

**DESAIN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
APLIKASI CAPCUT PADA PEMBELAJARAN SKI DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X MAN 1 MAJENE**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Syarat Ujian Tutup Sebagai Tahapan dalam
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam pada
Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh:

NURFITRAYADI

NIM: 2120203886108061

**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

TAHUN 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

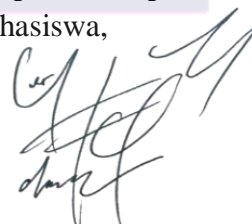
Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nurfitriyadi
Nim : 2120203886108061
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Desain Model *Problem Based Learning*
Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran
SKI dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas
X MAN 1 Majene

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 13 April 2024
Mahasiswa,



NURFITRAYADI
NIM :2120203886108061

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudara Nurfitriyadi NIM: 2120203886108061 mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: *Desain Model Problem Based Learning, Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran SKI untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Majene*, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

- Ketua : Dr. Usman, M.Ag. (.....)
- Sekretaris : Dr. Abdul Halik, M.Pd.I (.....)
- Penguji I : Dr. H. Ambo Dalle, S.Ag., M.Pd. (.....)
- Penguji II : Dr. Ahdar, M.Pd.I (.....)

(Handwritten signatures of the committee members)

PAREPARE
Parepare, 13 April 2024

Diketahui oleh
Direktur Pascasarjana,
IAIN ParePare

(Official stamp and signature of the Director of Postgraduate Studies)
Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A. P
NIP. 19840312 201503 1 004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِذِي الرَّسُولِ بِالْهُدَى وَدِينِ الْحَقِّ لِيُظْهِرَهُ عَلَى الدِّينِ كُلِّهِ وَلَوْ كَرِهَ الْمُشْرِكُونَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. أَهْتَمَّ صَلَّى عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah swt., atas nikmat hidayat dan inayah-Nya kepada penyusun, sehingga dapat tersusun Tesis ini sebagaimana yang ada di hadapan pembaca. Salam dan salawat atas Rasulullah saw, sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna, dan menjadi reference spiritualitas dalam mengemban misi khalifah di alam persada.

Penyusun menyadari sepenuhnya begitu banyak kendala yang dialami selama menyelesaikan penelitian ini, namun *alhamdulillah*, berkat pertolongan Allah swt. Dan optimis yang disertai dengan kerja keras tanpa kenal lelah, akhirnya naskah tesis ini dapat diselesaikan pada waktunya.

Teristimewa kepada kedua penulis, Almarhum ayah penulis H. Adi, S.Ag., M.Si., ibunda Hj. Hadijah dan adik penulis Muh. Aldi ruhyadi, S.Sos, yang telah mendidik sangat baik sebagai orang tua, mengasuh penulis dari kecil hingga dewasa dengan susah payah, sehingga penulis dapat mencapai jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan teman dekat penulis Rani Febrianti, A.Md.Keb senantiasa memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan hingga pada tahap penyelesaian tesis ini. Begitu juga, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih atas bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendala, patut disampaikan kepada:

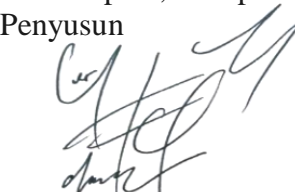
1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd, dan Dr. M. Rusdi, S.Th.I, M.HI, masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.

2. Dr. H. Islamul Haq, Lc.,M.A., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr. Usman, M.Ag. dan Dr. Abdul Halik, M.Pd.I., masing-masing sebagai Pembimbing I dan II, dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
4. Dr. H. Ambo Dalle, M.Pd, dan Dr. Ahdar, M.Pd.I, sebagai Penguji utama atas saran-saran dan masukan serta bimbingannya dalam penyelesaian tesis ini, masing-masing sebagai Penguji I dan II, dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis melakukan dalam penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
5. Pimpinan dan Pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis;
6. Segenap Dosen Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah dengan ikhlas dan tulus memberi pencerahan serta mencurahkan ilmunya kepada penulis.
7. Kepada seluruh guru, keluarga, saudara, teman, dan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi dalam penyelesaian studi penulis.

Tanpa bantuan dari semua pihak tersebut, perkuliahan dan penulisan tesis ini tidak mungkin dapat terwujud.

Akhirnya semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan semoga pula segala partisipasinya akan mendapatkan imbalan yang berlipat ganda dari Allah swt. Amin.

Parepare, 13 April 2024
Penyusun



NURFITRAYADI
NIM. 2120203886108061

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Masalah	11
D. Kegunaan Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Tinjauan Penelitian Relevan	15
B. Kerangka Teoritis Penelitian	17
C. Kerangka Konseptual	43
D. Kerangka Pikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	46
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	53
C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	53

D. Fokus Penelitian	56
E. Jenis-Jenis Sumber Data	56
F. Teknik Pengumpulan data dan Pengolahan data	57
G. Uji Keabsahan Data	59
H. Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Deskripsi Hasil Penelitian	65
B. Pengujian Hipotesis	86
C. Pembahasan Hasil Penelitian	94
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Implikasi	99
C. Rekomendasi	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Nama Tabel	Hlm
1.1	Desain penelitian	39
1.2	Jumlah Siswa Kelas X MAN 1 Majene	42
2.1	Jadwal Pelaksanaan	53
2.2	Dikategorikan Hasil Belajar	54
2.3	Presentase Pre Tes Kelas Eksperimen	61
2.4	Presentase Pre Tes Kelas Eksperimen	63
2.5	Presentase Kelas Kontrol	63
2.6	Presentase Pre Test Kelas Kontrol	65
2.7	Hasil Post Test dan Post Test	68
2.8	Post Test Kelas Kontrol	70
2.9	Data Uji t Kelas Kontrol	73
2.10	Nilai Kelas Pre Test dan Post Test	72
2.11	Data Uji t Kelas Eksperimen	73
2.12	Diagram Nilai Kelas Eksperimen Pre Test dan Post Test	75
2.13	Hasil SPSS Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	76

DAFTAR GAMBAR

No. Gambr	Nama gambar	Halaman
1.1	Kerangka Konsep Pikiran	33



A. Pedoman Transliterasi

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasi ke dalam huruf latin dapat dilihat pada halaman berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidakdilambangkan	Tidakdilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	S	es (dengantitik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengantitik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengantitik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ي	Ha	H	Ha
ء	hamzah	‘	Apostrof
ى	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau menoflong dan vokal rangkap atau diflong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
ؤ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ئ	<i>fatha dan ya'</i>	A	a dan i
ؤ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kayfa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... آ...	<i>fathah dan alif dan ya'</i>	Ā	a dan garis di atas
إ	<i>kasrah dan ya'</i>	Î	i dan garis di atas
ؤ	<i>dammah dan wau</i>	Û	u dan garis di atas

Contoh :

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamûtu*

4. Ta' marbutah

Trasliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu : *ta' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tá dammah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhiran dengan *támarbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ámarbûtah* itu diterasliterasikan dengan (h).

Contoh :

رَوْضَةٌ : *raudah al-at fal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al- madinah al-fadilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *tasyaddah*.

Contoh :

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعَمَّ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ي), maka ia ditrasliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *î*.

عَلِيٍّ : *'Ali* (bukan *'Alyy* atau *'Aly*)

عَرَبِيٍّ : *'Arabi* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

6. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang diterasliterasi seperti biasa, al-. Baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta’muruna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

سَيِّئٌ : *syai’un*

أَمْرٌ : *amirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di Ta. Misalnya, kata al-Qur’an (dari *al-Qu’an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh :

fiZilal al-Qur’an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau kedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

بِاللَّهِ *billah* اللّهُ *dinullah* اللّهُدِينَا

Adapun ta’ marbutah di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh :

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatillah* حَمَّةِ اللَّهِ

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menulis huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh :

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi’a linnasi lallazi bi bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-lazi unzila fih al-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusi

Abu xivatingxiv-Farabi

Al-Gazali

Al-Munqiz min al-Dalal

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) awbagai nama kedua terakhirnya, maka kedua naa terakhir itu harus disebut sebagai nama akhir dala daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh :

Abu al-Wafid Muhammad ibn Rasyid, ditulis menjadi : Ibnu Rasyid, Abu al-Walid Muhammad (bukan : Rasyid, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi : Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan : Zaid, Nasr Hamid Abu)

11. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

SWT	: <i>subhabahu wa ta'ala</i>
SAW	: <i>shallallahu a'laihi wa sallam</i>
a.s	: <i>'alaihi al-sala</i>
H	: Hijrah
M	: Masehi
SM	: Sebelum Masehi
QS.../...:4	: QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3:4
HR	: Hadis Riwayat
dkk	: dan kawan-kawan
SKI	: Sejarah Kebudayaan Islam
PBL	: <i>Problem Based Learning</i>
MAN	: Madrasah Aliyah Negeri
PAI	: Pendidikan Agama Islam

ABSTRAK

Nama : Nurfitriyadi
Kelas : 2120203886108061
Judul Tesis : Desain Model *Problem Based Learning*, Menggunakan Aplikasi CapCut pada Pembelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Majene

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yang menggunakan aplikasi *CapCut* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) untuk siswa kelas X di MAN 1 Majene.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar dan angket respon siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen utama penelitian ini adalah tes yang didukung oleh instrumen penelitian dengan pengumpulan data berupa dokumentasi, dengan sampel penelitian berjumlah 53 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu sampel berjumlah 27 orang sebagai kelompok kontrol dan 26 orang sebagai kelompok eksperimen. Teknik penarikan sampel yang digunakan yaitu teknik sampling.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* yang menggunakan aplikasi *CapCut* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis menunjukkan bahwa nilai O1 lebih kecil dari O2 maka X yang diterima yaitu (80,00 > 78,00). Kelas eksperimen menggunakan handphone android dengan nilai pre test 80,22 dan nilai rata-rata post test 82,22 sedangkan nilai rata-rata dari kelas kontrol pre test 80,00 dan nilai rata-rata post test 81,46. Dengan demikian terbukti bahwa Model *Problem Based Learning*, Menggunakan Aplikasi *CapCut* pada Pembelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X

Implikasi penelitian ini adalah bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran SKI di MAN 1 Majene.

Kata Kunci: Penggunaan aplikasi Capcut, Pembelajaran SKI, Hasil Belajar Siswa MAN 1 Majene

BAB I

PENDAHULUAN

A. *Latar Belakang*

Model *Problem Based Learning* menawarkan alternatif terhadap pendekatan pembelajaran tradisional yang cenderung bersifat pasif. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi mereka berperan sebagai agen aktif yang terlibat dalam pemecahan masalah dunia nyata. PBL didesain untuk membangun keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan menyelesaikan masalah kompleks, siswa diharapkan dapat berpikir secara kreatif, menganalisis informasi, dan membuat keputusan yang berbasis pengetahuan. Permasalahan yang dihadirkan dalam PBL bersumber dari konteks dunia nyata. Hal ini memberikan relevansi langsung terhadap kehidupan siswa, mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka, dan meningkatkan motivasi belajar.

Model *Problem Based Learning* mendorong kolaborasi antar siswa. Dengan bekerja dalam kelompok, siswa belajar untuk mencari solusi bersama, merancang strategi, dan berkomunikasi secara efektif – keterampilan yang esensial dalam dunia kerja modern.

Pada model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) berbeda dengan model pembelajaran yang lainnya, dalam model pembelajaran ini, peranan guru adalah menyodorkan berbagai masalah, memberikan pertanyaan, dan memfasilitasi investigasi dan dialog. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menetapkan topik masalah yang akan dibahas, walaupun sebenarnya guru telah menetapkan topik masalah apa yang harus dibahas.¹ Hal paling utama adalah guru menyediakan kerangka pendukung yang dapat meningkatkan kemampuan penyelidikan dan intelegensi peserta didik dalam berpikir.

¹ Usman, *Ragam Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, (IAIN Parepare Nusantara Press, 2021), h, 104.

Siswa. Fleksibilitas ini memungkinkan penyesuaian untuk memenuhi keberagaman dalam kelas, mendukung inklusivitas dalam pendidikan. PBL membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang isu-isu global dan mempersiapkan mereka untuk berkontribusi dalam masyarakat global yang semakin terhubung dan kompleks.

Mengeksplorasi masalah yang menarik dan relevan, *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Relevansi dan kepentingan dalam topik yang dipelajari memberikan dorongan tambahan untuk eksplorasi dan pemahaman lebih lanjut. Desain Model *Problem Based Learning* menjadi solusi inovatif yang tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga membantu membentuk siswa sebagai individu yang siap menghadapi tantangan dunia modern.

Pembelajaran berbasis masalah tidak di rancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik, akan tetapi pembelajaran berbasis masalah mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual, belajar berbagai masalah, dan keterampilan intelektualnya, belajar berbagai peran orang dewasa melalui melibatkan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajaran yang mandiri.²

Penggunaan aplikasi CapCut juga dapat memiliki relevansi dengan pendidikan, terutama dalam konteks pengembangan keterampilan kreatif, teknologi informasi, dan media. Pengembangan keterampilan kreatif dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan keterampilan kreatif siswa. Melalui proses pengeditan video, siswa dapat mengasah kemampuan *storytelling*, desain visual, dan estetika yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kreatif. Untuk integrasi teknologi dalam pembelajaran pemanfaatan aplikasi pengeditan video seperti CapCut dapat membantu guru mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dapat merancang tugas atau proyek yang melibatkan penggunaan CapCut untuk meningkatkan keterampilan multimedia dan teknologi

² Usman, Ragam Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, (IAIN Parepare Nusantara Press, 2021), h, 102.

informasi siswa, penggunaan aplikasi CapCut juga dapat mendukung pendidikan multimedia dengan memberikan siswa kesempatan untuk memahami konsep-konsep dasar dalam pengeditan video, pemilihan musik, dan pengaturan efek visual. Ini memberikan landasan bagi pengembangan pemahaman mereka terhadap unsur-unsur multimedia.

Siswa juga bisa bekerja sama dalam proyek-proyek kolaboratif menggunakan aplikasi CapCut yang dapat meningkatkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan perencanaan proyek. Hal ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan relevan bagi kebutuhan pasar kerja yang semakin menghargai keterampilan kolaboratif, penggunaan aplikasi CapCut memungkinkan siswa untuk lebih memahami aspek-aspek visual dan audio dalam pembuatan konten multimedia. Mereka dapat belajar tentang pengaturan *frame*, penggunaan efek suara, dan pemilihan musik yang sesuai untuk meningkatkan daya tarik visual dan audio dari suatu karya. Dalam konteks pendidikan kreativitas dan inovasi, penggunaan CapCut dapat merangsang pemikiran kreatif siswa dan mendorong mereka untuk menciptakan konten yang unik. Ini bisa menjadi *platform* untuk eksplorasi ide-ide baru dan penemuan dalam konteks kreativitas, siswa dapat menggunakan CapCut untuk membuat dan menyunting portofolio digital mereka. Ini dapat menjadi cara yang efektif untuk menunjukkan keterampilan mereka dalam pengeditan video dan desain multimedia kepada sekolah atau potensial pemberi kerja di masa depan. Dengan mengintegrasikan CapCut dalam pendidikan, guru dapat membuka peluang bagi siswa untuk belajar dan berkembang dalam berbagai keterampilan yang penting di era digital ini. Selain itu, hal ini juga dapat membuka siswa memahami berbagai aspek kreativitas dan teknologi yang dapat diterapkan di berbagai bidang kehidupan

Untuk memecahkan permasalahan rendahnya kualitas pendidikan harus ada meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Sebagaimana telah dijelaskan oleh Conny Semiawan.³ Dalam hal ini, jika pemerintah ingin meningkatkan

³ Conny Semiawan, Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan), (Grasindo, 2002), h. 20

kualitas pendidikan, terlebih dahulu harus meningkatkan kualitas sistem pendidikan. Untuk mencapai hal tersebut, semua komponen seperti peserta didik, materi, metode, sumber belajar, media, dan sarana prasarana, serta biaya yang terlibat dalam pembelajaran harus dioptimalkan satu persatu sampai tujuan yang telah dirancang tercapai.

Berbagai potensi yang telah kita dapat gali pada setiap diri terutama sebagai bahan ajar atau untuk memberikan manfaat pada semua aspek, terutama pada dunia digitalisasi pendidikan khusus pada pembelajaran PAI. Sekarang proses pembelajaran sudah sangat berkembang dan maju dengan adanya teknologi yang berbasis internet, elearning ataupun dalam bentuk digital, namun di satu sisi banyak tenaga pendidik yang sedikit kewalahan dengan adaptasi gaya belajar pada era revolusi yang memang adalah tujuannya untuk lebih unggul dan berpotensi dengan teknologi yang semakin canggih.

Pada saat melakukan observasi awal di MAN 1 Majene, masalah yang dijumpai di sekolah khususnya pada mata pelajaran yang saya ampuh SKI, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kelas X masih tergolong rendah. Aktivitas yang dilakukan siswa bukanlah aktivitas dalam belajar namun aktivitas tersebut adalah aktivitas siswa tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran seperti tidak memperhatikan saat guru menjelaskan mata pelajaran, siswa yang ribut sehingga suasana kelas tidak kondusif dan terdapat beberapa siswa yang tidur pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa kurang mampu menyerap pengetahuan yang mereka pelajari dan mereka kurang mampu menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan itu akan dipergunakan atau dimanfaatkan, karena mereka diajar hanya dengan mendengarkan dan mencatat apa yang diberikan oleh guru sehingga berdampak pada aktivitas belajar yang turun dan hasil belajar yang rendah.

Pendidikan adalah fondasi penting dalam perkembangan individu dan Efektivitas hasil belajar siswa memiliki dampak yang signifikan pada kualitas. Di era modern ini, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam cara pembelajaran dilakukan. Salah satu inovasi teknologi yang semakin 4ating4 adalah pemanfaatan aplikasi *Capcut*, yang memungkinkan siswa untuk

menggabungkan media berbasis video dalam pembelajaran mereka. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek telah dikenal sebagai metode yang efektif untuk memotivasi siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Namun, efektivitas penggunaan aplikasi *Capcut* dan model proyek berbasis pembelajaran dalam konteks masih memerlukan pemahaman lebih mendalam. Faktor lingkungan pembelajaran juga berperan penting dalam memengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki bagaimana desain model proyek berbasis pembelajaran, pemanfaatan aplikasi *Capcut*, dan lingkungan pembelajaran secara 5ating5-sama mempengaruhi efektivitas hasil belajar siswa. Salah satu dalil Al-Qur'an yang relevan dengan 5ating55an dan pembelajaran adalah Qs. Al Baqarah: 2 ayat 31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Terjemahnya:

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (sekalian makhluk), semuanya. Kemudian Dia perlihatkan kepada malaikat-malaikat itu lalu berfirman, ‘Sebutkanlah kepada-Ku nama-nama makhluk ini jika kamu benar (dalam pendapatmu)’”.⁴

Dijelaskan juga dalam Al-Qur'an surat Al Baqarah ayat 31 bahwa Allah SWT tidak mengajar dan mendidik Nabi Adam seperti manusia mengajar sesamanya, melainkan dengan cara memberikannya potensi. Nantinya, potensi tersebut dapat berkembang dan memungkinkan Nabi Adam mengetahui semua nama yang ada di hadapannya. Terkait keistimewaan manusia yang mana memiliki kemampuan untuk mengekspresikan apa yang terlintas di dalam benaknya serta menangkap bahasa. Kemampuan manusia merumuskan ide dan memberi nama bagi segala sesuatu itu menjadi langkah menuju terciptanya manusia berpengetahuan sekaligus lahirnya ilmu pengetahuan. Dengan potensi

⁴Kementrian Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahnya, Lajnah Pentasbih al-Qur'an*, 2019.

inilah manusia pada dasarnya sudah berpendidikan dengan anugrah potensi yang dimiliki dalam menjalankan kehidupan, utamanya pada setiap perkembangan pada ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan segala dengan penunjang untuk berkembang, maju, dan lahir inovasi untuk membantu kehidupan dalam pendidikan.

Pada saat ini hadirlah sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya.⁵

Selama masih ada keinginan untuk memiliki keinginan memberikan hal terbaik pada pendidikan bagi seorang tenaga pendidik adalah hal yang tidak semua guru akan memikirkan hal tersebut, beberapa beranggapan bahwa dengan tidak sesuai dengan tenaga dan waktu yang ada untuk memberikan pembelajaran yang efektif, kurangnya perhatian terhadap pembelajaran oleh siswa padahal itu kembali lagi pada seorang pendidik bagaimana mereka memilih metode dan strategi dalam mendesain pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik, tidak memperhatikan gaya belajar siswa bagaimana tidak guru hanya memikirkan tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran pada akhirnya pembelajaran tersebut tidak sesuai dengan gaya belajar siswa, ketika desain pembelajaran yang dibuat oleh guru itu sudah sistematis namun tidak sesuai dengan gaya belajar siswa maka akan menghasilkan pembelajaran yang tidak efisien atau bahkan proses pembelajaran tersebut tidak berjalan dengan baik.

Semua itu tidak lepas dari besarnya peran pendidik dalam mengaplikasikan seluruh kurikulum yang ada sekarang bukan sekedar belajar dengan menggunakan metode klasik yang sudah lama, masih terpaku pada pembelajaran buku paket saja, atau bahkan hanya menyuruh menulis, memberikan tugas, dengan ujian yang seadanya serta tidak memperhatikan perkembangan selama proses pembelajaran, pendidik atau guru yang ada disekolah adalah pemanah yang membidik pembelajaran yang sesuai oleh busur pada peserta didik

⁵Rahayu, Restu, et al. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak." *Jurnal basicedu* 6.4 (2022): 6313-6319.

agar target dan tujuan yang diinginkan bahkan guru dianggap sebagai ujung tombak yang menjadi kunci utama berhasilnya peserta didik dalam belajar. Bahwa peranan guru adalah kunci utama di dalam pendidikan sebagai proses aktualisasi didaktikal, baik di tingkat prasekolah, di tingkat pendidikan menengah keilmuan (instruktur), pendidikan kemasyarakatan, maupun pendidikan tinggi. Pendapat seperti ini bisa dimengerti karena guru merupakan salah satu 7ating belajar-mengajar, dan juga sekaligus berperan sebagai tenaga pelaksana kurikulum yang berada di jajaran paling depan.⁶

Kreativitas seseorang dalam menuangkan sebuah ide pada era transformasi digital ini sudah tidak perlu diragukan lagi. Dalam menghasilkan sebuah ide dan karya, manusia saat ini sudah didukung oleh sumber daya teknologi yang modern dan canggih sehingga mempermudah kita untuk merealisasikannya. Kemudahan ini menjadikan manusia termotivasi untuk terus berkembang dan menciptakan karya yang berbeda. Proses digitalisasi saat ini juga sudah dirasakan oleh seluruh kalangan, baik anak-anak, remaja, bahkan dewasa. Di berbagai bidang pekerjaan maupunpun digitalisasi sudah banyak digunakan, terutama di bidang kreatif. Selaras dengan perkataan Direktur Pemasaran Ekonomi Kreatif Kememparekraf, Yuana Rohma, terdapat tiga sub sektor yang memiliki minat yang tinggi sekaligus mendapat prioritas pada pengembangan nasional saat ini, yaitu sektor bidang animasi dan video, film, serta aplikasi dan game developer. Ketiga sub sektor tersebut merupakan komponen dari desain audio visual (DAV) yang turut mendapat perhatian khususnya di tahun 2022 ini.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan keterampilan pengeditan video adalah Model *Based Learning* (pembelajaran berbasis model). Pada era digital yang semakin maju, kemampuan mengedit video telah menjadi keahlian yang sangat diminati. Aplikasi pengeditan video seperti *CapCut*, yang dirancang untuk pengguna di berbagai keahlian, memungkinkan siapa pun untuk mengolah dan mengedit video dengan lebih mudah dan kreatif.

