh siapapun. Oleh karena kemudahan yang disediakan dalam aplikasi tersebut membuat kita harus lebih bijak menggunakannya agar aplikasi tersebut menjadi tepat guna dan bermanfaat. Seperti dalam pembuatan video animasi atau video pembelajaran untuk membuat karya yang orisinal dan memiliki hak cipta menuntut kreativitas dalam mengembangkannya sehingga berbeda atau memiliki ciri khas tersendiri. Ilmu dan informasi mengenai penggunaan aplikasi capcut atau aplikasi editing lainnya bisa kita dapatkan dengan mengikuti pelatihan. Seminar, bahkan lomba yang bersertifikasi. Selain sebagai tempat mendapat ilmu dan relasi kegiatan seperti itu lah yang membuat *Personal Branding* jika ditekuni dengan baik dan terus dikembangkan. Pada masa sekarang ini calon guru harus sudah dibekali dengan Kemahiran yang harus dimiliki baik pemahaman, Kemahiran, serta cara adaptasi dalam lingkungan pendidikan. Kemahiran tersebut jika sudah didapatkan selain hanya untuk diri sendiri juga bisa dikembangkan di lingkungan sekitar dalam lingkup pendidikan<sup>18</sup>. Editing video dalam membuat video animasi atau video pembelajaran tidak hanya dikembangkan pada guru atau tenaga pengajar, melainkan juga bisa dikembangkan pada siswa<sup>19</sup>. Sehingga dapat mengembangkan pembelajaran menjadi dua arah<sup>20</sup> Seperti dalam pembelajaran yang menggunakan metode berbasis proyek bisa menggunakan aplikasi CapCut ini terutama dari penggunaannya yang tidak sedikit sehingga lebih besar peluang untuk penerapannya. Sudah

---

Pondok Pesantren Shuffah Hisbullah Natar Lampung Selatan. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3 (1), <https://doi.org/10.25217/ji.v3i1.240>.

<sup>18</sup> Mesra, R., Anton, E. E., & Sari, D. K. (2024). Pelatihan CapCut video editing untuk meningkatkan skill dan daya saing mahasiswa pendidikan di dunia kerja. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 5381-5391.

<sup>19</sup> Putra, A. D., Rahmanto, Y., Satria, M. N. D., & Suwisma, I. B. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(1), 129-134.

<sup>20</sup> Susanti, Indrawati, R., & Nurasiyah, I. (2021). Penerapan Teknik Video Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Wirausaha Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 2(1).

banyak fitur yang ditawarkan baik animasi, traansisi, ukuran video dan lainnya yang mana aplikasi ini sudah bisa menggunakan Bahasa Indonesia sehingga lebih memudahkan dibandingkan aplikasi editing lainnya<sup>21</sup>.

Tujuan utama dalam setiap pembelajaran tentunya untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pada siswa di fase D (kelas VII, VIII, IX) yang mana dalam capaian pembelajarannya siswa mampu menganalisis, memahami dan membiasakan. Footnote keputusan kemenag pendis 3211 Hal ini termuat dalam KKO Kurikulum Merdeka pada Level 4 yang bertujuan siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam memecahkan informasi menjadi beberapa bagian, mampu mengeksplorasi keselarasan atau membandingkan, serta menentukan keterkaitan antar konsep. Pemahaman tentunya menjadi salah satu indikator capaian dalam pembelajaran yang harus dimiliki siswa melalui aktivitas pembelajaran dan transfer ilmu dari guru<sup>22</sup>. Pemahaman tidak hanya diukur dari pertanyaan “Apakah semua sudah paham?” melainkan pemahaman dapat diukur melalui evaluasi dengan pemberian pertanyaan, tugas ringan hinggameminta untuk mejabarkan kembali mengenai materi menggunakan bahasa sendiri yang tentunya masih bisa dimengerti oleh guru atau temannya<sup>23</sup>.

### C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis deskriptif dengan menggunakan populasi dan sampel sebagai perwakilan dalam penelitian ini. Tujuannya adalah untuk menganalisis kebutuhan media video animasi dengan materi Pembelajaran Umar bin Abdul Aziz untuk siswa kelas VIII MTS Darul Amin. Pengumpulan

---

<sup>21</sup> Setyadi, H. A., Sardiarinto, S., Nugroho, W., & Perbawa, D. S. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1841-1848.

<sup>22</sup> Astuti, P., & Krisnawati. (2023). Kesulitan siswa smp kelas VIII dalam memahami konsep matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 506-513. <https://doi.org/https://doi.org/10.59098/mega.v4i1.865>

<sup>23</sup> Husna, I., Purwosetiyono, F. D., & Endahwuri, D. (2020). Kemampuan pemahaman matematis siswa dalam memecahkan masalah trigonometri ditinjau dari kemampuan matematika. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 501-509. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i6.6787>

data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket siswa. Observasi partisipatif dilaksanakan dengan mengamati langsung proses pembelajaran materi Sejarah Umar bin Abdul Aziz di kelas VIII MA Darul Amin. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran SKI dan siswa kelas VIII untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang efektif. Serta penyebaran angket untuk mengetahui besarnya kebutuhan siswa dengan media Video animasi.

#### **D. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner yang terdiri dari dua indikator, yaitu kebutuhan terhadap media infografis dan kecenderungan gaya belajar. Dalam proses pengembangan kuesioner, peneliti juga menyelidiki kebutuhan siswa akan media video animasi yang dibuat dengan aplikasi CapCut sebagai alat bantu dalam pembelajaran materi Sejarah Umar bin Abdul Aziz. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana siswa memanfaatkan media video animasi untuk memahami materi tersebut. Serta dari analisis kebutuhan terhadap video animasi dalam pembelajaran, dapat mengukur seberapa perlunya digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dsalam memberikan pemahaman dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, observasi dilakukan untuk menilai dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan sarana pembelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui pentingnya penggunaan media video animasi dalam proses belajar bagi siswa. Peneliti juga ingin memahami bagaimana guru memanfaatkan media video animasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner yang terdiri dari dua indikator, yaitu kebutuhan terhadap media infografis dan kecenderungan gaya belajar. Dalam proses pengembangan kuesioner, peneliti juga menyelidiki kebutuhan siswa akan media video animasi yang dibuat dengan aplikasi CapCut sebagai alat bantu dalam pembelajaran materi Sejarah Umar bin Abdul Aziz. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana siswa memanfaatkan media video animasi

untuk memahami materi tersebut. Serta dari analisis kebutuhan terhadap video animasi dalam pembelajaran, dapat mengukur seberapa perlunya digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dsalam memberikan pemhaman dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, observasi dilakukan untuk menilai dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan sarana pembelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui pentingnya penggunaan media video animasi dalam proses belajar bagi siswa. Peneliti juga ingin memahami bagaimana guru memanfaatkan media video animasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi apa yang benar-benar dibutuhkan siswa, terutama terkait dengan penggunaan media video animasi dalam memahami materi Sejarah Umar bin Abdul Aziz. Dengan demikian, peneliti dapat menghubungkan antara siswa dan kebutuhan mereka akan media video animasi dalam konteks materi tersebut.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan kebutuhan siswa akan media video animasi. Dua indikator digunakan untuk menganalisis kebutuhan tersebut. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner, akan diperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa akan media video animasi, khususnya dalam materi Sejarah Umar bin Abdul Aziz. Penelitian ini bertujuan untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi yang ada dan memahami bagaimana media video animasi dapat berkontribusi dalam proses pembelajaran di kelas VIII MTS Darul Amin.

Adapun hasil data yang diperoleh dari penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII MTS Darul Amin sebagai berikut :

<b>NO</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>YA</b>	<b>TIDAK</b>
1	Apakah di sekolah mu boleh menggunakan handphone ?		24 orang
2	Jika bisa menggunakan handphone apakah bisa menggunakan internet ?	24 orang	
3	Apakah di sekolah kalian mempunyai lab komputer yg bisa mengakses internet ?	24 Orang	
4	Apakah penggunaan komputer pernah	24 orang	

	digunakan dalam pembelajaran PAI ?		
5	Apakah kamu menyukai pembelajaran PAI ?	24 orang	
6	Apakah proses pembelajaram PAI ini menarik ?	24 orang	
7	Materi pembelajaran apa yg tidak kalian sukai ?	13 orang menyukai pembelajara n PAI lain nya	SKI(5orang) Al-Qur'an Hadis (6 orang)
8	Menurut kalian apakah media yang digunakan sudah membantu kalian dalam pembelajaran ?	24 orang	
9	Apakah kamu menyukai pembelajaran PAI dengan teknologi ?	22 orang	2 orang
10	Apakah media vidio yang kami gunakan sudah di gunakan Oleh guru PAI dalam pembelajaran Pai	22 orang	2 orang
11	Apakah perlu adanya media vidio untuk memudah kan pembelajaran PAI ?	23 orang	1 orang
12	Materi pembelajaran apa yg kamu suka dalam pembelajaran PAI tersebut ?	Akidah dan SKI	
13	Menurut kalian media video apa yang menarik saat pembelajaran PAI ?	Umar bin Abdul Aziz	