⁶Buchari, Agustini. "Peran Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran." Jurnal Ilmiah Iqra' 12.2 (2018): 106-124.

Dalam rangka memenuhi permintaan ini, metode pembelajaran yang efektif dan inovatif diperlukan untuk membantu pengguna memahami dan menguasai fitur-fitur serta editing yang tersedia di dalam aplikasi tersebut.

Saat ini, aplikasi editing sudah banyak bermunculan. Ada beberapa aplikasi editing video profesional seperti Adobe Premiere, Luma Fusion, Final Cut, Wondershare Filmora, dan sebagainya yang dapat dioperasikan di laptop dan biasa digunakan oleh banyak orang. Namun, kekurangan aplikasi tersebut ialah membutuhkan waktu yang lama untuk dipelajari dari awal. Banyaknya tools yang asing digunakan bagi pengguna baru menjadikan berbagai platform tersebut susah untuk dijamah dalam waktu yang singkat.⁷ Apalagi, jika pengguna itu adalah remaja (siswa) yang baru terjun dalam dunia editing, sudah pasti mereka akan kesulitan dalam proses mendesain karena tidak semua sekolah mengajarkan bagaimana cara editing desain audio visual dengan benar. Bahkan, lulusan SMK jurusan Multimedia pun tidak sedikit yang belum bisa mengedit

Namun, masuk akal apabila alasan mereka tidak bisa mengedit itu disebabkan oleh aplikasi yang memiliki fitur rumit. Saat ini, terdapat aplikasi yang booming dan pernah menjuarai *Best for Fun Awards 2020* yakni aplikasi CapCut.⁸ CapCut merupakan aplikasi editing gratis yang memiliki banyak fitur namun sangat sederhana dalam penggunaannya. CapCut dibuat oleh ByteDance Ltd asal China pada April 2020 lalu. Tak heran apabila CapCut sangat relevan dengan aplikasi Tik Tok karena sama-sama dibuat di China.⁴ Hingga saat ini CapCut sudah banyak diunduh lebih dari 100 juta kali di PlayStore. Para pengguna pun dapat dengan mudah mendownload aplikasi CapCut melalui *handphone* Android atau IOS.

Kemudahan dan fitur-fitur yang disediakan oleh CapCut diharapkan dapat menjadi wadah dan alat bagi penggunanya untuk bisa dengan mudah menuangkan kreativitas dan imajinasi menjadi sebuah karya desain audio visual yang baik. Dari

⁷ Nyoman Sugihartini, Ketut Agustini, and I Made Ardwi Pradnyana, "Pelatihan Video Editing Tingkat SMK Se-Kota Singaraja," *Jurnal Widya Laksana* 6, no. 2 (Agustus 2017): 173

⁸ antaranews.com, "CapCut Raih 'Best for Fun' di Google Play Indonesia 2020," *Antara News*, December 3, 2020, <https://www.antaranews.com/berita/1873952/capcut-raih-best-for-fundigoogle-play-indonesia-2020>.

adanya fenomena tersebut, penulis ingin mengetahui realita sebenarnya melalui riset pendahuluan. Dari riset pendahuluan yang dilakukan oleh penulis, kebanyakan remaja menggunakan aplikasi editing untuk kebutuhan dasar-dasar editing video saja,

Salah satu pendekatan pembelajaran yang terbukti berhasil adalah Model *Based Learning* (pembelajaran berbasis model). *Model Based Learning* adalah pendekatan yang berfokus pada penggunaan model atau representasi internal dari atau tugas yang sedang dipelajari. Menurut Utrifani dan Betty dikutip Rerung et al., Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan anak untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap metode ilmiah sehingga anak dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut serta memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Problem based learning adalah pembelajaran yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak pada kompetensi kognitif dan psikomotorik.⁹

Dalam konteks pembelajaran SKI pada aplikasi *CapCut*, Model *Based Learning* mengacu pada penggunaan model atau panduan yang telah disusun sebelumnya untuk membantu pengguna memahami dan menguasai berbagai fitur dan teknik editing video yang disediakan oleh aplikasi *CapCut*. Penggunaan Model *Based Learning* dalam pembelajaran pada aplikasi *CapCut* didasarkan pada beberapa dan pertimbangan:

Pertumbuhan Popularitas Video Editing: Video editing telah menjadi fenomena di kalangan, terutama dengan perkembangan media 9ating dan platform berbagi video seperti YouTube, TikTok, dan Instagram. Banyak orang ingin membuat video kreatif dan menarik untuk berbagi dengan orang lain, sehingga membutuhkan keterampilan editing video yang mumpuni. Kompleksitas Aplikasi Pengeditan Video. Aplikasi pengeditan video modern, termasuk *CapCut*, menawarkan berbagai fitur dan efek kreatif yang dapat mempercantik video.

⁹Styowati, Esty, and Febriyanti Utami. "Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.4 (2022): 2472-2482.

Namun, kompleksitas aplikasi ini dapat menjadi tantangan bagi pengguna baru yang belum terbiasa dengan antarmuka dan fungsi yang ditawarkan. *Kebutuhan Bimbingan dan Panduan: Pengguna CapCut*, terutama pemula, memerlukan bimbingan dan panduan yang jelas tentang cara menggunakan aplikasi dan memanfaatkan fitur-fitur kreatifnya. *Model Based Learning* menyediakan cara sistematis dan terstruktur untuk memandu pengguna dalam proses pembelajaran. *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Model: Penelitian* telah menunjukkan bahwa *Model Based Learning* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memberikan panduan yang konsisten dan terarah kepada pengguna. Dengan adanya model pembelajaran, pengguna dapat lebih mudah menginternalisasi pengetahuan dan mengaplikasikannya dalam praktek.

Lingkungan pembelajaran keluarga, selanjutnya di peruntukan dan disistematisasikan oleh lingkungan pembelajaran persekolahan diperkaya, diperhalus dan dikembang kuatkan oleh lingkungan pembelajaran luar sekolah, dan akhirnya diutuh padukan oleh lingkungan pembelajaran masyarakat. Urutan tersebut dalam prosesnya bersinergi saling melengkapi, saling menguatkan, saling memperluas, saling memperdalam, serta saling mengoreksi antara satu dengan lainnya.

Hal itu semua mengisyaratkan bahwa masyarakat dan bangsa Indonesia perlu memiliki kesadaran dan komitmen kolektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tanah air. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dalam sistem pendidikan nasional yang dapat dipertimbangkan oleh semua komponen dan kekuatan masyarakat dan bangsa Indonesia, terutama mencakup beberapa bidang sebagai berikut:

Pertama, menghilangkan dikotomi antara pendidikan umum dan pendidikan agama mulai dari peraturan dan perundangan yang berlaku, dalam kebijakan yang diterapkan dalam kurikulum yang diberlakukan, dan kelembagaan penyelenggara pendidikan, serta di dalam praksis proses pembelajaran yang berlangsung dalam semua jalur, jenis dan jenjang pendidikan yang dilaksanakan oleh pemerintah dan masyarakat.

Kedua, menghilangkan pertentangan atau dualisme pemberlakuan nilai, norma, pengetahuan, sikap, perilaku dan keterampilan yang diajarkan dan dipraktikkan dalam semua lingkungan pembelajaran, yaitu meliputi dari lingkungan keluarga, lingkungan pembelajaran persekolahan, lingkungan pembelajaran luar sekolah, dan lingkungan pembelajaran subjek yang diteliti, sekaligus merupakan lingkungan pendidikan pertama yang diterimanya. Itulah sebabnya mengapa pendidikan dalam lingkungan keluarga yang dijalani subjek studi menjadi peletak dasar pertama bagi perkembangan setiap individu subjek studi pada masa-masa selanjutnya.¹⁰

Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Desain Model Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Capcut dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Man 1 Majene”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penggunaan Desain Aplikasi CapCut pada Proses Pembelajaran Siswa kelas X Man 1 Majene?
2. Apakah Terdapat Perbedaan Signifikan dalam Peningkatan Hasil Belajar antara Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Aplikasi CapCut dengan Mereka yang Mengikuti Pembelajaran Konvensional di Kelas X Man 1 Majene?
3. Bagaimana Model *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi Capcut dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Man 1 Majene?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan desain aplikasi CapCut diterapkan dalam proses pembelajaran siswa kelas X MAN 1 Majene.
2. Untuk menganalisis perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model

¹⁰Berliana Kartakusumah,, *Pemimpin Adiluhung Genealogi Kepemimpinan Kontemporer*. Jakarta Selatan: PT Mizan Publika. 2006. h. 217.

Problem Based Learning dan aplikasi CapCut dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas X MAN 1 Majene.

3. Untuk mengidentifikasi bagaimana model Problem Based Learning yang menggunakan aplikasi CapCut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Majene.

D. Kegunaan Penelitian.

1. Kegunaan Penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi konstruktif terhadap pembaca dan para peneliti lainnya. Adapun secara detail, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi pada bidang pendidikan dan psikologi kognitif. Dengan menerapkan model proyek berbasis pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa, penelitian ini mengetahui dampak dari model tersebut dan menghasilkan produk karya hasil dari editing setiap siswa pada pembelajaran terhadap penggunaan aplikasi CapCut.

Teori pembelajaran dapat diperkaya dengan pemahaman tentang bagaimana siswa menginternalisasi informasi dan keterampilan dalam pembelajaran melalui model proyek berbasis pembelajaran. Selain itu, penelitian ini relevan dengan pengembangan teori pembelajaran adaptif, yang memungkinkan penggunaan model *based learning* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam belajar, membuka potensi bagi sistem pembelajaran yang lebih personal dan efektif. Penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan pembelajaran melalui aplikasi capcut sebagai alat pembelajaran, yang dapat meningkatkan interaktivitas, kreativitas, dan partisipasi siswa. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang model *based learning* dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi berharga bagi perumusan kebijakan pendidikan yang lebih adaptif dan inovatif,

serta memperkuat pengembangan teori dan praktik pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dalam pembelajaran, di sekolah MAN 1 Majene dan institusi pendidikan lainnya.

b. Secara Praktis

1. Bagi Guru.

Penelitian ini memberikan beberapa manfaat bagi guru dalam pembelajaran. Pertama, dengan menerapkan model *based learning* dan menggunakan aplikasi *CapCut*, guru dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, serta meningkatkan partisipasi siswa. Kedua, guru dapat mengasah kreativitas mereka dalam menyajikan materi pembelajaran melalui konten video menarik dari aplikasi *CapCut*, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Ketiga, penelitian ini membantu guru dalam mengevaluasi keberhasilan implementasi model *based learning* dan penggunaan aplikasi *CapCut*, sehingga dapat mengidentifikasi area perbaikan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Keempat, pemahaman yang lebih mendalam tentang model *based learning* memungkinkan guru untuk mengadaptasi pendekatan pembelajaran secara lebih personal sesuai dengan keberagaman siswa.

Terakhir, penelitian ini memberikan panduan tentang pengintegrasian teknologi aplikasi dalam pembelajaran olahraga, membantu guru memahami cara efektif memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik. Secara keseluruhan, penelitian ini dapat membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran ski dengan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa.

2. Bagi Peserta Didik.

Pembelajaran Menjadi Menarik dan Interaktif: Dengan menggunakan model *based learning* dan aplikasi *CapCut*, siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Konten video menarik dari *CapCut* akan membuat pembelajaran ski menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga membangkitkan motivasi belajar mereka. Pemahaman dan Keterampilan Meningkat: Melalui penerapan model proyek berbasis pembelajaran secara lebih

mendalam. Diharapkan hal ini akan meningkatkan efektivitas hasil Pembelajaran yang sesuai lingkungan pembelajaran: Model proyek berbasis pembelajaran ini dengan memanfaatkan aplikasi *CapCut* memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kegemaran pada pengeditan aplikasi *CapCut* sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

Setiap siswa dengan tingkat pemahaman dan keterampilan yang berbeda dalam pembelajaran dapat mendapatkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Kreativitas dan Kolaborasi dalam Pembelajaran: Melalui pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*, siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan berpartisipasi aktif dalam pembuatan konten video pembelajaran. Kolaborasi antar siswa dalam pembuatan konten tersebut juga dapat meningkatkan proses belajar melalui interaksi sosial dan berbagi pengetahuan. Keterlibatan dan Motivasi Belajar Meningkat: Dengan pemanfaatan teknologi aplikasi seperti *CapCut*, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk aktif belajar.

Era sekarang memang perlu menguasai penggunaan aplikasi terutama aplikasi penunjang kegiatan atau alat bantu manusia ketika bekerja, maka dengan adanya keterampilan editing video siswa juga akan dapat bermanfaat dalam masyarakat untuk membuat informasi dalam audio visual serta menjadi tren saat ini berbagai media menyebarkan opini, informasi atau hal yang baru.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Tinjauan Penelitian yang Relevan*

Untuk memperjelas gambaran tentang alur penelitian ini serta menghindari duplikasi tentang tesis ini, berikut ini merupakan beberapa literatur yang relevan yang berkaitan dengan pembahasan tesis yang peneliti susun.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nila Maharotunnisa dengan judul “ pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbentuk komik digital pada materi kondisi alam Indonesia untuk siswa smptahun ajaran 2021/2022” Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan penggunaa lebih diminati oleh peserta didik karena berbasis aplikasi terutama pada aplikasi komik yang berbentuk digital. Selain itu para peserta didik hampir mempunyai dasar pengeditan video dengan kemampuan dasara tersebut mereka dapat dengan cepat memahami pembelajaran lebih luas dan menggunakan aplikasi Capcut dengan baik.¹¹

Kedua, skripsi karya Ilda Purnama Sari dengan judul “Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kedongka kabupaten pesawaran tahun pelajaran 2018/2019”. Tujuan penelitan ini untuk Mengidentifikasi perbedaan antara aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada matapelajaran geografi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kedondong KabupatenPesawaran Tahun Pelajaran 2018/2019). Ia menjelaskan, metode penelitian dan pengembangan merupakan teknik yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk serta menguji keampuhannya agar mampu menghasilkan produk yang spesifik.

¹¹ Dini Anggraini, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar*, (Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan UNP, 2022).

Ketiga, skripsi Winda Pitriani Parhamah dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran berbasis Aplikasi *Capcut* Materi Bandung Lautan Api untuk Meningkatkan *historical Empathy* Peserta Didik di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung”. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada materi Bandung Lautan Api untuk menumbuhkan *historical empathy* peserta didik di kelas XI MAN 2 Bandar Lampung. Skripsi ini membahas tentang bagaimana penggunaan media pada pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *Capcut* agar dapat mengembangkan inovasi teknologi salah satunya adalah media video aplikasi *capcut*.

Setelah mengkaji skripsi dan tesis di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya baik dalam hal fokus penelitian maupun lokasi penelitian. Fokus pada penelitian ini adalah ingin mengetahui dan mendiskripsikan pengaruh desain model proyek berbasis pembelajaran, pemanfaatan aplikasi *Capcut*, dan lingkungan pembelajaran terhadap efektivitas hasil belajar dapat diterapkan sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih efisien, baru, menarik dan berkembang pada siswa kelas X Man 1 Majene.

1. Reverensi yang Relevan

Setelah melakukan telaah dari beberapa karya tulis, terdapat beberapa buah karya tulis penelitian yang mendukung, yakni: Septian firmansah, firman jaya, sitti saituni, dalam jurnal yang ditulis pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi *capcut* pada mata pelajaran desain publikasi materi photoshop dasar siswa kelas XI jurusan desain komunikasi visual smk al – falah pesangrahan kecamatan jangkar kabupaten situbondo.¹² Dengan adanya penelitian ini, memperkuat bahwa penggunaan aplikasi *CapCut* pada proses pembelajaran itu sangat membuka ruang untuk pembelajaran yang lebih menarik dan baru dengan menggunakan media

¹²Septian firmansah, firman jaya, sitti saituni, dalam jurnal Jurnal Nasional Holistic Science, STKIP PGRI Situbondo Vol. 1, No. 2, Nopember 2021, h. 22.

aplikasi *CapCut*. Perbedaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan menggunakan PBL (program based learning) pada penelitian ini.

Buku Su Rahman yang berjudul “Pintar editing video dengan *Capcut*” diterbitkan oleh elex media komputindo, Remaja, 2023. Buku ini membahas tentang jenis aplikasi *CapCut*, fitur yang tersedia, kelebihan dan kekurangan aplikasi *CapCut* dan cara penggunaan aplikasi *Capcut*.

Dayat suryana dalam tulisannya “tentang program *CapCut* untuk di PC atau Aplikasi di *SmartPhone*” dalam bukunya *Cara Menggunakan CapCut*. Menjelaskan bahwa aplikasi *CapCut* ini adalah editing video untuk membuat klip pendek yang menakjubkan dan *CapCut* ini mudah digunakan oleh pemula yang banyak menawarkan banyak fitur pengeditan dan aplikasi pengeditan video untuk *Smartphone*, PC dan Laptop.

B. Kerangka Teoritis Penelitian

Untuk mempermudah memahami tesis ini, penulis akan mengemukakan beberapa istilah yang berhubungan dengan penelitian ini seperti :

1. Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) ialah sebuah model dari suatu pembelajaran yang kontekstual di mana menggunakan suatu permasalahan selaku tujuan utama dari pembelajaran tersebut. Model pembelajaran berbasis masalah ini dapat memberikan suatu kekuatan akan keterampilan dan kemampuan berpikir kritis sebab PBL mampu melibatkan kegiatan di mana adanya pemikiran yang bukan hanya adanya suatu proses mental layaknya penalaran. Mampu memberikan peningkatan akan kemampuan analitis dari peserta didik. Menurut Happy adanya pembelajaran yang berbasis masalah (PBL) ini adalah suatu model yang bisa memberi peningkatan dari suatu usaha berpikir secara kritis apabila dibandingkan dengan model yang tradisional.

Pembelajaran berbasis masalah ini yakni model pembelajaran yang mempunyai ciri adanya masalah terhadap dunia nyata, masalah dunia nyata selaku suatu konteks di mana para peserta didik mampu belajar dengan cara lebih kritis

serta mengembangkan adanya keterampilan akan suatu pemecahan masalah dan ilmu pengetahuan yang diperolehnya. PBL ini memiliki tujuan untuk bisa berbagi kekuasaan dan mampu mempromosikan adanya kesetaraan bagi semua pelajar, tak terkecuali mereka yang mungkin lebih membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk dapat memperlihatkan kemahirannya.¹³

Problem based learning dapat disebut juga sebagai pembelajaran berbasis masalah. Adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan media, peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai hasil belajar. Secara umum PBL dapat dijelaskan sebagai model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata bahan untuk membelajarkan peserta didik dalam proses belajar, sehingga mampu mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan memecahkan masalah.¹⁴ Sutirman menambahkan bahwa PBL adalah suatu proses pembelajaran dengan pendekatan sistematis untuk menghasilkan pemecahan masalah sehingga dapat menghadapi tantangan dalam kehidupan nyata¹⁵

PBL adalah pendekatan yang berpusat pada peserta didik intruksional (dan kurikuler) yang memperdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk masalah yang ditentukan. Penting untuk keberhasilan pendekatan adalah pemilihan masalah yang tidak terstruktur (sering interdisipliner) dan guru sebagai tutor yang memandu proses pembelajaran dan melakukan pembekalan menyeluruh pada akhir pengalaman belajar. Beberapa penulis telah menggambarkan karakteristik dan fitur yang diperlukan untuk pendekatan PBL yang sukses

¹³Nurul Ayunda, Lufri, Heffi Alberida dalam jurnal *Journal on Education* Volume 05, No. 02. Januari 2023. h. 2.

¹⁴ Setyo, Arie Anang, et al. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Vol. 1. Yayasan Barcode, 2020.h. 18.

¹⁵ Setyo, Arie Anang, et al. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Vol. 1. Yayasan Barcode, 2020.h. 19.

untuk intruksi. Siswa didorong untuk membaca dokumen sumber, karena kutipan singkat tidak memberikan informasi yang mendetail.

PBL menggambarkan metode yang digunakan dan keterampilan khusus yang dikembangkan, termasuk kemampuan untuk berpikir kritis untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan sumber belajar yang tepat, bekerja secara kooperatif, untuk menunjukkan keterampilan komunikasi yang efektif, dan menggunakan pengetahuan konten dan keterampilan intelektual untuk menjadi pembelajar terus-terusan

Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan oleh guru dan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran berbasis pemecahan masalah

1. Tugas-tugas perencanaan

- a. Dalam pelaksanaan pembelajaran PBL, siswa diarahkan untuk dapat mencapai tujuan seperti keterampilan menyelidiki, memahami peran orang, dan membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri

- b. Guru merancang situasi masalah. Guru boleh memberi kesempatan kepada siswa untuk memilih masalah yang akan diselidiki karena dengan cara ini akan membentuk siswa dalam meningkatkan motivasi. Guru harus tetap memantau situasi kerja sama antar siswa dan pelajaran tetap bermakna bagi siswa.

2. Tugas interaktif

- a. Orientasi siswa pada masalah, perlu digaris bawahi bahwa dalam pembelajaran pada berbasis masalah tidak untuk memperoleh informasi baru dalam jumlah besar, tetapi untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah penting dan untuk menjadi pembelajar yang mandiri

- b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar. Model pembelajaran ini dapat mengembangkan keterampilan kerja sama antara siswa. Dalam hal ini guru bertugas untuk mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar kooperatif.

- c. Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok. Guru membantu siswa dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan membantu untuk memilih jenis informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Guru mengajarkan siswa untuk menggunakan metode sesuai dan juga

mengajarkan bagaimana etika yang benar dalam suatu penyelidikan. Guru mengajarkan siswa untuk menggunakan metode sesuai dan juga mengajarkan bagaimana etika yang benar dalam suatu penyelidikan. Selain itu guru berperan untuk mendorong siswa dalam pertukaran ide gagasan. Terakhir pembelajaran berbasis pemecahan masalah akan menciptakan (laporan).

d. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah merupakan tahapan akhir, di mana guru membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan yang mereka gunakan.

3. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Berikut beberapa kelebihan yang didapatkan ketika model pembelajaran PBL:

a. Siswa yang diajarkan melalui PBL menjadi mandiri untuk belajar dengan rasa ingin mengetahui dan mempelajari kemampuan untuk memilih dan menggunakan sumber daya terbaik yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan ini. Keterampilan ini menjadi kebiasaan yang baik dimasa yang akan datang dalam kehidupan sehari-hari.

b. Memfasilitasi siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajarn mereka sendiri.

c. Peningkatan motivasi siswa untuk belajar dengan memfokuskan pembelajaran pada masa yang nyata.

Sayangnya tidak ada satu strategi pendidikan yang sempurna untuk semua situasi pendidikan dan PBL memiliki beberapa kelemahan yang signifikan antara lain:

a. Guru dituntut untuk memfasilitasi pembelajaran daripada secara langsung memberikan pengetahuan mereka. Ini mungkin dianggap tidak efisien dan mungkin menurunkan motivasi guru.

b. Pengetahuan yang diperoleh melalui PBL kurang terorganisir daripada pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran tradisional.

c. Guru akan kesulitan untuk menjadi fasilitator jika sebelumnya lebih sering mengejar tradisional.

d. Waktu guru yang dibutuhkan siswa untuk sepenuhnya terlibat dalam PBL yang disingkat.

4. Asesmen dan evaluasi pada model pembelajaran *Problem Based Learning* .

Asesmen dalam PBL dapat mengukur pemahaman, menilai peran dan situasi orang dewasa, menilai belajar dan menilai usaha kelompok. PBL adalah metode instruksional yang melibatkan berbagai jenis kesempatan belajar aktif. Maka asesmen dalam model PBL tidak hanya berupa tes kognitif (*paper and pencil*) saja. Karena siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran di kelas dan menunjukkan kemajuan mereka saat mereka menguasai konten atau keterampilan pemecahan masalah, metode ini memberikan banyak peluang untuk penilaian autentik dan *embedded* yang tidak mengambil waktu dari intruksi.

Asesmen autentik seperti asesmen *performance*/asesmen kinerja yang sangat tepat diterapkan dalam proses pembelajaran berbasis masalah. Hasil kerja yang dikerjakan oleh siswa/mahasiswa pun dapat dinilai dengan asesmen *performance* menggunakan *rubric scoring*, daftar checklist dan *rating scale*. Teknik penilaian dan evaluasi yang sesuai dengan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah yaitu pada pekerjaan yang dihasilkan siswa. Hal ini karena dalam model pembelajaran berbasis pemecahan masalah tidak berfokus kepada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan deklaratif, oleh karena itu penilaian secara tertulis tidak cukup.

Asesmen *performance*/kinerja bisa digunakan untuk mengukur potensi siswa untuk mengatasi masalah maupun mengukur kerja kelompok. Asesmen kinerja dapat berupa *assessment* dalam merumuskan pertanyaan, *assessment* merumuskan suatu hipotesis, serta dapat memberikan peluang pada siswa untuk mengevaluasi dan merefleksi pemahaman/kemampuannya sendiri melalui rubrik penilaian. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki peluang untuk dapat mengembangkan keterampilan berfikirnya. Penggunaan *assessment*

otentik tersebut mampu menstimulasi peserta didik untuk melakukan aktivitas berpikir kritis melalui rumusan masalah sampai kesimpulan dan teknik mengkomunikasikannya.

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah suatu metode pembelajaran yang berlandaskan pada prinsip pemanfaatan permasalahan-permasalahan sebagai poin permulaan untuk proses mendapatkan dan mengintegrasikan suatu pengetahuan baru. Pembelajaran berbasis masalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam beberapa hal, yakni: mentransfer konsep dan permasalahan baru, integrasi konsep, ketertarikan/minat belajar, belajar dengan arahan sendiri dan keterampilan belajar.

Karakteristik-karakteristik yang melekat dalam model pembelajaran berbasis masalah yaitu: i) Belajar inkuiri (merumuskan pertanyaan investigatif) dan keterampilan melakukan pemecahan masalah dimana menstimulasi mahasiswa menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skill*) memancing stimulasi mental seperti; induksi, deduksi, klasifikasi, dan *reasoning*; ii) Peran perilaku dewasa (*adult role behaviors*); dan iii) Keterampilan belajar mandiri (*skills for independent learning*).

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) menjadi merupakan suatu model pembelajaran menghadirkan berbagai permasalahan dalam dunia nyata peserta didik untuk dijadikan sebagai sumber dan sarana belajar sebagai usaha untuk memberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah tanpa mengesampingkan pengetahuan atau konsep yang menjadi tujuan pembelajaran.

5. Prinsip-Prinsip PBL:

- a. Berpusat pada Masalah: Pembelajaran dimulai dengan masalah yang tidak terstruktur dan relevan dengan dunia nyata.
- b. Belajar Mandiri: Siswa bertanggung jawab untuk menemukan dan menggunakan sumber daya yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

- c. Kolaborasi: Siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah, memungkinkan mereka untuk belajar dari satu sama lain.
 - d. Tutor sebagai Fasilitator: Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses pembelajaran, bukan sebagai sumber utama informasi.
 - e. Refleksi: Siswa didorong untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam memecahkan masalah untuk meningkatkan pemahaman mereka dan kemampuan berpikir kritis.
6. Proses PBL:
- Proses PBL biasanya melibatkan beberapa berikut:
- a. Identifikasi Masalah: Siswa diberikan masalah dan diharapkan untuk memahami dan mengklarifikasi masalah tersebut.
 - b. Pengetahuan Awal: Siswa mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan awal yang mereka miliki yang relevan dengan masalah.
 - c. Penentuan Kebutuhan Belajar: Siswa menentukan informasi dan keterampilan tambahan yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan masalah.
 - d. Penelitian dan Pembelajaran: Siswa melakukan penelitian dan belajar secara mandiri atau dalam kelompok untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan.
 - e. Solusi dan Presentasi: Siswa mengembangkan untuk masalah dan menyajikannya kepada kelompok atau kelas
 - f. Refleksi: Siswa merefleksikan proses dan hasil pembelajaran untuk memperbaiki kemampuan pemecahan masalah di masa depan.
7. Manfaat PBL:
- a. Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: PBL mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi.
 - b. Pengembangan Keterampilan Kolaboratif: Bekerja dalam kelompok membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama.

- c. Pembelajaran yang Lebih Dalam: Siswa cenderung mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
- d. Peningkatan Motivasi: Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka melihat relevansi dan aplikasi nyata dari materi yang mereka pelajari.

7. Tantangan PBL

- a. Waktu dan Sumber Daya: PBL membutuhkan waktu dan sumber daya yang lebih banyak dibandingkan metode pembelajaran tradisional.
- b. Kesiapan Guru: Guru perlu dilatih untuk menjadi fasilitator yang efektif dalam PBL.
- c. Kesiapan Siswa: Siswa perlu memiliki keterampilan belajar mandiri dan kerja kelompok yang baik untuk berhasil dalam PBL.

2. Aplikasi *CapCut*

Sebuah perusahaan developer dan teknologi internet asal China, mendesain dan mengembangkan aplikasi *CapCut*. Mengingat *CapCut* adalah aplikasi buatan China, tidak mengherankan jika *CapCut* terhubung ke TikTok. Pada 10 April 2020, aplikasi *CapCut* pertama kali tersedia, dan sejak itu diperluas. Dengan bantuan aplikasi ini, pengguna dapat mengedit video dan membuat konten menarik dengan berbagai fitur dan efek. Sebelum diubah namanya menjadi *CapCut* oleh pengembangnya, perangkat lunak tersebut dikenal sebagai *Viamaker*. Aplikasi *CapCut* sendiri menghadirkan fitur-fitur yang mudah dipahami oleh banyak pengguna. Berdasarkan kemampuan bermanfaat. Editing aplikasi *CapCut*, salah satu alasan editor memilih program ini adalah karena memiliki estetika artistik dan menawarkan berbagai filter yang memiliki berbagai fitur khusus dan emoji yang dapat menghasilkan efek lucu. Fitur-fitur ini ditampilkan secara internal

sebagai video animasi atau animasi bergerak dengan berbagai bentuk dan efek suara selama pemutaran.¹⁶

Visual Aplikasi untuk membuat media berbasis audio adalah *CapCut*. Aplikasi ini merupakan program aplikasi *online* yang tersedia di Internet dan beroperasi sebagai aplikasi pembuatan video. Media ini menumbuhkan minat siswa dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pemutaran media pembelajaran audiovisual dapat dilakukan melalui komputer/laptop.

CapCut adalah aplikasi yang memiliki fitur pembeda dengan kompetitor aplikasi serupa lainnya. *CapCut* memiliki *template* siap pakai yang pastinya selalu di update setiap harinya.

a. Macam-macam Fitur Aplikasi *CapCut*

1. *Template*

Fitur *template* menyediakan berbagai *template* video yang sedang tren untuk dipilih oleh pengguna sesuai keinginan.

Cara menggunakan *template* ini sangat mudah. Pengguna dapat menyesuaikan dan mengedit sendiri hanya dengan memasukkan foto atau video .

2. Teks dan Stiker

Saat mengedit video, pengguna dapat memberikan teks yang disediakan oleh *CapCut*. Teks ini tersedia dalam berbagai *font*, warna, latar belakang, animasi, efek, dll. *Font* ini juga tersedia dalam bahasa Indonesia, Thailand, bahasa Vietnam, Arab, Korea, dan Lainnya. Selain *teks*, *CapCut* juga menawarkan stiker dalam berbagai bentuk.

3. Efek

Fitur ini menyediakan dua pilihan, yakni *Video Effect* dan *Body Effect*. *CapCut* menyediakan dua pilihan yang bagus dan *trendy* sehingga video yang dihasilkan bisa mengikuti *trend* yang ada.

4. *Filter*

¹⁶ Dwi Yun Andelia “pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi capcut untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi ipa kelas iv di sekolah dasar” Mataram, 2023. h 21.

Filter ini memungkinkan Anda mengubah nada warna video yang Anda *edit*. CapCut menawarkan filter gratis untuk beragam *mood*, termasuk *life, food, movies, nature, retro, B&W*, dan banyak lagi.

5. *Overlay*

Fitur ini digunakan untuk menambahkan video di atas video dengan bersamaan. Layer ini dapat ditambahkan hingga 2, 4, 5 hingga 6 video sekaligus. Setiap videonya pun dapat diedit dan diatur dengan fitur yang ada, seperti trim, kecepatan, volume, menggabungkan, animasi, memotong, stabilizwer dan lain sebagainya

6. Edit Audio

Saat mengedit video, audio dapat diekstrak dan diedit. Audio dapat diubah menjadi bentuk suara yang variatif, seperti suara robot, *chipmunk, low battery, high, low*, dan sebagainya. Selain itu, ada pula rekomendasi audio atau musik yang disediakan oleh *CapCut*. Tidak hanya itu, *CapCut* dapat menghubungkan musik tren yang ada di Tik Tok dengan hanya *log in* akun Tik Tok.

b. Cara Menggunakan *CapCut*

1. Buka Aplikasi *CapCut*

Tidak hanya *log in* akun, *CapCut* dapat langsung digunakan. Pengguna boleh juga memasukkan akun Facebook, apple, atau Tik Tok

2. *New Project*

Setelah itu, pengguna dapat memencet icon tambah (+) *new project*.

3. Memilih Video

Akan tampil serangkaian video dan foto dari galeri *handphone* pengguna. Video atau foto dapat dipilih sesuai kebutuhan editing

4. Edit

Setelah memilih video, fitur adir akan tampil dan pengguna bisa menyesuaikan, kreativitas dibutuhkan dalam proses ini agar hasil video dapat sesuai dengan imajinasi pengguna.

5. Ekspor

Setelah selesai diedit, video bisa diekspor untuk diunduh atau dibagikan ke Tik Tok.

c. Kelebihan dan Kekurangan CapCut

1. Kelebihan

Pertama, mudah digunakan. Pemula maupun profesional dapat menggunakannya dengan mudah.

Kedua, tersedia beragam fitur. *CapCut* menyediakan fitur yang beragam seperti efek, *filter*, *adjust*, dan lain sebagainya.

Ketiga, template gratis yang siap digunakan, template apapun tersedia di *CapCut*. Pengguna hanya langsung memasukkan video atau foto.

Keempat, tidak ada watermark. Jika pengguna mengupload dan disimpan ke Tik Tok, watermark tidak akan menempel pada video.

Kelima, hasil video epik.¹⁷ Pengguna dapat memilih resolusi hasil video dari 480p, 720p, 1080p, hingga 2k/4k. Selain itu, pengguna juga dapat mengetahui berapa MB hasil resolusi yang dipilih

2. Kekurangan

Pertama, memerlukan kuota. Aplikasi *CapCut* memerlukan kuota untuk mengakses *template*. Apabila tidak memerlukan *template* dalam mengedit, secara *offline* pun bisa diakses.

Kedua, hanya untuk tipe *handphone* tertentu. Tidak semua *handphone* dapat mengunduh aplikasi ini. Hanya perangkat yang kompatibel yakni android versi 5.0 ke atas dan IOS.

Ketiga, ukuran aplikasi yang besar, butuh ruang penyimpanan yang cukup agar dapat mendownload aplikasi ini. Ukuran aplikasi ini kurang lebih sebesar 219 mb.

3. Manfaat Aplikasi CapCut

a. Cocok untuk semua orang

Membantu mendesain video kreatif yang dapat dicoba untuk semua orang.

¹⁷ Nur Alam, "Mengenal 9 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Capcut," Mas Dzikry (blog), February 15, 2022, <https://masdzikry.com/kelebihan-dankekurangan-aplikasi-capcut/>.

b. Mengikuti *trend*.

Pengguna dapat dengan cepat dalam mengikuti tren yang sedang *hype* karena adanya template yang disediakan.

c. Video lebih menarik.

Membuat video apapun, baik tugas sekolah atau video kreatif dapat lebih menarik karena adanya banyak fitur yang disediakan.

d. Tanpa watermark

Desain video yang dihasilkan tanpa watermark sehingga tidak mengurangi nilai estetika video.

4. Teknologi di Balik CapCut

CapCut memanfaatkan berbagai teknologi canggih untuk memberikan pengalaman pengeditan video yang mulus:

- a. Kecerdasan Buatan (AI): AI digunakan untuk fitur seperti pengenalan wajah, penyempurnaan kualitas video, dan saran pengeditan otomatis.¹⁸
- b. Pemrosesan Video: Algoritma pemrosesan video yang efisien memungkinkan rendering video yang cepat dan penyesuaian efek real-time.¹⁹
- c. Antarmuka Pengguna (UI): Desain UI yang intuitif memungkinkan pengguna dari berbagai keahlian untuk mengakses dan menggunakan fitur-fitur aplikasi dengan mudah.²⁰

5. Aplikasi CapCut dalam Konteks Sosial dan Budaya

CapCut telah mempengaruhi cara orang membuat dan berbagi konten video:

- a. Pembuatan Konten Sosial: *CapCut* memungkinkan pengguna untuk dengan cepat membuat dan mengedit video untuk platform media seperti TikTok, Instagram, dan YouTube.²¹

¹⁸ AI in Video Editing: *Current Trends and Future Perspectives*. Journal of Multimedia Processing, 2021.

¹⁹ ByteDance. (2021). CapCut: Video Editor. Diakses dari capcut.com.

²⁰ TechCrunch. (2020). ByteDance's CapCut Video Editing App Tops App Store Charts. Diakses dari techcrunch.com.

²¹ ByteDance. (2021). CapCut: Video Editor. Diakses dari capcut.com.

- b. Ekspresi Kreatif: Aplikasi ini memberikan alat bagi pengguna untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui video, yang telah menjadi bentuk komunikasi yang dominan di era digital.²²
- c. Pendidikan dan Pelatihan: *CapCut* juga digunakan dalam konteks untuk membuat konten video yang mendidik dan menarik.²³

6. Studi Kasus: Penggunaan *CapCut* di Berbagai Sektor

- a. Influencer dan Pembuat Konten: Banyak influencer media menggunakan *CapCut* untuk membuat video yang menarik dan dengan cepat.²⁴
- b. Pendidikan: Guru dan pelatih menggunakan *CapCut* untuk membuat materi video yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa.²⁵
- c. Bisnis dan Pemasaran: Perusahaan menggunakan *CapCut* untuk membuat video pemasaran dan promosi produk dengan biaya yang lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan perangkat lunak pengeditan video.²⁶

7. Keamanan dan Privasi

ByteDance telah menghadapi berbagai isu terkait keamanan dan privasi data. Penting untuk memahami kebijakan privasi *CapCut* dan bagaimana data pengguna dikelola untuk memastikan bahwa informasi pribadi tetap aman.

8. Masa Depan *CapCut*

Dengan terus berkembangnya teknologi dan kebutuhan pengguna, *CapCut* diharapkan akan terus memperkenalkan fitur-fitur baru dan lebih canggih. Integrasi lebih dalam dengan platform media dan peningkatan AI dalam pengeditan video adalah beberapa arah pengembangan yang mungkin diambil.

3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

²² AI in Video Editing: *Current Trends and Future Perspectives*. Journal of Multimedia Processing, 2021.

²³ TechCrunch. (2020). ByteDance's CapCut Video Editing App Tops App Store Charts. Diakses dari techcrunch.com.

²⁴ ByteDance. 2021. CapCut: Video Editor. Diakses dari [capcut.com](https://www.capcut.com).

²⁵ AI in Video Editing: *Current Trends and Future Perspectives*. Journal of Multimedia Processing, 2021.

²⁶ TechCrunch. 2020. ByteDance's CapCut Video Editing App Tops App Store Charts. Diakses dari techcrunch.com.

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang peradaban sebelum Islam, perkembangan dakwah Nabi Muhammad SAW periode Makkah, perkembangan dakwah Nabi Muhammad SAW periode Madinah, sejarah perkembangan Islam masa Khulafaur Rosyidin, hingga strategi dan substansi dakwah Khulafaur Rosyidin. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Kita sebagai mahasiswa yang menekuni bidang PAI harus dapat menyiapkan segala sesuatu mengenai proses kegiatan belajar mengajar sehingga menjadi mahasiswa yang berkompoten di bidangnya dalam garis besar sebagai seorang guru. Yang harus diperhatikan sebelum melakukan proses tersebut adalah menelaah materi yang akan diajarkan, apakah itu sudah sesuai dengan kurikulum, peserta didik maupun pengajar. Tidak hanya dengan menelaah materinya saja, tapi juga menelaah kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang akan kita ajarkan kepada peserta didik.

Mata pelajaran SKI adalah salah satu bagian mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam pada masa Rasulullah SAW hingga berkembang peradaban Islam pada masa Khulafaur Rosyidin dan seterusnya.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang diajarkan di MA dan SMA. Dimana materi ini sangat peting untuk diberikan kepada peserta didik agar mereka memiliki wawasan dan

pengetahuan tentang sejarah-sejarah Islam dari zaman Nabi-nabi terdahulu sampai sekarang, kemudian dari sejarah tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengambil ibrah dari sejarah terdahulu yang diaktualisasikan pada era moderen ini, selain itu mata pelajaran ini juga mendorong manusia untuk lebih menghargai perjuangan para orang-orang terdahulu yang dengan gigih membela, memperjuangkan dan menyebarkan agama Islam sehingga saat ini kita dapat merasakan hasilnya.²⁷

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pelajaran penting di Madrasah Aliyah, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai sejarah, perkembangan, dan kontribusi kebudayaan Islam dari masa ke masa. Mata ini tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai keislaman dan moral kepada siswa. Kurikulum SKI di kelas 10 Madrasah Aliyah biasanya mencakup beberapa tema utama yang penting dalam Islam. Beberapa topik yang umumnya diajarkan meliputi:

- Sejarah Islam Awal: Mempelajari kehidupan Nabi Muhammad SAW, mulai dari kelahiran, masa kecil, hingga periode dakwah di Mekah dan Madinah.
- Khilafah Rasyidah: Mempelajari masa pemerintahan empat khalifah pertama, yaitu Abu Bakar, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.
- Dinasti Umayyah dan Abbasiyah: Mengkaji perkembangan kebudayaan, politik, dan ilmu pengetahuan pada masa dua dinasti besar ini.
- Perkembangan Islam di Berbagai Belahan Dunia: Mempelajari bagaimana Islam menyebar ke berbagai wilayah seperti Asia Tenggara, Afrika, dan Eropa.
- Kontribusi Islam terhadap Peradaban Dunia: Menggali kontribusi umat Islam dalam bidang sains, teknologi, seni, dan budaya.

²⁷ Muhammad Rizal, Endah Faridhotul Fikriyah, Bahrul Ulum Rully, Ainur Rosyidah, "Telaah Materi SKI MA Kelas X", https://pai-a2-unisnu.blogspot.com/2016/05/kelompok-10-ski-kelas-x_37.html. Di Akses pada Tanggal 12 Desember 2023, Pukul. 13.49

Pembelajaran SKI di Madrasah Aliyah kelas 10 menggunakan berbagai metode untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan. Beberapa metode yang umum digunakan antara lain:

- Ceramah dan Diskusi: Guru memberikan penjelasan mengenai topik tertentu, diikuti dengan diskusi kelas untuk memperdalam pemahaman siswa.
- Studi Kasus: Menggunakan studi kasus dari Islam untuk menganalisis peristiwa-peristiwa penting dan dampaknya.
- Proyek dan Presentasi: Siswa diberi tugas proyek yang mengharuskan mereka melakukan penelitian dan kemudian mempresentasikan hasilnya di depan kelas.
- Pembelajaran Berbasis Teknologi: Menggunakan teknologi seperti video, aplikasi pengeditan video (misalnya CapCut), dan platform pembelajaran online untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Penilaian dalam pembelajaran SKI di kelas 10 Madrasah Aliyah melibatkan berbagai aspek, termasuk:

- Penilaian Formatif: Dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau pemahaman siswa. Ini bisa berupa kuis, tanya jawab, atau tugas harian.
- Penilaian Sumatif: Dilakukan pada akhir unit atau semester, seperti ujian tertulis atau proyek akhir.
- Penilaian Afektif: Mengukur sikap dan nilai-nilai yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran, termasuk keterlibatan mereka dalam diskusi dan kegiatan kelas.

Pembelajaran SKI menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan sumber daya, perbedaan pemahaman siswa, dan kebutuhan untuk membuat materi pembelajaran tetap relevan dan menarik. Beberapa untuk mengatasi tantangan ini meliputi:

- Penggunaan Teknologi: Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi pengeditan video (CapCut) untuk proyek-proyek kreatif.
- Pelatihan Guru: Memberikan pelatihan dan pengembangan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengajar SKI.
- Kolaborasi dan Partisipasi Siswa: Mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran melalui diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan kegiatan ekstrakurikuler.

Pembelajaran SKI di kelas 10 Madrasah Aliyah memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa mengenai dan kebudayaan Islam. Dengan pendekatan yang tepat, termasuk penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan integrasi teknologi, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang relevan.

4. Hubungan antara PBL dan Penggunaan CapCut dalam Pembelajaran

Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran peserta didik lebih mampu memahami materi dengan gaya mereka masing-masing karena mereka akan melihat apa yang akan terjadi ketika materi tersebut di jadikan sebuah masalah yang dihadapkan pada keadaan sekarang, keadaan yang terjadi dan dialami oleh mereka, mereka akan menalar lingkungan untuk mendapatkan jawaban dengan masalah yang mereka hadapi dalam pembelajaran.