**Tabel 1. Hasil anget yang disebarakan pada siswa kelas VIII**

Hasil survei yang diisi oleh siswa kelas VIII di MTS Darul Amin menunjukkan bahwa sekolah melarang siswa membawa handphone ke dalam lingkungan sekolah, dengan alasan bahwa perangkat tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Meskipun ada larangan tersebut, dapat dipastikan bahwa semua siswa memiliki handphone yang dilengkapi dengan akses internet, seperti yang terlihat dari data yang terdapat dalam tabel sebelumnya.

Di MTS Darul Amin, tersedia fasilitas komputer yang dilengkapi dengan koneksi internet yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang memerlukan penggunaan komputer. Dalam

pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), komputer-komputer tersebut pernah digunakan oleh siswa karena proses belajar mengajar dalam mata pelajaran tersebut membutuhkan perangkat komputer, yang juga tercermin dalam hasil angket yang telah diisi oleh siswa. Siswa menunjukkan minat yang tinggi dan menyukai pembelajaran PAI, hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang menarik dan tidak membosankan yang diterapkan di dalam kelas.

Di MTS Darul Amin, tersedia fasilitas komputer yang dilengkapi dengan koneksi internet yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang memerlukan penggunaan komputer. Dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), komputer-komputer tersebut pernah digunakan oleh siswa karena proses belajar mengajar dalam mata pelajaran tersebut membutuhkan perangkat komputer, yang juga tercermin dalam hasil angket yang telah diisi oleh siswa. Siswa menunjukkan minat yang tinggi dan menyukai pembelajaran PAI, hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang menarik dan tidak membosankan yang diterapkan di dalam kelas.

## **E. Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kebutuhan media video animasi dalam pengajaran materi Sejarah Umar bin Abdul Aziz bagi siswa kelas VIII di MTS Darul Amin dengan menerapkan pendekatan kuantitatif. Melalui pengumpulan data yang dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan angket, peneliti berupaya untuk memahami dan menilai kebutuhan siswa serta dukungan dari pihak sekolah terkait penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kebutuhan media video animasi dalam pengajaran materi Sejarah Umar bin Abdul Aziz bagi siswa kelas VIII di MTS Darul Amin dengan menerapkan pendekatan kuantitatif. Melalui pengumpulan data yang dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan angket, peneliti berupaya untuk memahami dan menilai kebutuhan siswa serta dukungan dari pihak sekolah terkait penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kebutuhan

media video animasi dalam pengajaran materi Sejarah Umar bin Abdul Aziz bagi siswa kelas VIII di MTS Darul Amin dengan menerapkan pendekatan kuantitatif. Melalui pengumpulan data yang dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan angket, peneliti berupaya untuk memahami dan menilai kebutuhan siswa serta dukungan dari pihak sekolah terkait penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, penelitian ini menekankan pentingnya dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai untuk mendukung penggunaan media video animasi. Terdapat fasilitas komputer yang dilengkapi dengan koneksi internet yang dapat digunakan dalam pembelajaran, meskipun penggunaannya selama ini terbatas pada mata pelajaran tertentu. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengintegrasikan media video animasi dalam pembelajaran di kelas VIII, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pendekatan kreatif dan inovatif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media video animasi dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam materi Sejarah Umar bin Abdul Aziz. Dengan memahami kebutuhan siswa dan memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini juga mengajak para pendidik dan pihak sekolah untuk mempertimbangkan integrasi media video animasi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih luas, guna memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

## F. Daftar Pustaka

- Aisyah, N., & Jannah, L. Z. M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 3(4), 202-212.
- Aprilliana and Efendi "PENGUNAAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS IKLAN PADA SISWA KELAS VIII SMPN 4 JAMPANGTENGAH KABUPATEN SUKABUMI" *Triangulasi jurnal pendidikan kebahasaan kesastraan dan pembelajaran* (2022) doi:10.55215/triangulasi.v2i2.6732

- Deriyana "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD" Jurnal penelitian pendidikan mipa (2022) doi:10.32696/jp2mipa.v7i1.1332
- Fitriani et al. "Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD" Murhum jurnal pendidikan anak usia dini (2021) doi:10.37985/murhum.v2i2.48
- Fitriani et al. "Efektivitas Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone bagi Pendidik PAUD" Murhum jurnal pendidikan anak usia dini (2021) doi:10.37985/murhum.v2i2.48
- Kembang, L. G. (2020). *Perbandingan model pembelajaran tatap muka dengan model pembelajaran daring ditinjau dari hasil belajar mata pelajaran SKI (studi pada siswa kelas VIII) MTs Darul Ishlah Ireng Lauk Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Uin Mataram).
- Mesra, R., Anton, E. E., & Sari, D. K. (2024). Pelatihan CapCut video editing untuk meningkatkan skill dan daya saing mahasiswa pendidikan di dunia kerja. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 5381-5391.
- Mudana "MEMBANGUN KARAKTER DALAM PERSPEKTIF FILSAFAT PENDIDIKAN KI HADJAR DEWANTARA" Jurnal filsafat indonesia (2019) doi:10.23887/jfi.v2i2.21285
- Nurhayati "ANALISIS PERILAKU PERSEPSI HEDONIS TERHADAP KESUKSESAN APLIKASI CAPCUT MENGGUNAKAN METODE DELONE DAN MCLEAN" Jati (jurnal mahasiswa teknik informatika) (2023) doi:10.36040/jati.v7i3.7009
- Rosida and Safeyah "VIDEO PEMBELAJARAN MAPEL UNAS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI DESA KRAMATINGGIL GRESIK" Jabn (2020) doi:10.33005/jabn.v1i2.20
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Kuantitatif (Quantitative Research Approach). Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Santoso, Dony Handhika, and Erik Ismaya Aditia. 2021. "Pengaruh Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." Jurnal Educatio FKIP ...7(4):1544-50. doi: 10.31949/educatio.v7i4.1449.
- Sartika, Fitri, Elni Desriwati, and Mahyudi Ritonga. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dan Madrasah." Humanika20(2):115-28. doi: 10.21831/hum.v20i2.32598.

- Setyadi, H. A., Sardiarinto, S., Nugroho, W., & Perbawa, D. S. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(2), 1841-1848.
- Shofiyah et al. "Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Pembuatan Video Pembelajaran Sains Berbasis Smartphone" *Murhum jurnal pendidikan anak usia dini* (2021) doi:10.37985/murhum.v2i1.29
- Surniandari "WORKSHOP APLIKASI CAP CUT UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PUBLIKASI KEGIATAN BAGI STAFF KELURAHAN PALEDANG KOTA BOGOR" *Suluh abdi* (2023) doi:10.32502/sa.v5i2.7422
- Wiryajati, I. K., I. G. Bawa Susana, I. W. Joniarta, IG. A. K. Chatur Adhi W.A., and I. K. Perdana Putra. 2022. "Penerapan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *J.K P. (Jurnal Karya Pengabdian)*4(2):90–96.
- Wisada et al. "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER" *Journal of education technology* (2019) doi:10.23887/jet.v3i3.21735
- Fudin, A. (2020). Pengaruh sarana prasarana terhadap kinerja guru. *Manajemen Pendidikan*, 15(1), 7-11.
- Fauzan, A. 2018. Manajemen Sarana Dan Prasarana Pondok Pesantren Shuffah Hisbullah Natar Lampung Selatan. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3 (1), <https://doi.org/10.25217/ji.v3i1.240>.
- Susanti, Indrawati, R., & Nurasih, I. (2021). Penerapan Teknik Video Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Wirausaha Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 2(1).
- Putra, A. D., Rahmanto, Y., Satria, M. N. D., & Suwisma, I. B. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(1), 129-134.
- Astuti, P., & Krisnawati. (2023). Kesulitan siswa smp kelas VIII dalam memahami konsep matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 506–513. <https://doi.org/https://doi.org/10.59098/mega.v4i1.865>.

- Husna, I., Purwosetiyono, F. D., & Endahwuri, D. (2020). Kemampuan pemahaman matematis siswa dalam memecahkan masalah trigonometri ditinjau dari kemampuan matematika. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(6), 501–509. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i6.6787>.
- Mansur, *Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*, (Yogyakarta: Global Pustaka Utama, 2004), hlm.1.
- Toha, Chabib, *Metodelogi Pengajaran Agama*, (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), hlm. 222-223.