Hubungan antara *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan aplikasi CapCut dalam pembelajaran dapat menciptakan suatu model pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menantang. Seperti *Problem Based Learning* sebagai Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah nyata. Siswa diberikan tantangan atau masalah yang memerlukan pemecahan, dan mereka bekerja sama untuk mencari solusi. Pembelajaran dilakukan secara aktif, dengan siswa mengidentifikasi, menganalisis, dan

memecahkan masalah. Penggunaan Aplikasi CapCut untuk Presentasi Visual CapCut adalah aplikasi penyunting video yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten visual dengan efek-efek kreatif. Siswa dapat menggunakan CapCut untuk merekam dan menyunting video yang menjelaskan solusi atau jawaban terhadap masalah yang dihadapi. Penggunaan video memberikan dimensi visual dan kreatifitas yang dapat memperkaya pemahaman siswa.

Integrasi CapCut dalam Proses PBL Siswa dapat menggunakan CapCut untuk membuat video presentasi, melibatkan elemen visual dan audio. CapCut dapat digunakan untuk mendokumentasikan proses pemecahan masalah, hasil riset, atau penjelasan konsep yang telah dipelajari. Hasil video dapat dijadikan bahan presentasi untuk dipertunjukkan kepada kelompok atau kelas. Meningkatkan Keterlibatan dan Kolaborasi Penggunaan CapCut dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menyediakan platform kreatif untuk mengekspresikan ide. Kolaborasi antar siswa dalam membuat video dapat memperkuat kerja tim dan keterampilan interpersonal.

Penguatan Literasi Digital Penggunaan aplikasi CapCut dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital, termasuk pemahaman tentang media visual dan teknologi pengeditan video. Peningkatan Retensi Informasi Pemahaman dan penyajian informasi dalam bentuk visual melalui CapCut dapat membantu meningkatkan retensi informasi siswa. Dengan menggabungkan PBL dan penggunaan aplikasi CapCut, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih interaktif dan menantang, tetapi juga memberikan siswa kesempatan untuk mengasah keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital dalam suatu konteks pembelajaran yang nyata.

Penguatan Literasi Digital Pengembangan Keterampilan Modern, Dengan menggunakan CapCut, siswa tidak hanya mengasah keterampilan literasi digital, tetapi juga memahami pentingnya keterampilan pengeditan video yang merupakan keahlian berharga di era digital saat ini. Peningkatan Retensi Informasi *Visual Learning Experience*: Video memiliki kekuatan untuk menciptakan pengalaman belajar visual yang kuat. Pemanfaatan CapCut untuk membuat

konten visual dapat meningkatkan retensi informasi siswa karena memberikan dimensi pengalaman yang lebih mendalam.

Relevansi dengan Tren Digital dan Mengikuti Tren Sosial Media, CapCut merupakan aplikasi yang populer di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, mengintegrasikan aplikasi ini dalam pembelajaran menciptakan relevansi dengan tren digital dan memberikan siswa alat yang mereka kenali dan sukai. Melalui penggabungan PBL dan CapCut, pembelajaran menjadi lebih dinamis, menantang, dan sesuai dengan kebutuhan generasi pelajar saat ini. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep yang mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan kreatif dan literasi digital yang esensial di era informasi dan teknologi. Melalui penggabungan PBL dan CapCut, pembelajaran menjadi lebih dinamis, menantang, dan sesuai dengan kebutuhan generasi pelajar saat ini. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep yang mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan kreatif dan literasi digital yang esensial di era informasi dan teknologi. PBL dan penggunaan CapCut dapat saling melengkapi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui beberapa cara berikut:

a. Menstimulasi Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif

PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah yang kompleks. Dengan menggunakan CapCut, siswa dapat mengembangkan keterampilan ini lebih lanjut melalui proses kreatif pengeditan video. Misalnya, membuat video presentasi untuk proyek PBL, siswa harus merencanakan alur cerita, memilih konten yang relevan, dan menggunakan efek visual untuk menyampaikan pesan mereka dengan cara yang menarik

b. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Integrasi teknologi seperti CapCut dalam PBL dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Siswa cenderung lebih termotivasi karena mereka menggunakan alat yang mereka kenal dan sukai, seperti aplikasi pengeditan video. Penggunaan CapCut memungkinkan siswa untuk menghasilkan produk akhir yang nyata dan membanggakan, yang dapat meningkatkan kepuasan dan motivasi belajar mereka

c. Memfasilitasi Kolaborasi dan Komunikasi

PBL menekankan pentingnya kerja kelompok dan kolaborasi dalam memecahkan masalah. CapCut memungkinkan siswa untuk bekerja dalam proyek pengeditan video, di mana mereka dapat berbagi ide, mengatur tugas, dan berkolaborasi dalam menciptakan konten video yang kreatif. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka tetapi juga keterampilan interpersonal dan komunikasi.

d. Mengembangkan Keterampilan Teknologi dan Media Digital

Dalam dunia yang semakin digital, keterampilan teknologi dan media digital menjadi semakin penting. PBL yang diintegrasikan dengan penggunaan CapCut membantu siswa mengembangkan keterampilan ini. Siswa belajar cara menggunakan perangkat lunak pengeditan video, memahami prinsip-prinsip desain visual, dan menghasilkan konten digital. Keterampilan ini akan berguna bagi mereka dalam berbagai konteks akademik dan di masa depan.

e. Contoh Implementasi dalam Pembelajaran

Sebagai contoh, dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 1 Majene, guru dapat merancang proyek PBL di mana siswa diminta untuk membuat video tentang tokoh-tokoh penting dalam Islam. Siswa dapat melakukan penelitian, menulis skrip, dan menggunakan CapCut untuk mengedit video mereka. Proses ini melibatkan berbagai keterampilan, mulai dari penelitian akademis hingga keterampilan teknis dalam pengeditan video.

Integrasi PBL dan CapCut dalam pembelajaran menawarkan pendekatan yang dinamis dan inovatif untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. PBL memberikan konteks yang bermakna dan menantang, sementara CapCut menyediakan alat untuk ekspresi kreatif dan kolaboratif. Kombinasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan akademis dan teknis siswa tetapi juga keterampilan abad ke-21 yang penting seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital.

Hasil belajar SKI

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses

pembelajaran ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti perubahan sikap, tingkah laku serta perubahan aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Hasil belajar sangat dipengaruhi minat, minat disebut sebagai salah satu psikis yang membantu dan mendorong individu dalam stimulus suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang hendaknya ingin dicapai. Ditinjau dari segi Bahasa Minat ialah “kecenderungan” hati yang tinggi terhadap Sesuatu, gairah atau keinginan.²⁸

Hasil belajar itu tidak dapat langsung dirasakan tetapi harus melalui proses Kerjasama yang maksimal dari seluruh komponen yang ada dalam PMB. Hasil belajar itu ditentukan melalui intelektual question emosional question dan spiritual question (IQ, EQ, SQ). ketiga bentuk sasaran di atas tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena kemampuan seseorang pembelajar dapat dilihat dari ketiga aspek diatas yang memengaruhi dirinya.²⁹

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik untuk mengetahui sejauh mana ia telah mencapai sasaran, inilah yang disebut prestasi belajar. Seperti yang dikatakan Winkel, bahwa proses belajar yang dialami peserta didik menghasilkan perubahan/perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, nilai, sikap dan Keterampilan.³⁰ Adanya perubahan yang tampak dalam hasil belajar yang dihasilkan peserta didik terhadap pertanyaan atau tugas yang diberikan guru. Ranah kemampuan meliputi konsep yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran yang menurut Benyamin Bloom meliputi sebagai berikut

1). Ranah Kognitif Tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif (intelektual) atau yang menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yang dilambangkan dengan C (Cognitive).

²⁸ Rohmawati, M, Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup, (Jurnal Pendidikan IPA Indonesia 1.1, 2012), h. 55.

²⁹ Wardana, Ahdar, “Belajar dan Pembelajaran teori, desain, model pembelajaran dan prestasi siswa”, (Jakarta: CV . Kaffah Learning Center, 2020), h. 5.

³⁰ Tim penyusun Kamus Pusat Bahasa dan Kementerian Pendidik Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2018), h. 957

a). Pengetahuan/*Knowledge* (C1)

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat 38ating38 materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi. jenjang ini merupakan tingkatan terendah namun menjadi prasyarat bagi tingkatan selanjutnya. Di jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan dengan hapalan saja. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indeks, memasang, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis.

b). Pemahaman/*Comprehension* (C2)

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Kemampuan-kemampuan tersebut meliputi: Translasi yaitu kemampuan mengubah 38ating dari satu bentuk ke bentuk lain, Interpretasi yaitu kemampuan menjelaskan materi dan Ekstrapolasi yaitu kemampuan memperluas arti. Pada jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan dengan kata-katanya sendiri dan dengan memberikan contoh baik prinsip maupun konsep.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, dan menjabarkan.

c). Penerapan/*Application* (C3)

Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, 38ating peserta didik mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata. Di jenjang ini,

peserta didik dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklasifikasi, menghitung, membangun, membiasakan, mencegah, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mengoperasikan, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengaitkan, mensimulasikan, memecahkan, melakukan, dan mentabulasi.

D). Analisis/*Analysis* (C4)

Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas. Kemampuan ini dapat berupa: analisis elemen atau unsur yaitu analisis bagian-bagian materi, kemudian analisis hubungan yaitu dentifikasi hubungan serta analisis pengorganisasian prinsip-prinsip organisasi yaitu identifikasi organisasi.

Pada jenjang ini, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian menemukan asumsi, dan membedakan pendapat dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: menganalisis, mengaudit, memecahkan, menegaskan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, memerinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan, merasionalkan, menguji, mencerahkan, menjelajah, membagikan, menyimpulkan, menemukan, menelaah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih, dan mentransfer.

e). Sintesis/*Synthesis* (C5)

Pada jenjang ini, sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik. Kemampuan ini dapat berupa memproduksi komunikasi yang unik, rencana atau kegiatan yang utuh, dan seperangkat hubungan abstrak.

Pada jenjang ini, peserta didik dituntut menghasilkan hipotesis atau teorinya sendiri dengan memadukan berbagai ilmu dan pengetahuan. Kata kerja

operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: mengabstraksi, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, mengkategorikan, mengkode, mengkombinasikan, mengarang, membangun, menanggulangi, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, mengoreksi, merancang, merencanakan, mendikte, meningkatkan, memperjelas, memfasilitasi, membentuk, merumuskan, menggeneralisasi, menggabungkan, memadukan, membatas, mereparasi, menampilkan, menyiapkan, memproduksi, merangkum, dan merekonstruksi.

f). Evaluasi/*Evaluation* (C6)

Pada jenjang ini, evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Kegiatan ini berkenaan dengan nilai suatu ide, kreasi, cara atau metode. Pada jenjang ini seseorang dipandu untuk mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik, penerapan baru serta cara baru yang unik dalam analisis dan sintesis. Menurut Bloom paling tidak ada 2 jenis evaluasi yaitu: evaluasi berdasarkan bukti internal dan evaluasi berdasarkan bukti eksternal. Pada jenjang ini, peserta didik mengevaluasi informasi termasuk di dalamnya melakukan pembuatan dan kebijakan.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, menafsirkan, membuktikan, memisahkan, memprediksi, mempertahankan, memvalidasi, memproyeksikan. Memerinci, mengetes, memperjelas, mengukur, mendukung, menugaskan, merangkum, memilih, dan Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diukur melalui penilaian proses dan produk ditinjau dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

2). Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu obyek dalam kegiatan belajar mengajar yang dalam hal ini ranah afektif terbagi menjadi 5 kategori yaitu:

- a. *Receiving/Attending* (Penerimaan) Kategori ini merupakan afektif yang terendah yang meliputi penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif. Penerimaan adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang pada diri peserta didik. Hal ini dapat dicontohkan dengan sikap peserta didik mendengarkan penjelasan pendidik dengan seksama mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka dan mereka memiliki kemauan untuk menggabungkan diri atau mengidentifikasi diri dengan nilai itu.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah: memilih, mempertanyakan, mengikuti, memberi, menganut, mematuhi, dan meminati.

- b) *Responding* (Menanggapi)

Kategori ini berkenaan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianutnya. Atau dapat pula dikatakan bahwa menanggapi adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Hal ini dapat dicontohkan dengan menyerahkan laporan tugas tepat pada waktunya.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah: menjawab, membantu, mengajukan, mengompromi, menyenangkan, menyambut, mendukung, menyetujui, menampilkan, melaporkan, memilih, mengatakan, memilah, dan menolak.

- b. *Valuing* (Penilaian) Kategori ini berkenaan dengan memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu. Peserta didik tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan akan tetapi berkemampuan pula untuk menilai fenomena itu baik atau buruk. Hal ini dapat dicontohkan dengan bersikap jujur dalam kegiatan belajar mengajar serta bertanggungjawab terhadap segala hal selama proses pembelajaran.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah: mengasumsikan, meyakini, melengkapi, meyakinkan, memperjelas,

memprakarsai, mengundang, menggabungkan, mengusulkan, menekankan, dan menyumbang.

b) *Organisasi* (Mengelola)

Kategori ini meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki. Hal ini dapat dicontohkan dengan kemampuan menimbang akibat positif dan dari suatu kemajuan sains terhadap kehidupan manusia. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah: menganut, mengubah, menata, mengklasifikasikan, menggabungkan, mempertahankan, membangun, memadukan, mengelola, menegosiasikan,

c) Karakteristik

Kategori ini berkenaan dengan keterpaduan semua nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi dan merembuk. Characterization pola kepribadian dan tingkah lakunya. Proses internalisasi nilai menempati urutan tertinggi dalam hierarki nilai. Hal ini dicontohkan dengan bersedianya mengubah pendapat jika ada bukti yang tidak mendukung pendapatnya.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah: mengubah perilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, mengkualifikasi, melayani, menunjukkan, membuktikan dan memecahkan.

3). Ranah Psikomotor

Ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik yang terdiri dari refleksi, keterampilan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif. Kategori yang termasuk dalam ranah ini adalah: a) Meniru Kategori meniru ini merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya walaupun belum dimengerti makna ataupun hakikatnya dari keterampilan itu.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah: mengaktifkan, mengumpulkan, menyesuaikan, menimbang, menggabungkan, memperkecil, membersihkan, memposisikan, dan mengonstruksi. Melamar, membangun, mengatur, mengubah,

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah alat yang digunakan peneliti untuk memandu penelitian mereka. Alat tersebut adalah seperangkat ide yang digunakan untuk menyusun penelitian, sejenis peta yang dapat mencakup pertanyaan penelitian, tinjauan literatur, metode, dan analisis data. Kerangka konseptual penelitian ini menjelaskan gambaran logis dan model kerangka penelitian agar penelitian ini lebih terarah sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Selain itu juga menunjukkan logika penelitian dengan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian.

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, Model *Problem Based Learning* Merupakan desain yang akan di gunakan pada penggunaan aplikasi capcut sebagai alat media pembelajaran. Lingkungan pembelajaran ini akan menimbulkan beberapa aspek untuk menjadikan perubahan dalam lingkungan pembelajaran terhadap peserta didik hingga menjadi efektif dalam proses pembelajaran tersebut, mereka akan memahami beberapa hal yang terkait dalam pembelajaran di setia peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Jenis penelitian ini merupakan upaya mengembangkan dan menciptakan suatu produk berupa bahan pembelajaran, media, alat dan strategi.³¹ Ini adalah salah satu variabel yang akan diinvestigasi dalam penelitian. PBL adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui pemecahan masalah yang relevan dan kontekstual. Variabel ini mungkin berhubungan dengan bagaimana PBL dirancang atau diimplementasikan.

1. Penggunaan Aplikasi Capcut

Ini adalah variabel lain yang akan diteliti. Aplikasi Capcut mungkin digunakan dalam konteks pembelajaran sebagai alat atau sumber daya tambahan. Penelitian mungkin akan mengeksplorasi sejauh mana penggunaan aplikasi ini memengaruhi pembelajaran.

³¹I Made Tegeh, Alexander Hamonangan Simamora, Kadek Dwipayana dalam jurnal *mimbar pengembangan media video pembelajaran dengan Model pengembangan 4d pada mata Pelajaran agama hindu ilmu* Vol. 24, No. 2, 2019. H. 161.

2. Pembelajaran SKI

Ini juga akan menjadi salah satu variabel yang diteliti. Lingkungan pembelajaran mencakup semua aspek tempat di mana pembelajaran berlangsung. Ini termasuk faktor-faktor fisik, psikologis, dan sosial yang memengaruhi pembelajaran.

3. Hasil Belajar Siswa

Ini adalah variabel hasil yang akan diukur dalam penelitian. Hasil belajar siswa mencakup sejauh mana siswa memahami, mengingat, dan dapat menerapkan apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran. Variabel ini akan digunakan untuk mengukur kesuksesan PBL, penggunaan Capcut, dan lingkungan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa mencakup sejumlah indikator yang mencerminkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan. Penilaian hasil belajar ini tidak hanya melibatkan pemberian nilai akhir, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam terhadap sejauh mana siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dipelajari. Berikut adalah penjelasan mengenai hasil belajar siswa.

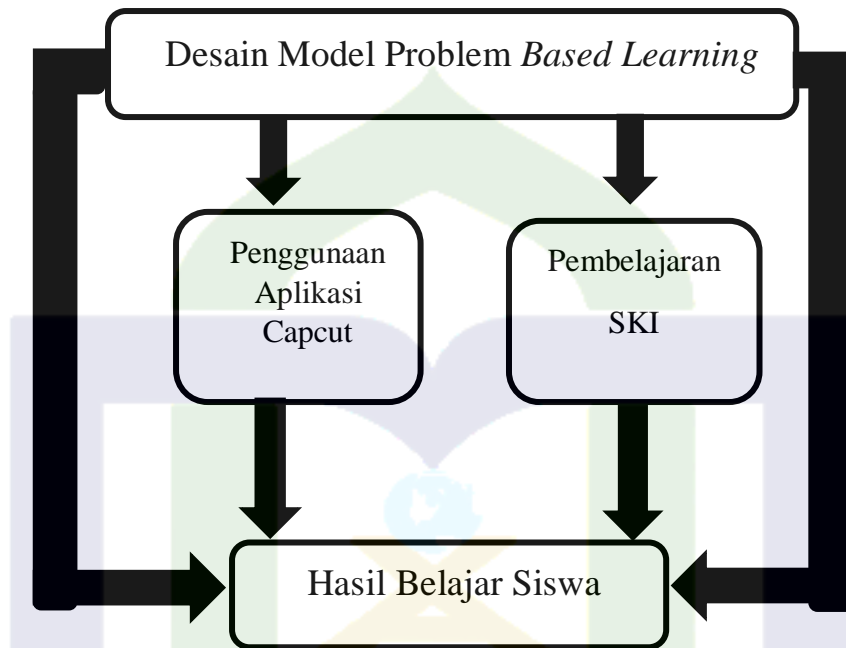
Hubungan antara variabel-variabel ini dalam penelitian mungkin akan mengeksplorasi sejauh mana desain model PBL dan penggunaan Capcut memengaruhi hasil belajar siswa, dengan mempertimbangkan faktor-faktor lingkungan pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana elemen-elemen ini berinteraksi dan memengaruhi pengalaman belajar siswa di kelas X Man 1 Majene.

D. Kerangka Fikir

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan yang kompleks antara beberapa variabel yang mencakup desain model *Problem Based Learning* (PBL), penggunaan aplikasi Capcut, dan lingkungan pembelajaran terhadap efektivitas hasil belajar siswa di kelas X Man 1 Majene. Desain PBL menjadi fokus penelitian, dengan pertimbangan sejauh mana implementasi PBL memengaruhi pembelajaran siswa. Selain itu, penggunaan aplikasi Capcut sebagai

alat pembelajaran tambahan dan faktor-faktor dalam lingkungan pembelajaran juga akan dieksplorasi dalam konteks penelitian ini.

Gambar 1.1. Kerangka Konsep Pikiran



Kerangka fikir ini memberikan panduan sistematis untuk penelitian yang akan dilakukan dan memastikan bahwa semua aspek penting dari topik ini dicakup secara mendalam.

Melalui analisis data yang cermat, penelitian ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana elemen-elemen ini saling berhubungan dan berdampak pada efektivitas hasil belajar siswa, yang memiliki potensi untuk menginformasikan perbaikan dalam metode pembelajaran dan sumber daya yang digunakan di kelas X Man 1 Majen

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang mementingkan kedalaman data dan dapat merekam data sebanyak-banyaknya dari populasi yang luas.³² Kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian.³³

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat. Penelitian ini disebut penelitian eksperimen lapangan

Metodologi berarti ilmu tentang jalan yang ditempuh untuk memperoleh pemahaman tentang sasaran yang telah disebutkan sebelumnya. Sedangkan Penelitian digunakan sebagai padanan *research* dalam bahasa Inggris (re berarti kembali, dan search berarti mencari) dengan demikian *research* berarti mencari kembali. Kata *research* berasal dari bahasa latin *reserare* yang berarti mengungkapkan atau membuka. Kata ini juga diindonesiakan menjadi riset. Jadi *research* diartikan sebagai kegiatan mengungkapkan atau membuka pengetahuan karena pengetahuan, baik yang telah ada maupun yang masih belum ditemukan, dianggap sudah ada atau tersembunyi dialam yang hanya memerlukan pengungkapannya.³⁴

³² Masyhuri dan Zainuddin, Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis Dan Aplikatif, (Bandung: Refika Aditama, 2011), h. 19

³³ Sugiyono, Statistic Nonparametris Untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta: 2015),h.. 13.

Penelitian dapat diartikan sebagai semua kegiatan pencarian, penyelidikan dan percobaan secara ilmiah dalam suatu bidang tertentu untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu dan teknologi.

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Namun demikian metode ini bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.

Penelitian-penelitian di bidang pendidikan, umumnya tidak diarahkan pada pengembangan suatu produk, tetapi ditujukan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Penelitian fenomena-fenomena yang bersifat

Fundamental pendidikan dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*), sedangkan penelitian tentang praktik pendidikan dilakukan melalui penelitian terapan (*applied research*).

Metode penelitian dan pengembangan merupakan penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Sering dihadapi adanya kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoritis dengan penelitian yang bersifat praktis. Kesenjangan ini dapat dihilangkan atau disambungkan dengan penelitian dan pengembangan.

Suatu produk yang baik akan dihasilkan apakah itu perangkat keras atau perangkat lunak, memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut merupakan perpaduan dari sejumlah konsep, prinsip, asumsi, hipotesis, prosedur berkenaan dengan hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar. Misalnya karakteristik dari *discovery learning* merupakan hasil temuan dari penelitian dasar yang menyatakan bahwa *discovery learning* bertolak dari asumsi bahwa siswa mempunyai potensi, kekuatan, dan kemampuan untuk belajar sendiri. Pembelajaran ini

³⁴Chandra perema, makalah metode penelitian pendidikan. 28 november 2023. <https://www.scribd.com/doc/220938346/Makalah-Metode-Penelitian-Pendidikan>

juga bertolak dari asumsi bahwa *discovery learning* bisa dilakukan oleh semua siswa dan pada semua mata pelajaran. *Discovery learning* juga bertolak dari hipotesis bahwa belajar yang menekankan aktivitas siswa lebih berhasil dibandingkan dengan hanya menekankan aktivitas guru, dikarenakan belajar yang menekankan aktivitas siswa lebih membangkitkan motivasi belajar, kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, kemandirian, dan lainnya.

Berdasarkan karakteristik-karakteristik tersebut, model pembelajaran *discovery* dalam mata pelajaran dan jenjang pendidikan tertentu dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Hasil dari pengembangan tersebut berupa pembelajaran *discovery* diterapkan dalam praktik pendidikan di sekolah. Penerapan dari produk-produk penelitian dan pengembangan diteliti dengan menggunakan penelitian terapan. Dengan demikian, ketiga jenis penelitian ini saling terkait dan saling mendukung satu sama lain. Kemajuan-kemajuan di dalam pendidikan dan kurikulum pembelajaran sangat didukung oleh hasil-hasil penelitian dari ketiga jenis penelitian ini. Penelitian dasar mengembangkan konsep-konsep, prinsip-prinsip, teori-teori.

Penelitian dan pengembangan mengembangkan model-model proses, bahan, sarana-fasilitas, dan penelitian terapan mengembangkan praktik pelaksanaan pendidikan dan kurikulum pembelajaran.

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode yang digunakan, yaitu metode: deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi tersebut mencakup: (1) kondisi produk-produk yang telah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan, (2) kondisi pihak pengguna, seperti sekolah, guru, kepala sekolah, siswa, serta pengguna lainnya, (3) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana-prasarana, biaya, pengelolaan, dan lingkungan.

Strategi penelitian dan pengembangan banyak digunakan dalam teknologi pembelajaran yang sekarang lebih difokuskan pada sistem pembelajaran. Strategi ini banyak digunakan untuk mengembangkan model-model, desain atau perencanaan pembelajaran, proses atau pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan model-model program pembelajaran. Penelitian dan pengembangan juga banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran serta manajemen pembelajaran.

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Contohnya untuk meningkatkan kemampuan guru-guru yang tersebar dalam suatu daerah yang sangat luas membutuhkan bahan latihan atau penataran yang disusun dalam bentuk modul.

Langkah selanjutnya adalah menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan. Materi latihan apa yang harus diberikan dan bagaimana proses pembelajarannya. Materi dan proses pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kondisi, latar belakang dan kemampuan guru yang akan mempelajarinya, serta sumber-sumber belajar yang ada di daerah mereka masing-masing. Setelah itu barulah dibuat draf produk, atau produk awal yang masih kasar, kemudian produk tersebut di uji coba kan di lapangan dengan sampel secara terbatas dan sampel lebih luas secara berulang-ulang. Selama kegiatan uji coba dilakukan pengamatan dan evaluasi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi diadakan penyempurnaan-penyempurnaan. Kegiatan evaluasi dan penyempurnaan dilakukan secara terus-menerus sampai dihasilkan produk yang terbaik atau produk standar. Untuk menguji keampuhan produk yang dihasilkan diadakan pengujian mutu hasil dengan menggunakan metode eksperimen.

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.³⁵ Penggunaan suatu metode sangat penting dalam suatu penelitian ilmiah.

Menurut Wayan ada 4 karakteristik penelitian pengembangan antara lain: Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan 50atin inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.³⁶ Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.

Metode merupakan cara yang digunakan demi keberhasilan penelitian sesuai dengan hasil yang diinginkan. Untuk mengembangkan bahan ajar berupa video *Capcut* pembelajaran yang berisi pembelajaran kelas X Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eksperimen kelas kontrol. Penelitian eksperimen kelas kontrol adalah metode penelitian di mana peneliti membandingkan hasil perlakuan atau intervensi pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan tersebut. Kelompok kontrol bertindak sebagai pembanding untuk mengukur efektivitas atau dampak dari perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai penelitian eksperimen kelas kontrol

Penelitian eksperimen adalah suatu pendekatan penelitian di mana peneliti mengontrol dan memanipulasi variabel-variabel tertentu untuk mengidentifikasi sebab-akibat dalam suatu fenomena.

c. Kelompok Eksperimen:

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 2.

³⁶Sarah Merita Aristianti, dkk. makalah reserch and develovment (R&D). (<https://www.scribd.com/search?query=makalah%20metode%20penelitian>. di akses pada 28 november 2023, pukul 18.27 wita)

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang menerima perlakuan atau intervensi yang sedang diuji dalam penelitian. Ini bisa berupa pemberian suatu metode pembelajaran, teknologi, atau intervensi tertentu.

d. Kelompok Kontrol:

Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak menerima perlakuan atau intervensi. Fungsinya adalah memberikan gambaran tentang kondisi awal atau alami tanpa campur tangan dari peneliti.

e. Tujuan Kelompok Kontrol:

Kelompok kontrol digunakan untuk membandingkan hasil atau efek dari perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen. Dengan membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti dapat menilai apakah perbedaan yang teramati disebabkan oleh perlakuan atau faktor-faktor lain.

f. Randomisasi:

Untuk memastikan hasil yang dapat diandalkan, penelitian eksperimen kelas kontrol sering melibatkan randomisasi. Ini dapat dilakukan dengan cara acak menetapkan subjek atau unit penelitian ke dalam kelompok eksperimen atau kelompok kontrol.

g. Pengukuran dan Pengamatan:

Data diperoleh dengan mengukur variabel-variabel yang relevan sebelum dan setelah perlakuan. Pengukuran dapat mencakup tes, observasi, atau instrumen pengukuran lainnya sesuai dengan tujuan penelitian.

Dengan adanya kelompok kontrol, penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mengisolasi efek dari variabel independen yang sedang diuji. Ini memberikan kepercayaan lebih besar terhadap validitas internal penelitian. Beberapa kendala dan pertimbangan etika dapat muncul, terutama jika kelompok kontrol tidak menerima suatu bentuk pembelajaran atau intervensi yang dianggap bermanfaat. Penelitian eksperimen kelas kontrol merupakan pendekatan yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan dan ilmu sosial untuk mengidentifikasi dampak dari suatu intervensi atau metode pembelajaran tertentu.

Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini dapat memberikan panduan praktis untuk pengembangan pendidikan dan kebijakan.

. Pada penelitian ini, antara kelompok yang memperoleh stimulasi dengan kelompok pembanding tidak dipisahkan dengan lingkungan keseharian sehingga memberikan keuntungan tambahan, yaitu dapat melihat variabel independen lain yang juga dapat berpengaruh terhadap perubahan sikap.³ Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah jenis *Quasi Eksperimental Design* atau disebut juga eksperimen semu yang menguji variabel bebas dengan variabel terikat yang dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Kemudian, kedua kelompok diberi posttest (O). Tahapan yang dilakukan adalah membagi subjek kedalam dua kelompok, kemudian pada kelompok eksperimen diberi stimulasi, sedangkan pada kelompok pembanding tidak diberikan stimulasi. Bentuk desain yang digunakan yaitu, Nonequivalent posttest-Only Control Group Designns. Adapun Paradigma dalam penelitian ini, diilustrasikan sebagai berikut

Tabel. 1.1
Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Kelas Eksperimen	X	O1
Kelas Kontrol	O	O1

Keterangan:

X : Penggunaan Media

O : Tidak Menggunakan Media X

O1 : Post Test

Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkorelasi dan pentashihan hasil dengan penghitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi)

dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk-produk pendidikan yang dihasilkan baik yang berupa hardware maupun software diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dan efektifitas pendidikan yang berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Sehingga secara umum dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MAN 1 Majene yang beralamat di Jalan Andi Sulolipu No.5. Baurung, Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene. Penelitian ini rencananya akan dilakukan kurang lebih 1 bulan lamanya, penentuan waktu mengacu pada kalender akademik dan proses pembelajaran di MAN 1 Majene.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Batasan penelitian yang mesti ada dan ditemui dalam setiap penelitian adalah populasi. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.³⁷ Populasi menurut Latipun adalah keseluruhan dari individu atau objek yang diteliti dan memiliki beberapa karakteristik yang sama. Sedangkan menurut Singarimbundan Effendi, populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri cirinya akan diduga (*predicted*).³⁸ Pada prinsipnya, populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.³⁹ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa populasi jumlah yang

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 108

³⁸ Moch. Masykur, dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligency...*, hal.175

³⁹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 53

ada pada subjek atau objek yang diamati melainkan seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut.

Dalam penelitian ini, populasinya adalah keseluruhan siswa kelas X MAN 1 Majene tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 5 kelas yaitu:

Tabel. 1.2
Jumlah Siswa Kelas X MAN 1 Majene

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X Tahfidz 1	26
2	X Tahfidz 2	27
3	X Multimedia	28
4	X Olahraga	20
5	X Sains	33
Jumlah Keseluruhan		133

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang hendak diteliti.⁴⁰ Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua orang atau benda diteliti, melainkan cukup menggunakan sampel yang mewakilinya.

Peneliti sangat memerlukan pengambilan sampel mengingat keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan kemampuan yang ada tidak memungkinkan peneliti untuk meneliti seluruh populasi yang ada. Dalam penelitian ini, sampel yang dipilih sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas X Tahfidz 1 sebanyak 26 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X Multimedia sebanyak 28 siswa sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel tersebut berdasarkan pertimbangan bahwa kedua kelas tersebut mempunyai kemampuan yang homogen.

3. Teknik sampling

⁴⁰ Moch. Masykur, dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligency...*, hal. 176

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan

Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴¹ Pertimbangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah diperlukannya dua kelas yang homogen kemampuannya yang dapat mewakili karakteristik populasi dan disesuaikan dengan tujuan yang diinginkan peneliti.

Berdasarkan pertimbangan sifat homogenitas siswa yang juga ditunjang oleh keterangan dari guru SKI kelas X yaitu dua kelas yang dijadikan sampel harus memiliki kemampuan yang sama sehingga bisa dijadikan sampel penelitian. Dalam hal ini, peneliti mengambil kelas X Multimedia dan X Tahfidz 2 di MAN 1 Majene.

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk menyelidiki pengaruh positif yang mungkin terjadi dengan menerapkan desain model *Problem Based Learning* (PBL) yang memanfaatkan aplikasi Capcut dalam konteks lingkungan pembelajaran di MAN 1 Majene. Dengan fokus pada siswa kelas X, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah penggunaan aplikasi Capcut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan sekaligus mendorong motivasi belajar mereka. Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini dapat memberikan panduan berharga dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di MAN 1 Majene melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan teknologi-terintegrasi.

E. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif, karena

⁴¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 68

data yang diperoleh nantinya berupa angka. Dari angka yang diperoleh akan dianalisis lebih lanjut dalam analisis data. Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu *Non Performing Financing* (NPF) sebagai variabel bebas (*independent*) dan *Return On Asset* (ROA) sebagai variabel terikat (*dependent*). Beberapa variabel diketahui dari studi eksperimental.

Eksperimen secara aktual dilakukan untuk mendukung atau menolak hipotesis eksperimental. Dalam suatu studi eksperimental, peneliti dalam keadaan siap aksi sejak awal sekali, peneliti membentuk atau memilih kelompok, memutuskan perubahan apa yang akan terjadi pada setiap kelompok, mencoba mengontrol semua faktor yang relevan di samping perubahan yang ia perkenalkan, dan mengobservasi atau mengukur pengaruh pada kelompok tertentu pada akhir studi.

Variabel luar yang tidak dikontrol yang dapat mempengaruhi pada variabel terikat dapat mengancam validitas suatu eksperimen. Suatu eksperimen dikatakan valid jika hasil yang diperoleh hanya disebabkan oleh variabel bebas yang dimanipulasi, dan jika hasil tersebut dapat digeneralisasikan pada situasi di luar *setting* eksperimental.

Variabel adalah suatu kondisi, situasi, faktor, perlakuan, atau tindakan yang diperkirakan mempengaruhi hasil suatu percobaan. Variabel yang diterapkan dalam hubungan langsung untuk menentukan suatu keadaan tertentu dan diharapkan menimbulkan akibat/hasil percobaan sering disebut variabel percobaan (variabel perlakuan) dan tidak dimaksudkan dengan sengaja disebut variabel yang dapat mempengaruhi hasil. Dari sebuah eksperimen. Disebut variabel non-eksperimental.

Variabel eksperimental adalah kondisi yang pengaruhnya terhadap gejala perlu di selidiki. Untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel tersebut, dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diberikan variabel eksperimen yang berbeda atau berbeda. Variabel non-eksperimental dapat dikontrol sebagian baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Ini disebut variabel kontrol atau variabel kontrol. Namun, beberapa variabel non-eksperimental berada di luar kekuasaan eksperimen untuk dikontrol atau

dikendalikan. Jenis variabel ini disebut variabel ekstrane atau extraneous variabel. Dalam setiap eksperimen, hasil yang berbeda pada kelompok eksperimen dan kontrol sebagian disebabkan oleh variabel eksperimental dan sebagian lagi karena pengaruh variabel ekstrane. Oleh karena itu, setiap peneliti yang akan melakukan eksperimen harus memprediksi akan munculnya variabel pengganggu ini.

2. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.

2. Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal. Serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.⁴²

Selain data primer, sumber data yang dipakai peneliti adalah sumber data sekunder, data sekunder didapat melalui berbagai sumber yaitu literatur artikel, serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

F. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Adapun pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teknik Tes.

Tes terdiri dari sejumlah pertanyaan, atau alat lain yang digunakan untuk menilai pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009, Cet. Ke 8, h. 137.

seseorang atau kelompok. Tes digunakan untuk mengevaluasi kemampuan, bakat, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh orang atau kelompok orang. Tess digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa mempelajari materi baru atau seberapa baik mereka menguasai materi yang ada melalui pekerjaan siswa.

b. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.⁴³ Metode ini menjadi salah satu 58ating pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, terencana secara sistematis sehingga dapat terkontrol kedalamannya dan kesahihannya.⁴⁴

c. Angket.

Survei digunakan untuk mengumpulkan bagaimana perancang media pembelajaran memutuskan komponen informasi tentang media pembelajaran dan bagaimana mereka menentukan apakah konten media pembelajaran sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi pengajaran penjumlahan dan pengurangan untuk siswa sekolah dasar di kelas empat. Untuk memberikan skor pada konten media untuk bahan pengembangan produk masa depan, peneliti membuat angket untuk mengumpulkan pendapat dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa tentang kelayakan dan minat media yang telah dihasilkan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan bahan tertulis. Dokumen adalah karya seni tertulis, gambar, atau monumental yang berfungsi sebagai catatan peristiwa masa lalu. Dengan melihat dokumen yang ada di sekolah dapat diketahui nama siswa, nomor induk siswa, dan daftar nilai serta data dan identitas sekolah lainnya. Untuk mendokumentasikan penelitian, foto dan video juga diambil.

⁴³Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Cet. 8 (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 30.

⁴⁴Husaini Usman & Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 24.

G. Uji Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data diperlukan untuk membuktikan kebenaran data yang didapat selama melakukan penelitian. Berikut adalah uji keabsahan data:

a. *Credibility*

Uji *credibility* (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan.

b. Menggunakan bahan referensi

Bahan referensi digunakan untuk data pendukung untuk membuktikan temuan data yang diperoleh. Hasil wawancara didukung dengan adanya rekaman wawancara, foto dan dokumen.

c. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan Pengamatan Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/ kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap. Perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan data yang telah diperoleh sudah dapat dipertanggung jawabkan/benar berarti kredibel, maka perpanjangan pengamatan perlu diakhiri

d. Meningkatkan Kecermatan dalam Penelitian

Meningkatkan kecermatan atau ketekunan secara berkelanjutan maka kepastian data dan urutan kronologis peristiwa dapat dicatat atau direkam dengan baik, sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat, dan disajikan sudah benar atau belum.

Untuk meningkatkan ketekunan peneliti dapat dilakukan dengan cara membaca berbagai referensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan cara demikian, maka peneliti akan semakin cermat dalam membuat laporan yang pada akhirnya laporan yang dibuat akan semakin berkualitas.

e. Validasi penelitian

Variabel eksperimental adalah kondisi yang pengaruhnya terhadap gejala perlu diselidiki. Untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel tersebut, dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diberikan variabel eksperimen yang berbeda atau berbeda. Variabel non-eksperimental dapat dikontrol sebagian baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Ini disebut variabel kontrol atau variabel kontrol. Namun, beberapa variabel non-eksperimental berada di luar jangkauan.

h. Validitas internal (*internal validity*)

Dalam setiap penelitian eksperimental yang berkaitan dengan validitas internal mengandung beberapa kelemahan. Ada beberapa kelemahan, antara lain:

- a. *history*
- b. *maturation*
- c. *testing*
- d. *instrumentation*
- e. *selection*
- f. *statistical regression*
- g. *experiment mortality*

2. Validitas eksternal (*ekternall validity*)

Selain dipengaruhi oleh validitas internal, eksperimen juga dipengaruhi oleh validitas eksternal, antara lain:

i. *Interaction of treatments and treatments*

Kelemahan ini terjadi apabila pengalaman responden lebih dari satu treatment. Seseorang yang dipilih sebagai objek eksperimen mungkin pernah

mengalami eksperimen yang sama maka pengamatan kedua terhadap si responden tersebut akan menjadi bias.

j. *Interaction of testing and treatment*

Dalam eksperimen pretest, responden harus dipekekan agar mendorong eksperimen dengan alternatif yang berbeda.

k. *Interaction of selection and treatment*

Hal ini menimbulkan pertanyaan dalam membuat generalisasi antara beberapa kategori manusia antar grup. Sebab diantara mereka telah terjadi hubungan original yang telah terbentuk sebelumnya.

l. *Interaction of setting and treatment*

Antara setting penelitian dengan treatment yang dilakukan akan terjadi interaksi diantara keduanya. Dengan demikian interaksi keduanya akan mendukung jalannya proses penelitian yang sedang dilakukan.

m. *Interaction of history and treatment*

Kadang kala terjadi hubungan sebab akibat antara kejadian masa lalu dan masa sekarang yang merupakan kejadian tak biasa dan berpotensi tidak dapat diukur dalam penelitian.

Selanjutnya, untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut, ada empat strategi umum yang dapat digunakan untuk memperbaiki validitas eksternal, antara lain:

1. Menggunakan pilihan acak (*randomly*) untuk memilih orang, setting, atau waktu yang digunakan dari populasi yang ada agar generalisasi menjadi lebih baik.
2. Membuat agar grup individu, manusia ataupun settingnya dibuat heterogen. Langkah ini ditempuh jika pendekatan random tidak dapat digunakan.
3. Individu, setting, dan waktu dikonsentrasikan agar memperoleh satu grup modal populasi.
4. Menggunakan target populasi yang spesifik (individu, seting, waktu) untuk memenuhi target yang ingin dicapai.

Dalam setiap penelitian eksperimen perlu diketahui persoalan-persoalan tentang internal maupun eksternal validitas agar subjektifitas dalam penelitian dapat dihindari

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji validasi, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji t.

1. Uji Analisis Instrumen

- a. Uji validasi yaitu Validitas berasal dari kata validity yang merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat validnya atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.⁴⁵ Pada penelitian ini instrumen peneliti menggunakan naskah cerita yang dilakukan dikelas eksperimen. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{n\sum x_i y_i - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

- N : Jumlah subyek (banyaknya siswa)
 XY : Hasil perkalian skor X dan skor Y
 X : Skor dari tes pertama (instrumen A)
 Y : Skor dari tes kedua (instrumen B)

- b. Uji Relibilitas yaitu Instrumen penelitian yang akan diujikan setelah diketahui validitasnya, kemudian dilakukan pengujian reliabilitas soal keterampilan berbicara dengan menggunakan rumus *Alpha*, yaitu:⁴⁶

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 36.

⁴⁶ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), h. 258.

$$(KR - 20) = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum s^2}{\delta} \right)$$

Keterangan:

r_i : Reliabilitas internal seluruh 63ating6363an.

K : Reliabilitas internal seluruh 63ating6363an.

p_i : Proposal banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

q_i : $1-p_i$

s_t^2 : Varians Total

Rumus mencari varian item soal: $S^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n(n-1)}$

Rumus mencari varian total: $\delta = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i^2 - (\sum_{i=1}^n x_i)^2}{n(n-1)}$

Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.⁴⁷

c. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji reliabilitas dan uji validitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh desain model problem based learning menggunakan aplikasi capcut pada pembelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X man 1 majene, digunakan rumus uji-t namun terlebih dahulu

⁴⁷ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*,.... h. 170.

mengelompokkan dan di mentabulasikan sesuai dengan variabel masing-masing yaitu:

Variabel X (variabel bebas), yaitu Aplikasi CapCut dan Pembelajaran SKI

Variabel Y (variabel terikat), yaitu Hasil Belajar Siswa

Teknik analisa data ini menggunakan rumus Uji t sebagai berikut⁴⁸

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_i - \bar{x}_j}{\sqrt{\frac{(n_i - 1)s_i^2 + (n_j - 1)s_j^2}{n_i + n_j - 2} \left(\frac{1}{n_i} + \frac{1}{n_j} \right)}}$$

Dimana

$\bar{x}_{i,j}$ = Rata Rata skor pretest kelas eksperimen atau kontrol

$s_{i,j}^2$ = Standar deviasi kelas eksperimen atau kontrol

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hl. 116.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu dilakukan tahapan untuk mengetahui situasi dan kondisi yang ada di sekolah yang menjadi sasaran penelitian, termasuk observasi pembelajaran yaitu kesiapan guru dan keaktifan peserta didik. Hasil dari observasi berupa kelebihan dan kekurangan tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kelebihan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan materi yang disampaikan sudah sesuai RPP dan materi yang disampaikan sudah sesuai dengan konsep.

Adapun kekurangan yang ditemukan yaitu: cara penyampaian materi masih kadang berpusat pada guru (*centre teacher*), tidak memaksimalkan penggunaan media atau alat bantu lainnya, peserta didik mampu menggunakan aplikasi CapCut namun banyak fitur-fitur yang belum dimanfaatkan dengan baik, guru hanya memberikan penjelasan tanpa memfasilitasi penggunaan aplikasi edit video tersebut.

Selain itu, melalui observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yaitu kurang pada pengembangan tugas dan proyek peserta didik selama pembelajaran, sehingga tidak ada umpan balik peserta didik dan tenaga pendidik selama materi berlangsung

Tabel. 2.1. Jadwal Pelaksanaan

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Kelompok
1.	Rabu, 20 Desember 2023	Observasi	Kontrol
2.	Jumat, 29 Desember 2023	Observasi	Eksperimen
3.	Rabu, 3 Januari 2024	Pre-test	Kontrol
4.	Jumat, 5 Januari 2024	Pre-test	Eksperimen

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Kelompok
5.	Rabu, 24 Januari 2024	Perlakuan	Kontrol
6.	Jumat, 26 Januari 2024	Perlakuan	Eksperimen
7.	Rabu, 21 Februari 2024	Perlakuan	Kontrol
8.	Jumat 23 Februari 2024	Perlakuan	Eksperimen
9.	Rabu, 6 Maret 2024	Post-Test	Kontrol
10.	Jumat, 8 Maret 2024	Post-Test	Eksperimen

Hasil pengamatan (observasi) dilakukan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan dengan mengambil data hasil awal dengan menggunakan pre-test pada kelas eksperimen dan kelas Kontrol. Kemudian diberi perlakuan, pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi *Capcut* sedangkan pada kelas kontrol dengan tidak menggunakan Aplikasi *Capcut* android selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan, selanjutnya diberikan post-test kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah perlakuan.

Berdasarkan kategori hasil belajar SKI pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dikategorikan lima tingkatan, yaitu:

Tabel 2.2. dikategorikan Hasil Belajar

No	Kategori	Frekuensi
1.	Sangat Baik	95-100
2.	Baik	71 – 85
3.	Cukup Baik	65 – 70
4.	Kurang Baik	45 – 64
5.	Kurang	26 – 44

Penentuan skor hasil akhir pembelajaran digunakan sebagai acuan dalam menentukan capaian hasil belajar peserta didik, sebab semua kategori penilaian tertera berdasarkan perolehan nilai masing-masing peserta didik.

1. Penggunaan Desain Aplikasi CapCut pada Proses Pembelajaran Siswa kelas X Man 1 Majene.

Pelaksanaan Penelitian dan pengembangan ini di lakukan pada sekolah MAN 1 Majene pada tanggal 20 September sampai 28 Oktober secara langsung dan tatap muka pada tiap kelas yang diteliti untuk melihat hasil setiap proses perkembangan selama penelitian berlangsung mengenai proses *Problelem Based Learning* (PBL) yang menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai media pengembangan selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum pemberian *treatmen* dengan penggunaan desain aplikasi *capcut* pada proses pembelajaran, peneliti memberikan prates terlebih dahulu kepada peserta didik untuk mengetahui setiap kemampuan peserta didik tentang aplikasi pengeditan video yaitu *capcut* sebelum masuk pada tahap berikutnya untuk memberikan pemahaman tentang lebih banyak lagi mengenai aplikasi *capcut* ini dengan memberikan video untuk didesain sedemikian rupa dengan video pembelajaran mereka sesuai kreasi mereka dan kemampuan mereka dalam mengedit video di aplikasi tersebut, sedangkan pada tugas proyek yang berbasis PBL ini diberikan gurunya pada saat masuk pada pertemuan terakhir untuk dijadikan proyek video pembelajaran tiap peserta didik, namun disclaimer bahwa gurunya hanya menyuruh menggunakan aplikasi *capcut* hanya sebatas tersebut.

Kegiatan ini menerapkan realisasi dari rencana Tindakan, Tindakan yang dilakukan adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran saesuai dengan RPP, meliputi penyajian materi, diskusi, tanya jawab/teks dan penilaian

1) Pertemuan I

Sebelum memulai pembelajaran guru melakukan tahap orientasi seperti menyiapkan kelas untuk siap mengikuti pembelajaran, setelah itu guru peserta didik berdoa, kemudai melakukan absensi kelas untuk kehadiran setiap peserta didik. Lalu guru melakukan apersepsi yaitu meberikan penjelasan dengan materi

sebelumnya dengan mengaitkan pengalaman setiap peserta didik. Kemudian menjelaskan materi atau mengingatkan Kembali mengenai materi yang akan dipelajari yang lalu dan memberikan pemahaman bahwa materi yg sudah dipelajari masih belum selesai karena berkaitan dengan materi yang akan di berikan kepada peserta didik yaitu dengan tahapan selanjutnya seperti sebagai berikut

n. Tahap Perencanaan

Tabel 1.2. Langkah-langkah penggunaan media Aplikasi CapCut

Sekolah	: MAN I Majene
Mata Pelajaran	: SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)
Kelas Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW
periode Makkah	
Pertemuan	: 1 – 4

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menganalisis kebudyaan masyarakat makkah sebelum islam
2. Peserta didik dapat menganalisis substabnsi dan strategi dakwah Rasulullah SAW priode makkah
3. Peserta didik dapat menganalisis peristiwa Isra' Mi'raj
4. Peserta didik dapat mengedintifikasi peristiwa hijrah Rasulullah SAW

B. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran
- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman pesertadidikdengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat
- Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi
- Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai serta metode belajar yang akan ditempuh

Kegiatan Inti (30 menit)

- Guru memberikan penjelasan dan pemahaman dengan efisien sesuai dengan materi, dengan menghubungkan fenomena yang ada
- Guru membuka wawasan siswa dengan materi dakwah nabi muhammad saw secara seksama dengan memberikan sebuah gambaran dan repleksi stimulasi secara gerakan atau verbal.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari.
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi peristiwa hijrah nabi muhammad saw
- Serta menganalisis beberapa sub materi yang telah dipaparkan sesuai pemahaman peserta didik

Kegiatan Penutup (10 menit)

- Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran.
- Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran.
- Guru Memberikan penghargaan (misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada kelompok yang kinerjanya Baik.
- Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari.
- Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian berbasis proyek dengan penilaian
 - Resume materi dan membuatnya dalam bentuk jurnal
 - 75 – 80
2. Penilaian Sikap.
3. Penilaian Keterampilan.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran yaitu dengan aplikasi *capcut* terhadap proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan aplikasi *capcut* pada kelas Kontrol. Penggunaan ini dalam pembelajaran adalah untuk melihat apakah dengan menggunakan aplikasi *capcut* pada proses pembelajaran peserta didik dapat meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan aplikasi *capcut*.

Pertemuan pertama, kondisi belajar peserta didik lumayan antusias dan penuh semangat karena pertemuan pertama peserta didik masih penasaran dengan pembelajaran yang akan mereka pelajari, semua peserta didik sangat antusias dan memberikan kesan yang baik, seperti biasa dalam kelas saat pertemuan pertama berjalan dengan normal.

Selain itu guru yang mengajar Sejarah kebudayaan islam di kelas X Tahfidz 2 MAN 1 Majene, menjelaskan materi ajar dengan menggunakan buku paket, dalam proses pembelajaran, selain itu pembelajaran diambil dari buku-buku lain, jurnal dan internet agar memperluas memperkaya pemahaman materi serta mengaitkan dengan kondisi yang terjadi.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen sama adalah guru memberikan beberapa materi untuk dijadikan konten video pembelajaran yang akan dibuat peserta didik pada aplikasi *capcut*, pada pertemuan ini juga sebelum memulai guru mengajak peserta didik berdoa untuk kelancaran proses pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengecek daftar hadir, dan bertanya apakah peserta didik siap untuk menerima atau tidak, setelah itu guru mulai pembelajaran dengan yang akan dicapai. Pada saat pembelajaran guru sesekali membuka pikiran untuk peserta mengamati dan menyampaikan argumentasi tentang materi yang diajarkan oleh guru yaitu MAPEL SKI tentang perkembangan Islam masa Rasulullah SAW periode 70ating, dan peserta didik mulai bertanya dan menyampaikan apa yang mereka tahu tentang materi yang ada.

2) Pertemuan II

Sebelum memulai pembelajaran guru melakukan tahap orientasi seperti menyiapkan kelas untuk siap mengikuti pembelajaran, setelah itu guru peserta didik berdoa, kemudai melakukan absensi kelas untuk kehadiran setiap peserta didik. Lalu guru melakukan apersepsi yaitu meberikan penjelasan dengan materi sebelumnya dengan mengaitkan pengalaman setiap peserta didik. Kemudian menjelaska materi atau mengingatkan Kembali mengenai materi yang akan dipelajari yang lalu dan memberikan pemahaman bawaha materi yg sudah

dipelajari masih belum selesai karena berkaitan dengan materi yang akan di berikan kepada peserta didik yaitu dengan tahapan selanjutnya.

Pertemuan kedua ini guru melaksanakan proses pembelajaran dengan materi yang sama yang sama pada pertemuan sebelumnya untuk memperluas dan agar peserta didik bebas memilih dalam pembuatan video. Sebelum memulai pembelajaran seperti pada pembelajaran sebelumnya guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi *capcut*, selanjutnya guru memberikan apersepsi motivasi dan mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari dengan cara memberikan contoh permasalahan sehari-hari. Pada saat memberikan apersepsi, guru membangkitkan ingatan peserta didik tentang materi sebelumnya yang terkait dengan materi yang akan dibahas dengan cara memberikan beberapa pertanyaan. Selain itu guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam pembagian kelompok guru dalam membagi kelompok adalah dengan cara *random* di acak agar lebih adil untuk menentukan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari dengan mengaitkan materi yang dipelajari, setiap kelompok membuat pertanyaan dan akan di lemparkan kepada kelompok yang lain untuk dijawab, masing-masing kelompok memiliki lima anggota dan setiap kelompok harus memiliki pertanyaan masing-masing serta sudah menemukan jawaban dari pertanyaan yang dibuat oleh tiap peserta didik.

Diskusi dimulai dengan memaparkan pemahaman materi setiap kelompok, bertukar pikiran dan saling bertanya satu sama lain, dan setiap pertanyaan jika dijawab dengan benar maka akan mendapatkan nilai, menjawab dengan benar juga mendapatkan nilai, sementara dengan jawaban yang tidak sesuai maka tidak mendapatkan nilai sama sekali. Dengan adanya pemberian nilai pada tiap kelompok peserta didik semakin antusias dalam memberikan pertanyaan maupun menjawabnya semua peserta didik aktif dalam diskusi kelompok tersebut dengan mencari beberapa persoalan dan di hubungkan dengan kejadian sehari-hari dan memang sama apa yang mereka pelajari. Lingkungan Pembelajaran Berkontribusi terhadap hasil belajar siswa Kelas X Man 1 Majene.

Setelah peserta didik mendownload aplikasi *capcut* di HP mereka masing-masing, terlebih dahulu guru akan memaparkan beberapa bentuk video yang dapat di desain oleh setiap peserta didik yaitu:

1. Video Penjelasan Materi.

Video penjelasan ini berbentuk video individu siswa dalam memaparkan materi pembelajaran yang sudah mereka diskusikan pada pertemuan pertama, bentuk videonya yaitu dengan durasi minimal tiga menit dengan syarat di video tersebut memiliki *background*, *subtitule*, efek yang lain seperti sound efek bisa ditambahkan dan disesuaikan materi yang akan di gunakan oleh peserta didik di video mereka.

2. *Slide* Foto

Sama dengan video penjelasan materi, bedanya adalah peserta didik menggunakan *slide* foto yang sesuai materi mereka yang pilih, dengan cara menambahkan fitur transisi dan efek video dengan tambahan *background* dan suara penjelasan materi peserta didik namun bukan dengan *subtitule* yang ada di bagian bawah tapi tulisan yang sudah ditambahkan dengan efek animasi dan warna.

3. Podcast

Jenis video ini berbentuk beberapa orang minimal tiga orang, video podcast ini dibagi menjadi beberapa bagian ada yang menjadi host dan narasumber, mereka akan saling mengobrol, bertukar pikiran ataupun bertanya mengenai materi dengan model *Problem based* mencari materi yang berkaitan dengan kondisi sehari-hari yang mereka liat dan benar terjadi. Durasinya minimal tiga menit.

4. Video Gabungan *Slide* Video

Sama dengan video *slide* foto bedanya ada pada video yang digunakan sebagai *slide*, bukan foto ini juga bisa digunakan dalam proyek desain video peserta didik.

- 3) Pertemuan ke III

Sebelum memulai pembelajaran guru melakukan tahap orientasi seperti menyiapkan kelas untuk siap mengikuti pembelajaran, setelah itu guru peserta didik berdoa, kemudai melakukan absensi kelas untuk kehadiran setiap peserta

didik. Lalu guru melakukan apersepsi yaitu memberikan penjelasan dengan materi sebelumnya dengan mengaitkan pengalaman setiap peserta didik. Kemudian menjelaskan materi atau mengingatkan Kembali mengenai materi yang akan dipelajari yang lalu dan memberikan pemahaman bahwa materi yg sudah dipelajari masih belum selesai karena berkaitan dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik yaitu dengan tahapan selanjutnya seperti sebagai berikut

4) Pertemuan Ke IV

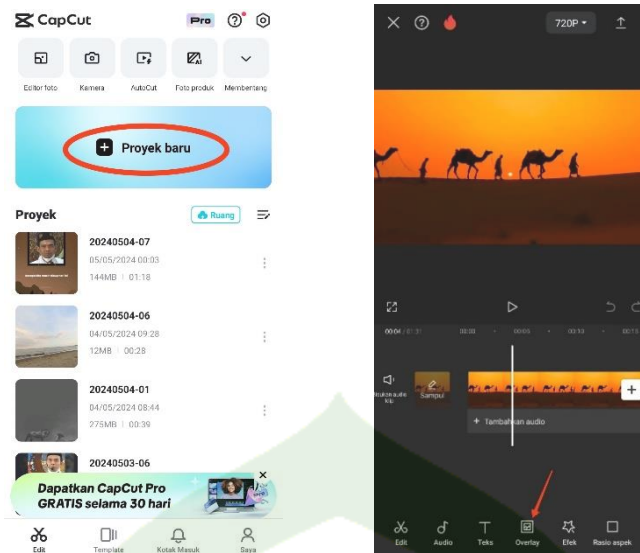
Sebelum memulai pembelajaran guru melakukan tahap orientasi seperti menyiapkan kelas untuk siap mengikuti pembelajaran, setelah itu guru peserta didik berdoa, kemudai melakukan absensi kelas untuk kehadiran setiap peserta didik. Lalu guru melakukan apersepsi yaitu memberikan penjelasan dengan materi sebelumnya dengan mengaitkan pengalaman setiap peserta didik. Kemudian menjelaskan materi atau mengingatkan Kembali mengenai materi yang akan dipelajari yang lalu dan memberikan pemahaman bahwa materi yg sudah dipelajari masih belum selesai karena berkaitan dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik yaitu dengan tahapan selanjutnya seperti sebagai berikut

a. Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini peneliti mulai menggunakan video peserta didik yang sudah di buat dengan beberapa fitur yang digunakan. Adapun bagian-bagian dari pembuatan proyek video ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

b. Pengeditan Pertama

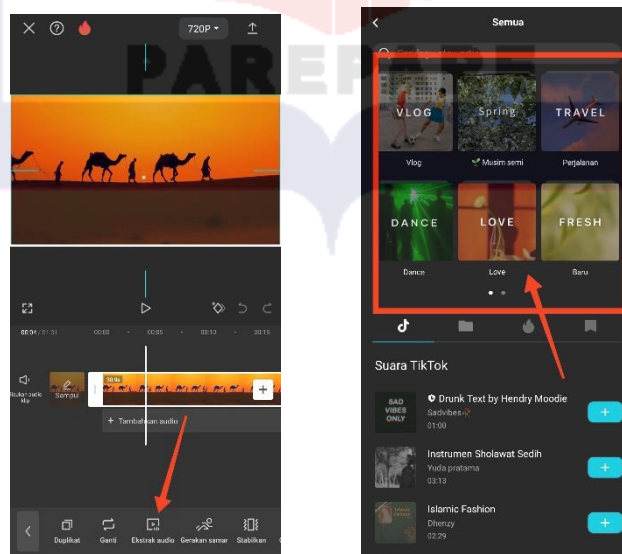
Membuka aplikasi *capcut* kemudian memilih tanda + proyek baru, lalu akan diantarkan ke galeri HP untuk memilih video yang akan di edit, kemudian pilih video yang akan kita edit, dengan otomatis akan langsung di tempatkan pada ruang pengeditan aplikasi *capcut*,



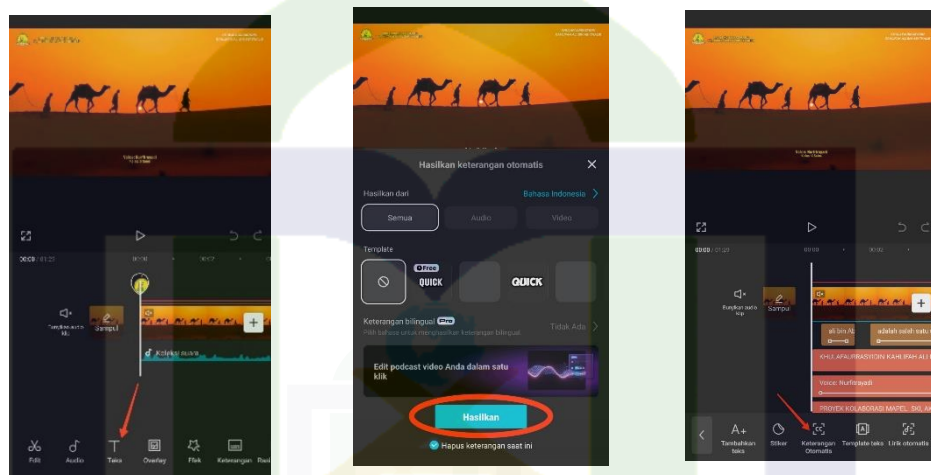
Setelah itu pilih fitur *overlay* yang ada pada bagian bawah 74ating, pilih tambahkan *overlay* dan akan langsung di ke tahap selanjutnya yaitu galeri HP untuk memilih foto yang akan di impor ke video yang akan diedit, jika menggunakan foto. Ada beberapa foto yang akan diimpor yaitu lima foto. Namun di sini fokusnya pada *footage* video yang telah di *download* untuk dijadikan bahan pengeditan video

c. Pengeditan Kedua

Setelah video sudah ditambahkan, tahap berikutnya yaitu klik videonya lalu ke bagian bawah *scroll* ke kanan pilih *esktrak audio*, maka audio dari video tersebut akan terpisah dari video. Ini karena agar lebih mudah dalam mengedit video, karena akan ditambahkan foto pada video tersebut.



Untuk tambahan *background* pada video dapat mengambil dari aplikasi *capcut* sendiri juga lebih aman dan praktis serta tersedia beberapa jenis peserta didik dapat memakai tersebut. Peserta didik juga dapat menambahkan *background* dari youtube atau media lain yang tidak memiliki *copyright* seperti *chanel* youtube NCM *Islamic* yang musiknya sesuai materi yaitu Materi Sejarah Khulafaurrasydin.

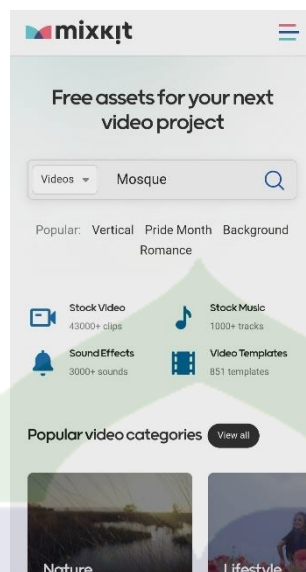


Sebelum menambahkan *background* peserta didik juga akan menggunakan fitur untuk menambahkan *text* rekaman suara mereka dengan fitur keterangan otomatis atau *auto caption*.

d. Pengeditan Ketiga

Pada tahap ini video yang sudah melalui proses kemudian peserta didik mendownload bahan yang akan digunakan sebagai *slide*, tergantung pilihan peserta didik jika memilih *slide* foto maka foto yang di *download*, namun jika video yang menjadi *slide* maka yang di *download* adalah video, seperti *website* penyedia footage video *mixkit.com* dan *pinterest*.

Namun peneliti menyarankan kepada setiap peserta didik untuk memperhatikan *copyright* tiap bahan yang di *download* agar proses pengeditan juga lebih aman, terutama mengambil *footage* tersebut dari youtube. video



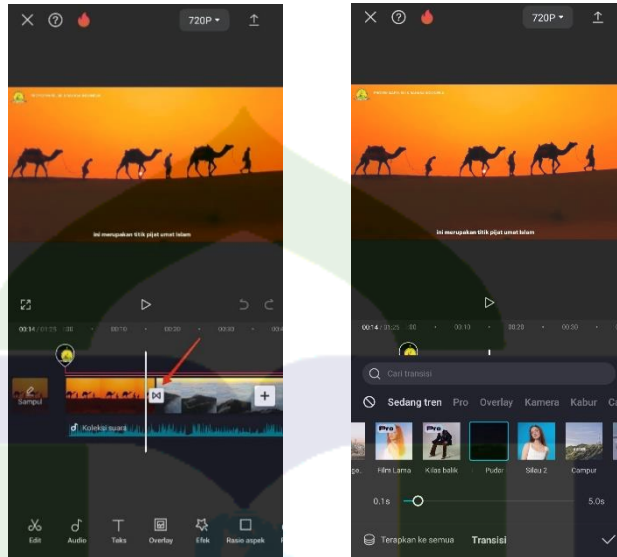
yang sudah di edit ingin di bagikan ke media juga lebih aman karena terhindar dari *copyright*, setelah mendownload bahan tersebut peserta didik mengimport bahan tersebut ke dalam video yang sudah di edit, dengan bahan yang sudah di tersebut di letakkan di bagian *overlay capcut* agar video tersebut dapat menyatu dengan tambahan bahan yang sudah di tersebut secara otomatis video tersebut akan menyatu dengan fitur overlay pada aplikasi *CapCut* kemudian menyesuaikan dengan video dan backsoand yang ada agar video dan bancksoud sesuai video di putar atau di *play*. Selanjutnya peserta didik memasukkan rekaman suara dari materi yang dibagikan oleh guru.

e. Pengeditan Keempat

Setelah sampai pada tahap ini sebenarnya video sudah jadi, tapi agar video lebih menarik dan sesuai dengan penikmat video yang sesuai kalangan dan dapat di tonton lebih bagus maka ditambahkan beberapa efek dan transisi yang ada di aplikasi *capcut*. Untuk menambahkan efek transisi pada video maka klik video yang kita edit lalu bagian bawah video akan muncul *icon* fitur khusus video tersebut, kemudian pilih animasi maka akan langsung di bawa ke beberapa transisi yang dapat digunakan di proyek video yang telah di edit.

Menggunakan transisi juga akn menambah variasi pada video tersebut membuat video lebih menyatu dengan slide lainnya dan meberikan efek transisi

antar video dengan video lainnya, selain itu juga menjadi penyambung video dan akhir video pada video sebelumnya.



Ada beberapa keterangan di fitur animasi tersebut yaitu transisi masuk, keluar dan kombinasi efek animasi, untuk animasi tersebut tersedia beberapa yang dapat digunakan seperti pudar masuk, perbesar, goyang secara horizontal dan lainnya, tinggal kita memilih animasi yang pas dengan proyek video yang kita edit. Untuk pemberian animasi ini adalah sebagai transisi antar foto dengan foto berikutnya agar lebih halus video sedang di putar dan terlihat bagus dengan perpindahannya.

f. Pengeditan ke lima

Pada tahap ini untuk lebih menarik lagi video tersebut dapat ditambahkan *green scane* efek audio rekam suara agar terlihat seolah dubbing suara dari video itu direkam. Efek ini tersedia di youtube dan bisa di *download* serta bebas *copyright*. Setelah efek tersebut selesai ter *download* buka aplikasi *CapCut* pilih proyek video yang kita edit, kemudian selanjutnya pilih fitur *overlay* lalu akan langsung terbuka galeri *handphone*, cari *green scane* efek suara rekaman tersebut pilih lalu *import* ke video yang sementara di edit.



Dengan lingkungan pembelajaran serta fasilitas yang mendukung, maka penggunaan aplikasi *capcut* yang menggunakan jaringan internet tidak terkendala. Selain itu aplikasi *capcut* tidak hanya dapat di HP saja, bisa di install di PC dan laptop, serta dapat di buka di *google chrome* dalam versi desktopnya namun di sini guru menyuruh peserta didik untuk menggunakan lewat HP.

Pada pertemuan keempat seperti biasa guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi *capcut*, selanjutnya guru memberikan apersepsi motivasi dan mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari dengan cara memberikan contoh permasalahan sehari hari. Pada saat memberikan apersepsi,

guru membangkitkan ingatan peserta didik tentang materi sebelumnya yang terkait dengan materi yang akan dibahas dengan cara memberikan beberapa pertanyaan. Selanjutnya guru menyuruh setiap peserta didik untuk mengespor video yang telah selesai di edit di aplikasi CapCut di HP mereka masing-masing, dengan menggunakan jaringan wifi yang ada di sekolah MAN 1 Majene. Disclaimer di MAN 1 Majene untuk jaringan internet atau *wifi* itu sangat baik, setiap peserta didik itu masing-masing mempunyai *username* dan *password* untuk *login* ke *wifi* yang ada di sekolah, dengan *wifi* ini maka setiap peserta didik yang ada di MAN 1 Majene leluasa menggunakan *wifi* tersebut, tidak hanya itu setiap ruangan yang ada di MAN 1 Majene memiliki *wifi* tersendiri, beberapa kelas juga mempunyai *wifi* tersendiri dengan *wifi* tersebut maka setiap peserta didik tidak akan mengalami gangguan internet karena internet yang ada sangat memadai.

2. Peningkatan Hasil Belajar antara Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Aplikasi CapCut dengan Mereka yang Mengikuti Pembelajaran Konvensional di Kelas X Man 1 Majene

Sebagai penjelasan pada bab sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain model *problem based learning* menggunakan aplikasi *capcut* pada pembelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Majene

Tabel 2.3.
Presentasi Pre Test Kelas Eksperimen

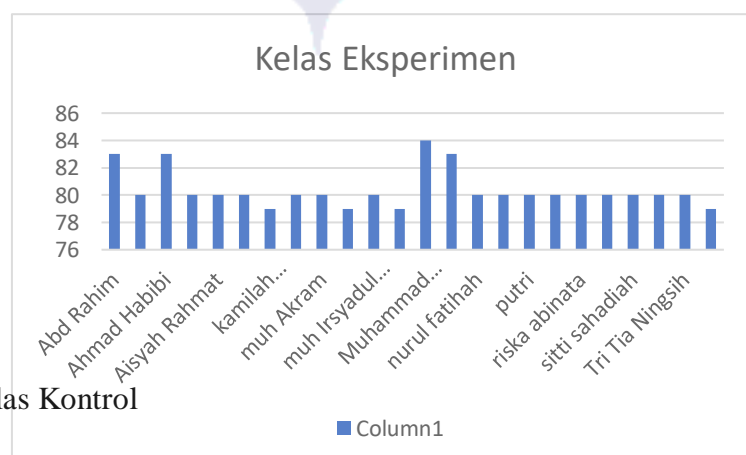
No.	NIS	Nama Siswa	Pre Tes
1.	131176050001230001	Abd Rahim	83
2.	131176050001230002	Agung Rahmat Gunawan RH	80
3.	131176050001230003	Ahmad Habibi	83
4.	131176050001230004	Ahmad Tsaqif Irwan	80
5.	131176050001230005	Aisya Rahmat	80
6.	131176050001230006	Jefri	80
7.	131176050001230007	Kamilah Fitriah Basri	80

8.	131176050001230008	M Ali Ridho Sadra	80
9.	131176050001230009	Muh. Akram	80
10.	1311760500012300010	Muh. Fadlan Dardi	78
11.	1311760500012300011	Muh. Irsyadul Ibad	80
12.	1311760500012300012	Muh. Ridho	78
13.	1311760500012300013	Muhammad Nihadh	83
14.	1311760500012300014	Nur Fadilah S	83
15.	1311760500012300015	Nurul Fatihah	80
16.	1311760500012300016	Pajiria	80
17.	1311760500012300017	Putri	80
18.	1311760500012300018	Putri Nabila Zahra	80
19.	1311760500012300019	Rahma Warqia	80
20.	1311760500012300020	Ramadhani	80
21.	1311760500012300021	Rasti	80
22.	1311760500012300022	Riska Abinata	80
23.	1311760500012300023	Siti Aulia	80
24.	1311760500012300024	Sitti Sahadiah	80
25.	1311760500012300025	Syahrul Syafaat Sudirman	80
26.	1311760500012300026	Tri Tia Ningsih	80
27.	1311760500012300027	Muh. Abdullah Al Iman	78

Setelah melakukan pengamatan terhadap pembelajaran SKI, Kemudian peneliti melakukan pre test kepada peserta didik MAN 1 Majene dan akhirnya diperoleh hasil sebagai berikut:

Berdasarkan pada table pre test tersebut diperoleh hasil bahwa peserta didik yang mendapatkan perolehan hasil pre test rata-rata memiliki nilai kategori baik mereka memahami materi dengan lumayan sempurna.

Tabel 2.4.
Presentase Pre Tes Kelas Eksperimen



3. Kelas Kontrol

Sebagai penjelasan pada bab sebelumnya bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain model *problem based learning* menggunakan aplikasi *capcut* pada pembelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Majene

Tabel 2.5
Persentasi Pre Test Kelas Kontrol

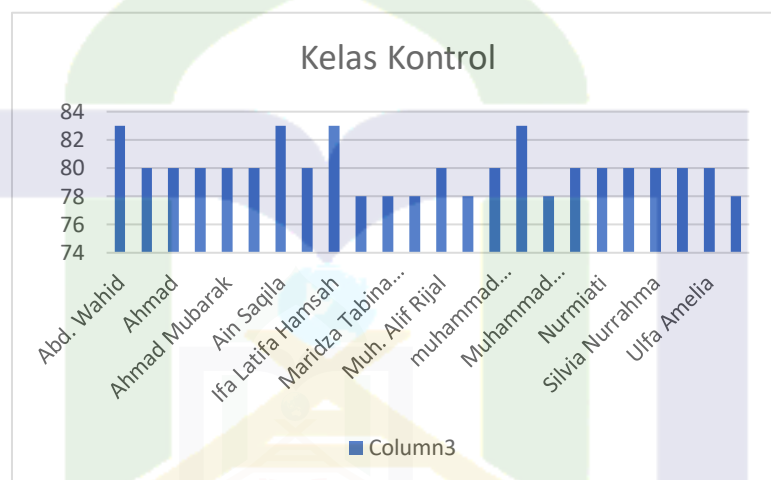
No	NIS	Nama Siswa	Pra Test
1.	131167050001230053	Abd. Wahid	83
2.	131167050001230054	Abdul. Azzam	80
3.	131167050001230055	Ahmad	80
4.	131167050001230056	Ahmad Faqih Masykur	80
5.	131167050001230057	Ahmad Mubarak	80
6.	131167050001230058	Ahmad Taufiq	80
7.	131167050001230059	Ain Syaqla	83
8.	131167050001230050	Akramah Atqiyah	80
9.	131167050001230064	Ifha Latifa Hamsah	83
10.	131167050001230065	Irwansyah	78
11.	131167050001230066	Maridza Tabina Rafa	78
12.	131167050001230067	Muh. Al Qadri	78
13.	131167050001230068	Muh. Alif Rijal	80
14.	131167050001230069	Muh. Nasaruddin	78
15.	131167050001230070	Muhammad Fiqram	80
16.	131167050001230071	Muhammad Nabil	83
17.	131167050001230072	Muhammad Thalha	78
18.	131167050001230073	Nur Alim	80
19.	131167050001230075	Nurmiati	80
20.	131167050001230076	Pajriah	80
21.	131167050001230077	Rahmadani	80
22.	131167050001230078	Salwa Rifkakah	80
23.	131167050001230079	Silvia Nurrahma	80
24.	131167050001230080	Tisya Kharisma Amini	80
25.	131167050001230081	Ulfa Amelia	80
26.	131167050001240156	Inwy Maharani	78

Berdasarkan pada pre test tersebut diperoleh hasil bahwa peserta didik yang mendapatkan perolehan hasil pre test rata-rata memiliki nilai kategori baik mereka memahami materi dengan lumayan sempurna. Namun bedanya yang ada

pada kelas kontrol yaitu ada 6 peserta didik yang mendapat nilai 78, sedangkan kelas eksperimen 3 peserta didik yang memperoleh nilai 78

Setelah melakukan pengamatan terhadap pembelajaran SKI, Kemudian peneliti melakukan pre test kepada peserta didik MAN 1 Majene dan akhirnya diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2.6.
Presentase Pre Tes Kelas Kontrol



Berdasarkan keterangan di atas diketahui bahwa hasil belajar post tes dan pre test kelas eksperimen terdapat perbedaan nilai skor untuk test yang dikerjakan oleh peserta didik di mana hasil post test lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pre test.

Dari data-data penelitian yang telah dianalisis, diperoleh temuan yaitu menunjukkan kemampuan awal peserta didik tentang pembelajaran SKI dengan materi BAB 1 sampai BAB 2, tidak mengalami hasil yang rendah meskipun pada umumnya peserta didik belum mempelajarinya. Dalam mengerjakan tes awal ini peserta didik pada dasarnya memahami materi karena soal yang diberikan berupa soal SKI. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *CapCut* diadakan tes akhir dengan mengalami terjadinya peningkatan hasil pembelajaran, karena peserta didik sudah mampu membuat proyek video berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajarinya dari perlakuan pembelajaran yang telah diberikan.

Pada kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan pembelajaran konvensional biasa, rata-rata nilai yang diberikan 78 pada tes awal. Sama dengan pada kelas eksperimen, peserta didik menjawab soal dari materi yang sudah dipelajari sebelum perlakuan diberikan dengan nilai rata-rata 90, tidak hanya itu mereka dengan mudah menggunakan aplikasi *CapCut* tersebut dikarenakan ada dasar yang awal diberikan oleh guru sebelumnya, sehingga semua kelompok yang telah dibagi dalam beberapa orang untuk proyek video tersebut mengalami peningkatan pengetahuan dengan materi sekaligus dapat dikembangkan dengan media Aplikasi *CapCut*.

Bila dibandingkan rata-rata nilai tes awal dari kedua kelompok belajar, terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan daripada hasil belajar kelas. Hal ini dapat terjadi karena di kelas eksperimen, menggunakan aplikasi *CapCut* saat pembelajaran, peserta didik memiliki fasilitas tambahan dalam memahami materi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, yang membuat peserta didik antusias menggunakan media tersebut.

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran berjalan dengan menggunakan proyek, disini proyek tersebut ada beberapa pilihan. Peserta didik akan disuruh memilih proyek apa yang akan dipilih dari dua proyek tersebut, salah satu proyek tersebut sama dengan proyek kelas eksperimen yaitu video dengan aplikasi *Capcut*, hasilnya kelas Kontrol memilih proyek yang media lain yaitu portopolio dan desain.

Beberapa fakta di lapangan menunjukkan selama ini proyek pada pembelajaran SKI yaitu kebanyakan hafalan dan portopolio, kadang di beberapa semester proyek tersebut diganti dengan proyek soal atau yang lainnya sehingga menimbulkan rasa efektif serta tidak terlalu disukai oleh beberapa peserta didik karena bosan atau malas dengan proses pembelajaran yang konvensional serta kurang menggunakan media pembelajaran yang lebih efisien salah satunya memanfaatkan aplikasi *CapCut*, seperti apa yang akan dilakukan oleh peneliti pada tesis ini.

Metode pembelajaran berbasis IT dengan penggunaan aplikasi *CapCut* mengenalkan kepada siswa-siswi tentang penggunaan aplikasi di *handphone* dalam pembelajaran, dalam pembelajaran dikelas, siswa-siswi tidak diperbolehkan membawa menggunakan *handphone* android, Kecuali materi ajar yang akan diberikan ke siswa berkaitan dengan mereferensi materi ajar melalui *handphone* android. Ada Group Wali kelas memungkinkan dibuat juga Group Mata Pelajaran. Penggunaan *handphone* android merupakan cara kreatif bagi guru untuk memberikan kemudahan peserta didik untuk mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang akan mereka pelajari atau apa yang akan mereka rencanakan. Dengan memanfaatkan *handphone* setiap peserta didik penggunaan media pembelajaran lebih kreatif dan efektif untuk meningkatkan minat hasil belajar peserta didik.

Penggunaan aplikasi *CapCut* juga tidak hanya berindikasi pada efek belajar maupun keaktifan peserta didik semata, namun hal ini juga terlihat dari hasil belajar peserta didik. Peserta didik juga diajarkan untuk memanfaatkan berbagai teknologi untuk menunjang mereka, belajar misalnya. Peserta didik pun akan merasa bahwa itu sejalan dengan perkembangan dunia era sekarang. Peserta didik juga dapat mengidentifikasi berbagai *problem* dalam pembelajaran dan menyelesaikan, memahami dengan yang perlu dan dibutuhkan untuk proses belajar mereka selama menempuh disekolah agar tidak tertinggal dari 84ating8484an yang maju.

4. Hasil belajar SKI peserta didik kelas Kontrol

Pembelajaran pada kelas Kontrol berjalan berdasarkan rencana proses pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti, sebagai guru mata pelajaran SKI yang menjalankan tugas untuk mendidik kelas X MAN 1 Majene. Proses belajar mengajar pada kelas Kontrol berjalan berdasarkan suasana pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik pada umumnya di mana menggunakan metode ceramah dengan buku bacaan, mencatat materi dan lain sebagainya. Hasil pembelajaran kelas kontrol dari pre tes dan post test untuk melakukan evaluasi dalam bentuk soal pre tes menggunakan test essay 3 nomor dan pilihan ganda sebanyak 60 nomor yang dibagikan dalam bentuk lembaran soal ujian. Hasil

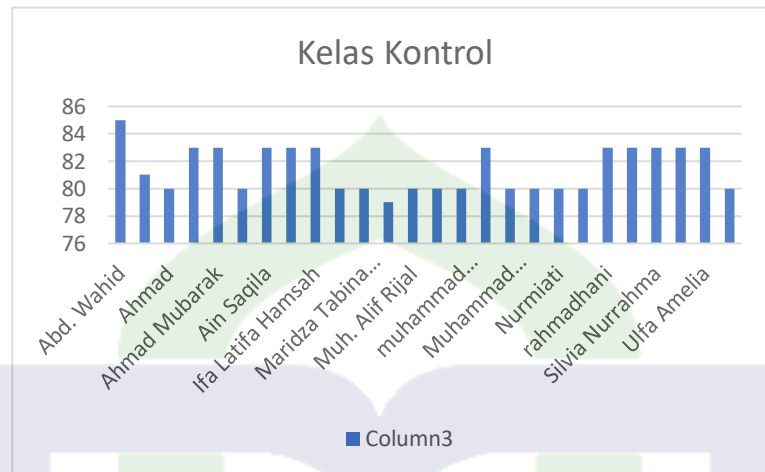
belajar kelas Kontrol pre tes dan post test dapat dilihat dari hasil belajar di bawah ini:

Tabel 2.7.
Hasil Pre Tes dan Post Test

No	NIS	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1.	131167050001230053	Abd. Wahid	83	85
2.	131167050001230054	Abdul. Azzam	80	81
3.	131167050001230055	Ahmad	80	80
4.	131167050001230056	Ahmad Faqih Masykur	80	83
5.	131167050001230057	Ahmad Mubarak	80	83
6.	131167050001230058	Ahmad Taufiq	80	80
7.	131167050001230059	Ain Syaqla	83	83
8.	131167050001230050	Akramah Atqiyah	80	83
9.	131167050001230064	Ifha Latifa Hamsah	83	83
10.	131167050001230065	Irwansyah	78	80
11.	131167050001230066	Maridza Tabina Rafa	78	80
12.	131167050001230067	Muh. Al Qadri	78	79
13.	131167050001230068	Muh. Alif Rijal	80	80
14.	131167050001230069	Muh. Nasaruddin	78	80
15.	131167050001230070	Muhammad Fiqram	80	80
16.	131167050001230071	Muhammad Nabil	83	83
17.	131167050001230072	Muhammad Thalha	78	80
18.	131167050001230073	Nur Alim	80	80
19.	131167050001230075	Nurmiati	80	80
20.	131167050001230076	Pajriah	80	80
21.	131167050001230077	Rahmadani	80	83
22.	131167050001230078	Salwa Rifkakah	80	83
23.	131167050001230079	Silvia Nurrahma	80	83
24.	131167050001230080	Tisya Kharisma Amini	80	83
25.	131167050001230081	Ulfa Amelia	80	83
26.	131167050001240156	Inwy Maharani	78	80

Berdasarkan keterangan di atas diketahui bahwa hasil belajar post tes dan pre test kelas kontrol terdapat perbedaan nilai skor untuk test yang dikerjakan oleh peserta didik di mana hasil post test lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pre test dapat dilihat post test sebagai berikut:

Tabel 2.8.
Post tes kelas Kontrol



B. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian selanjutnya akan melakukan uji t. Dibawah ini akan dipaparkan data-data dari uji t:

Tabel 1.10. Data Uji t Kelas Kontrol

No	NIS	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1.	131167050001230053	Abd. Wahid	83	85
2.	131167050001230054	Abdul. Azzam	80	81
3.	131167050001230055	Ahmad	80	80
4.	131167050001230056	Ahmad Faqih Masykur	80	83
5.	131167050001230057	Ahmad Mubarak	80	83
6.	131167050001230058	Ahmad Taufiq	80	80
7.	131167050001230059	Ain Syaqla	83	83
8.	131167050001230050	Akramah Atqiyah	80	83
9.	131167050001230064	Ifha Latifa Hamsah	83	83
10.	131167050001230065	Irwansyah	78	80
11.	131167050001230066	Maridza Tabina Rafa	78	80
12.	131167050001230067	Muh. Al Qadri	78	79
13.	131167050001230068	Muh. Alif Rijal	80	80
14.	131167050001230069	Muh. Nasaruddin	78	80
15.	131167050001230070	Muhammad Fiqram	80	80

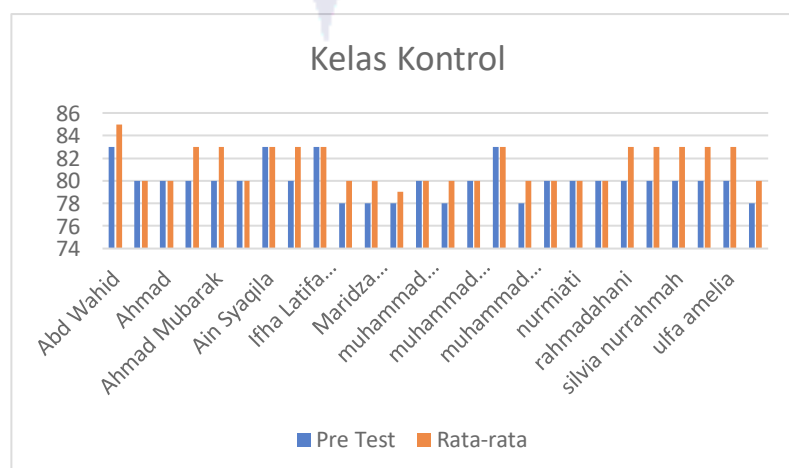
16.	131167050001230071	Muhammad Nabil	83	83
17.	131167050001230072	Muhammad Thalha	78	80
18.	131167050001230073	Nur Alim	80	80
19.	131167050001230075	Nurmiati	80	80
20.	131167050001230076	Pajriah	80	80
21.	131167050001230077	Rahmadani	80	83
22.	131167050001230078	Salwa Rifkakah	80	83
23.	131167050001230079	Silvia Nurrahma	80	83
24.	131167050001230080	Tisya Kharisma Amini	80	83
25.	131167050001230081	Ulfa Amelia	80	83
26.	131167050001240156	Inwy Maharani	78	80

Berdasarkan keterangan yang tertera di atas diketahui bahwa jumlah peserta didik terdiri dari 26 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran sesuai dengan yang dijadwalkan oleh peneliti dan seluruh siswa tersebut mengikuti tes akhir sebagai hasil evaluasi kelas kontrol dengan nilai rata-rata pre test 80,5 dan nilai rata-rata post test 83, sehingga dapat diketahui dengan jelas bahwa sejak test awal tersebut sudah terdapat perbedaan yang dapat dikategorikan tidak sedikit.

Berdasarkan beberapa ketengan peserta didik hal tersebut terjadi karena peserta didik mampu lebih cepat memahami materi pembelajaran 87ating rasa bosan dan rasa mengantuk mereka dapat diatasi selama proses pembelajaran dengan metode pembelajaran dari guru yang dapat menarik perhatian peserta didik. Adapun diagram hasil perolehan nilai kelas kontrol pada test pre test dan post test berikut ini:

Tabel 1.11.

Nilai Kelas Kontrol Pre test dan Post Tes



No.	NIS	Nama Siswa	Pre Tes	Post Test
1.	131176050001230001	Abd Rahim	83	85
2.	131176050001230002	Agung Rahmat Gunawan RH	80	83
3.	131176050001230003	Ahmad Habibi	83	85
4.	131176050001230004	Ahmad Tsaqif Irwan	80	83
5.	131176050001230005	Aisyah Rahmat	80	80
6.	131176050001230006	Jefri	80	83
7.	131176050001230007	Kamilah Fitriah Basri	80	80
8.	131176050001230008	M Ali Ridho Sadra	80	85
9.	131176050001230009	Muh. Akram	80	83
10.	1311760500012300010	Muh. Fadlan Dardi	78	80
11.	1311760500012300011	Muh. Irsyadul Ibad	80	83
12.	1311760500012300012	Muh. Ridho	78	80
13.	1311760500012300013	Muhammad Nihadh	83	85
14.	1311760500012300014	Nur Fadilah S	83	83
15.	1311760500012300015	Nurul Fatimah	80	80
16.	1311760500012300016	Pajiria	80	80
17.	1311760500012300017	Putri	80	83
18.	1311760500012300018	Putri Nabila Zahra	80	83
19.	1311760500012300019	Rahma Warqia	80	83
20.	1311760500012300020	Ramadhani	80	8
21.	1311760500012300021	Rasti	80	83
22.	1311760500012300022	Riska Abinata	80	80
23.	1311760500012300023	Siti Aulia	80	83
24.	1311760500012300024	Sitti Sahadiah	80	83
25.	1311760500012300025	Syahrul Syafaat Sudirman	80	80
26.	1311760500012300026	Tri Tia Ningsih	80	83
27.	1311760500012300027	Muh. Abdullah Al Iman	78	80

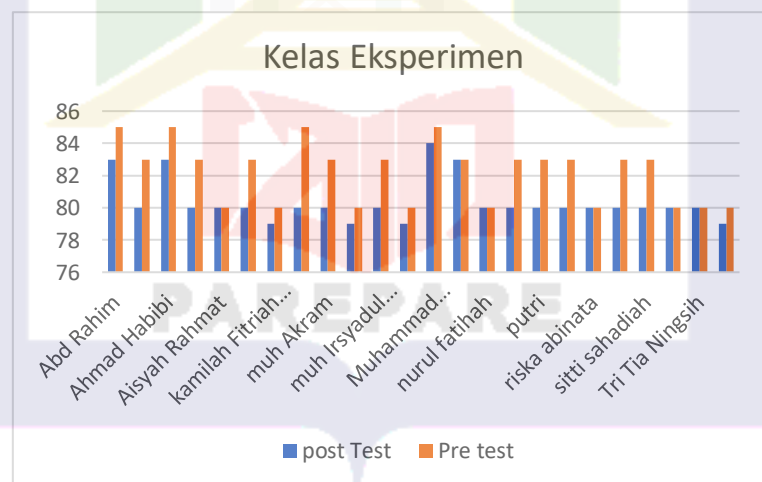
Berdasarkan hasil yang tertera di atas diketahui bahwa jumlah peserta didik kelas eksperimen terdiri dari 27 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran sesuai dengan yang dijadwalkan oleh peneliti dan seluruh siswa tersebut mengikuti tes akhir sebagai hasil evaluasi kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre test 80,3 dan nilai rata-rata post test 83,9, sehingga dapat diketahui dengan jelas bahwa sejak test awal tersebut sudah terdapat perbedaan yang dapat dikategorikan tidak sedikit.

Perbedaan tersebut disebabkan karena siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *CapCut* yang mereka sukai

bahwa beberapa peserta didik telah pandai dalam proses *editing* dalam menggunakan aplikasi tersebut, dengan demikian memahami materi dengan menggunakan *handphone* android berbasis aplikasi *Capcut* dapat diterima peserta didik dengan baik yang menyebabkan peneliti dapat dengan mudah dalam mengasah kemampuan peserta didik, memberikan materi dan pemahaman tentang 89ating8989a SKI dengan efektif, peserta didik dapat menggunakan aplikasi *CapCut* di *handphone* android dengan baik selama seorang guru dapat memberikan pemahaman-pemahaman tentang dampak positif digunakannya aplikasi tersebut pada pembelajaran dan berusaha untuk menghindari hal-hal yang dapat menghambat jalannya pembelajaran. Adapun diagram hasil perolehan nilai kelas eksperimen pada test pre test dan post test berikut ini

Tabel 2.12

Diagram nilai Kelas Eksperimen Pre test dan Post test



Hasil uji perbedaan test awal antara kelompok eksperimen dan kelompok dapat dilihat pada table SPSS dibawah ini:

Tabel 1.14.
Hasil SPSS Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Kelas Kontrol	26	78	83	80,00	1,549
Post Test Kelas Kontrol	26	79	85	81,46	1,679
Fre Test Kelas Eksperimen	27	78	83	80,22	1,340
Post Test Kelas Eksperimen	27	80	85	82,22	1,717
Valid N (listwise)	26				

Setelah memperoleh data hasil dari penelitian di lapangan dan pengolahan data yang telah dilakukan, maka Didapatkan hasil perhitungan Analisis data diawali dengan menganalisis apakah data yang diperoleh dalam Penggunaan Aplikasi *CapCut* pada Pembelajaran SKI dalam Meningkatkan Efektifitas Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Majene berdistribusi normal atau tidak. Dari perhitungan uji normalitas yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa data dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai kelas eksperimen pre test memiliki nilai rata-rata baik dari pada kelas kontrol pre test.

Setelah diputuskan data berdistribusi normal dari kelas eksperimen dari Nilai kelas kontrol yang diperoleh lebih besar sehingga dapat disimpulkan data

kelas eksperimen post test lebih baik dari kelas kontrol post test yang memiliki nilai rata-rata 82,22 dari nilai eksperimen sedangkan kelas kontrol post test nilai rata-ratanya 81,46.

Dari hasil uji t-test analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Penggunaan Aplikasi *CapCut* pada Pembelajaran SKI dalam Meningkatkan Efektifitas Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Majene.

Selain itu peningkatan hasil belajar SKI peserta didik di MAN 1 Majene kelas X pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat perbedaannya dari rata-rata kelas kontrol untuk pre tes 80,00 dan nilai rata-rata dari post test kelas kontrol mendapatkan nilai 81,46 sedangkan nilai rata-rata dari kelas eksperimen pre tes mendapatkan nilai 80,22 dan nilai rata-rata dari post test kelas eksperimen mendapatkan nilai 82,22.

Kelas eksperimen yaitu 85,00 dengan kategori tinggi sedangkan kelas kontrol dengan nilai 78 sebagai kategori terendah. Peningkatan ini terjadi karena kelas tersebut mendapatkan perlakuan yang berbeda, perlakuan yang berbeda ini menjadi perbedaan peningkatan efektifitas terhadap peserta didik yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik itu sendiri. Peserta didik yang menggunakan buku paket sebagai bacaan dan alat tulis sebagai alat pembantu agar peserta didik dapat memahami materi sebagaimana yang berlangsung pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada umumnya, di mana perlakuan ini menyebabkan kebosanan peserta didik dan keaktifan belajar yang kurang karena peserta didik yang berfokus untuk mencatat dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru dengan metode ceramah. Hal ini diperoleh peneliti selama pelaksanaan observasi berlangsung.

Tes akhir kelas kontrol mendapatkan 78 dan kelas eksperimen 85,00 Perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol merupakan salah satu pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik karena pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan membangkitkan semangat dan pengalaman belajar peserta didik, serta model pembelajaran yang lebih modern. Oleh karena diperlukan pembaharuan model pembelajaran yang seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Salah satunya ialah dengan menggunakan aplikasi yaitu aplikasi CapCut pada *Handphone* android.

Ketertarikan peserta didik dapat dilihat berdasarkan keaktifan mereka dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, dan peneliti dapat merumuskan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung penggunaan *handphone android* dengan menggunakan Aplikasi *CapCut* merupakan hal yang baru dan belum

pernah mereka dapatkan, karena bagi peserta didik pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan *handphone android* dapat membantu mereka lebih leluasa dalam menghafal materi serta mempelajarinya di mana pun mereka berada, baik secara mandiri maupun kelompok. Ketertarikan ini menjadi psikologis peserta didik salah satunya ialah, kemampuan kognitif, kecerdasan yang muncul dari peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan perlakuan yang menggunakan aplikasi *CapCut* .

5) Model *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Capcut* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Man 1 Majene

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan.. untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media aplikasi *CapCut*, maka dilakukan *pra-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Sejarah kebudayaan islam.

B. Pengujian Hipotesis Tindakan

Pengujian hipotesis merupakan suatu tahapan dalam proses penelitian dalam menemukan hasil, apakah hipotesis ditolak atau diterima. Untuk mencapai hal tersebut, maka peneliti menguji hasil penelitian yang dimaksud, yaitu penggunaan aplikasi *Capcut* dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas X MAN 1 Majene. Pengujian hipotesis Tindakan ini dilakukan dengan menganalisis hasil belajar peserta didik mulai dari pertemuan I sampai Akhir (semester ganjil) dengan menggunakan nilai t-tes.

Adapun data hasil belajar peserta didik mulia dari pertemuan ke-I sampai akhir (semester ganjil) dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Table hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam MAN 1 Majene
Kelas X Tahfidz 2**

No.	NIS	Nama Siswa	Pre Tes	Post Test
1.	131176050001230001	Abd Rahim	83	85
2.	131176050001230002	Agung Rahmat Gunawan RH	80	83
3.	131176050001230003	Ahmad Habibi	83	85
4.	131176050001230004	Ahmad Tsaqif Irwan	80	83
5.	131176050001230005	Aisyah Rahmat	80	80
6.	131176050001230006	Jefri	80	83
7.	131176050001230007	Kamilah Fitriah Basri	80	80
8.	131176050001230008	M Ali Ridho Sadra	80	85
9.	131176050001230009	Muh. Akram	80	83
10.	1311760500012300010	Muh. Fadlan Dardi	78	80
11.	1311760500012300011	Muh. Irsyadul Ibad	80	83
12.	1311760500012300012	Muh. Ridho	78	80
13.	1311760500012300013	Muhammad Nihadh	83	85
14.	1311760500012300014	Nur Fadilah S	83	83
15.	1311760500012300015	Nurul Fatimah	80	80
16.	1311760500012300016	Pajiria	80	80
17.	1311760500012300017	Putri	80	83
18.	1311760500012300018	Putri Nabila Zahra	80	83
19.	1311760500012300019	Rahma Warqia	80	83
20.	1311760500012300020	Ramadhani	80	83
21.	1311760500012300021	Rasti	80	83
22.	1311760500012300022	Riska Abinata	80	80
23.	1311760500012300023	Siti Aulia	80	83
24.	1311760500012300024	Sitti Sahadiah	80	83
25.	1311760500012300025	Syahrul Syafaat Sudirman	80	80
26.	1311760500012300026	Tri Tia Ningsih	80	83
27.	1311760500012300027	Muh. Abdullah Al Iman	78	80

Berdasarkan keterangan yang tertera di atas diketahui bahwa jumlah peserta didik kelas eksperimen terdiri dari 27 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran sesuai dengan yang dijadwalkan oleh peneliti dan seluruh siswa

tersebut mengikuti tes akhir sebagai hasil evaluasi kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pre test 80,3 dan nilai rata-rata post test 83,9, sehingga dapat diketahui dengan jelas bahwa sejak test awal tersebut sudah terdapat perbedaan yang dapat dikategorikan tidak sedikit. Maka Tindakan yang peneliti ajukan terbukti kebenarannya secara empiric dan menunjukkan bahwa data yang diperoleh telah menjawab hipotesis Tindakan sehingga dapat disimpulkan bahwa: “ *Desain Model Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran SKI dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Man 1 Majene*”

C. Pembahasan Hasil penelitian

Dari hasil temuan yang telah dipaparkan, maka pada pembahasan ini akan dijelaskan bahwa pada prinsipnya Penelitian Tindakan kelas dilakukan untuk memperoleh hasil tentang kualitas pembelajaran dan kualitas hasil belajar melalui penggunaan aplikasi *Capcut* yang ditempuh melalui serangkaian Tindakan. Kualitas pembelajaran tersebut terindikasi dari kecenderungan aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan kualitas hasil belajar yang terlihat dari ketuntasan belajar klasikal peserta didik. Ketuntasan belajar diukur dengan berpedoman pada standar ketuntasan.

1. Ketercapaian tujuan pembelajaran dengan penggunaan media aplikasi CapCut

Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting sehingga dituntut untuk dapat mengolah kemampuannya, salah satunya adalah membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini keprofesionalan seorang guru dapat dilihat dari kemampuannya dalam

menggunakan media pembelajaran. Jika dalam proses pembelajaran tersebut mengalami peningkatan, baik dari peserta didik dan guru itu sendiri, berarti penggunaan media dapat dikatakan efektif dan efisien.

Seorang pendidik dikatakan berhasil jika peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan di setiap semester.

Dari hasil pelaksanaan evaluasi hasil tes (post-Test) peserta didik dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan aplikasi *CapCut* dalam proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen setelah menggunakan aplikasi *Capcut* pada proses pembelajaran SKI diperoleh jumlah nilai 82,22, nilai rata-rata 80.00 dengan kategori baik, sedangkan untuk kelas control dengan perlakuan pembelajaran konvensional dengan nilai 81,46 dengan nilai rata-rata 78,00 dengan kategori cukup baik.

2. Hasil penelitian dengan pendapat (teori) penelitian yang relevan

Hasil perolehan diatas sesuai dengan pendapat Purwanto yang mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sejalan dengan pendapat Dimyatidan Mudjono, mereka berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pemnelajaran

yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau symbol tertentu yang dipakai oleh pihak penyelenggara Pendidikan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Winda Pitriani Parhanah (2023) “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* pada Materi Bandung Lautan Api untuk Meningkatkan *Historical Empathy* Peserta Didik di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung”. Penelitian ini membahas tentang Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi capcut untuk meningkatkan minat belajar mata Sejarah. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan (Research and Develovment/R&D).⁴⁹

Persamaan penelitian ini sebelumnyaq dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Objek yang diteliti, yaitu peserta didik
- b. Menggunakan media Aplikasi
- c. Jenis penelitian, yaitu pengembangan ekperimen

Adapun perbedaannya terletak pada hasil yang diharapkan yakni penelitian tersebut berfokus untuk meningkatkan minat belajar, sedangkan kami untuk meningkatkan hasil belajara.

3. Keterbatasan selama penelitian

Berdasarkan pengangalan selama penelitian, terdapat beberapa kelemahan sebagai berikut:

⁴⁹ Winda Pitriani Parhamah, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *CapCut* pada Materi Bandung Lautan Api untuk Meningkatkan *Historical Empathy* Peserta Didik di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung”.(Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2023).

- a. Sulitnya mengontrol eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti kondisi ekonomi, lingkungan keluarga, dan faktor psikologis lainnya.
- b. Waktu yang dibutuhkan siswa untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran baru mungkin mempengaruhi efektivitas awal dari implementasi PBL menggunakan Capcut.
- c. Kesulitan dalam merancang evaluasi yang komprehensif dan objektif untuk mengukur efektivitas model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Capcut. Evaluasi mungkin lebih pada aspek kognitif, sementara aspek afektif dan psikomotorik kurang terukur dengan baik.

4. Hambatan Selama Penelitian

Segala jenis penelitian tentulah mempunyai hambatan. Penelitian ini tidak memiliki hambatan yang signifikan, yaitu:

1. Dari subyek yang diteliti, peserta didik pada awalnya kurang pandai menggunakan aplikasi *CapCut* karena kurang pada memahami beberapa fitur yang dimiliki aplikasi tersebut.
2. Tantangan dalam mengelola kelas selama penerapan PBL, terutama dalam menjaga agar semua siswa tetap terlibat dan berpartisipasi aktif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di MAN 1 Majene mengenai penggunaan Aplikasi *CapCut* pada Pembelajaran SKI untuk Meningkatkan Efektifitas Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Majene, peneliti mengemukakan pendapat sebagai berikut:

1. Penggunaan desain aplikasi Capcut pada proses pembelajaran siswa kelas X MAN 1 Majene terbukti efektif dan memberikan beberapa manfaat penting diantaranya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam belajar mengedit video dengan mudah, yang membantu mereka memahami materi Pelajaran melalui visualisasi yang menarik serta kemudahan dalam penggunaan pada aplikasi Capcut karena fitur-fitur yang mudag diakses memudahkan siswa dalam membuat video pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan teknis mendalam yang terakhir adalah meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan aplikasi ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, siswa juga dapat bekerja sama dalam proyek video, yang mendorong Kerjasama dan kreativitas mereka. Secara keseluruhan aplikasi Capcut membantu menjadikan proses belajar lebih dinamis dan menarik bagi siswa kelas X MAN 1 Majene.
2. Terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model problem based learning pada aplikasi Capcut dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas X MAN 1 Majene. Siswa yang menggunakan model PBL pada aplikasi Capcut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini dikarenakan beberapa factor seperti model PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara kolaboratif, sementara penggunaan aplikasi

3. Capcut memungkinkan mereka untuk menyajikan Solusi ide-ide mereka melalui media video yang menarik. Mereka lebih tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Hal ini memberikan nilai tambah yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

Model Problem based learning menggunakan aplikasi CapCut berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Man 1 Majene. Dengan menggunakan aplikasi CapCut, siswa dapat mengeksplorasi solusi kreatif dan inovatif untuk masalah yang diberikan, sambil mengembangkan keterampilan teknis dalam pembuatan video. Pendekatan ini tidak hanya memperdalam pemahaman materi Pelajaran tetapi juga meningkatkan keterampilan kolaboratif dan prestasi siswa

Penggunaan aplikasi *CapCut* di *handphone android* pada kelas eksperimen dengan materi mata Pelajaran SKI dengan nilai pre test 80 dan setelah pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* di *handphone android* mendapatkan nilai akhir 82,22. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa penggunaan aplikasi *CapCut* di *handphone android* pada pembelajaran SKI mengalami peningkatan hasil belajar dari 80 menjadi 82,22.

B. Implikasi

1. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena itu disarankan kepada para pendidik untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Pendidik diharapkan dapat menggunakan media Aplikasi *CapCut* atau Aplikasi lainnya yang mampu menunjang pembelajaran, khususnya pada pembelajaran SKI dan lain-lain. Karena penggunaan aplikasi di *handphone android* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta

didik dan mampu menambahkan ingatan peserta didik saat tes akhir berlangsung.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, maka peneliti mengajukan rekomendasi yang dipandang berguna dan dapat dipertimbangkan agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata Pelajaran SKI diantaranya yaitu:

1. Kepala MAN 1 Majene diharapkan mengontrol pendidik dan peserta didik, agar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik 100ating proses pembelajaran berlangsung sehingga pendidik dan peserta didik melakukan mutualisme yang pada akhirnya pembelajaran pun berjalan secara efektif dan efisien.
2. Kepada pendidik di MAN 1 Majene di harapkan dapat mewujudkan kompetensi yang sudah dimiliki dengan baik dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik sehingga dapat memiliki strategi dan taktik di dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif.
3. Kepada peserta didik di MAN 1 Majene hendaknya bersikap aktif dan kreatif terhadap bimbingan dan arahan pada guru yang memberikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang efektif.
4. Mengingat peneliti hanyalah manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan juga penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna serta apa yang dihasilkan oleh penulis bukanlah merupakan hasil akhir, sehingga perlu diadakan penelitian lebih lanjut khususnya mengenai penggunaan aplikasi *CapCut* di *handphone android* pada pembelajaran berbasis IT dalam meningkatkan efektifitas pada peserta didik dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MAN 1 Majene.
5. Sekolah hendaknya memfasilitasi semua guru MAN 1 Majene, untuk dapat meningkatkan keterampilan dengan mengikut sertakan dalam

dan tentang penggunaan Aplikasi CapCut maupun Aplikasi lainnya yang dapat digunakan di *handphone android* berbasis IT.

4. Penulis mengharap kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca sekalian demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat khususnya bagi penelitian yang akan datang



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan terjemahnya Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019
- Ariyah, nur. & Suyitno Hardono.. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana Pranata Media Group, 2019
- Akbar, Saeful. *Desain pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2019
- Asep Suryana. *Inovasi pembelajaran*. Bandung: PT Refika Atikara, 2019
- Ariandi, Y, February. Analisis kemampuan pemecahan masalah berdasarkan aktivitas belajar pada model pembelajaran PBL. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 579-585), 2017
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, .2019
- Adinugraha, F.. Model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(1), 2018
- Basuki, dkk. *Implementasi Teknologi Pendidikan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Batubara dan Dessy. "Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI <https://media.neliti.com/media/publications/222485-pemanfaatan-video-sebagai-media-pembelajaran>. Vol.2 No. 1 (diakses pada tanggal 24 oktober 2023), 2016
- Chabibah, N., Taryana, T., Yusuf, R. N., & Fahmi, A. I.. Pemanfaatan Media Surat Kabar Sebagai Sumber Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran PKN. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 20-28, 2022
- Chalim, S., & Anwas, E. O. M. Peran orangtua dan guru dalam membangun internet sebagai sumber pembelajaran. *Jurnal Penyuluhan*, 14(1), 33-42, 2018
- Dimiyati dan Mudjiono.. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Mahadewi, 2006
- Luh Putu Putrini.. *Problematika Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014
- Faqih, M.. Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27-34. 2020

Fitria, yanti. & Widya indra. *Pengembangan Media Pembelajaran PBL berbasis Digital untuk Meningkatkan karakter Peduli Lingkungan dan Literasi sains*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/6725/4563>, Vol. 1, No. 1 (diakses pada tanggal 18 oktober 2018).

<https://repository.ummat.ac.id/6405/1/COVER-BAB%20III.pdf>

Usman, *Ragam Strategi Pembelajaran*, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2021.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang fungsi agama.

I Made Tegeh, Alexander Hamonangan Simamora, Kadek Dwipayana dalam jurnal mimbar *pengembangan media video pembelajaran dengan Model pengembangan 4d pada mata Pelajaran agama hindu ilmu* Vol. 24, No. 2, 2019

<https://jurnal.larisma.or.id/index.php/HS/article/download/21/12>

Idzhar, A. Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal office*, 2(2), 221-228, 2016.

Ikmal, Hepi. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (konsep, pemilihan, pengembangan dan evaluasi)*. Jawa timur: Nawa Citra Publishing, 2023

Jalmur, N. *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana, 2016

Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(1), 13-18, 2022

Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175, 2022

Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2017

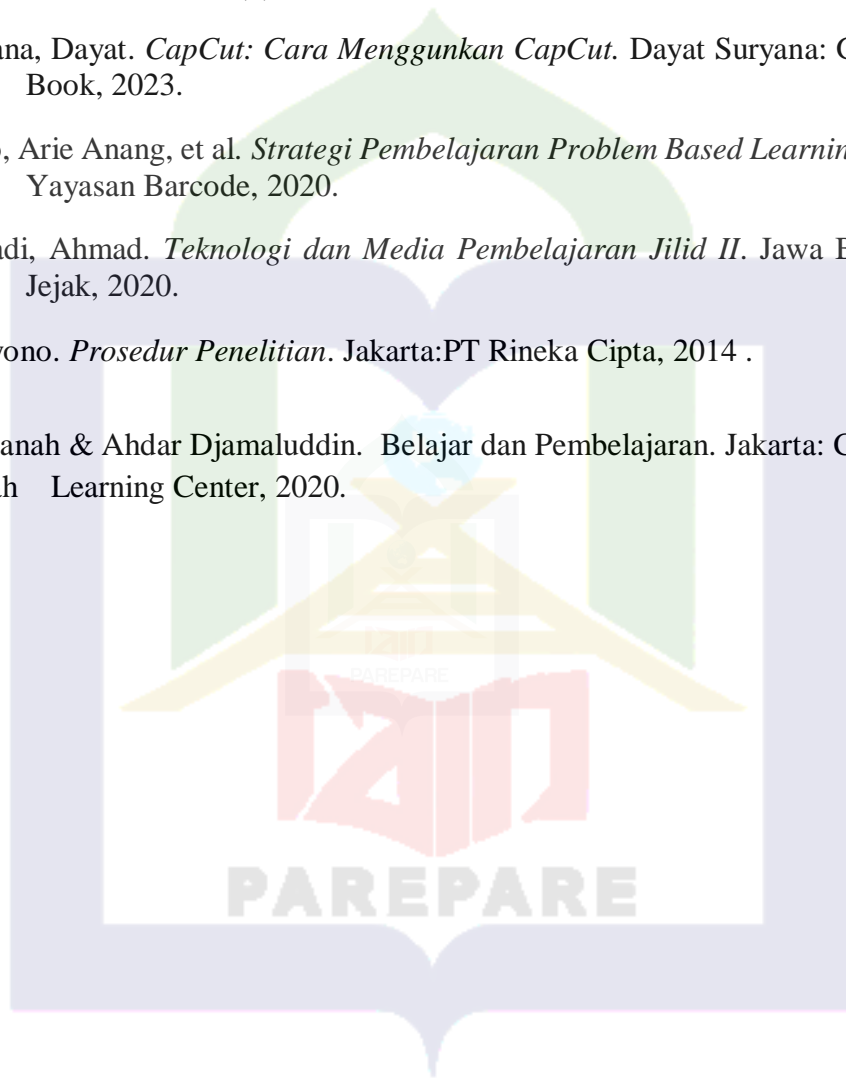
Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016-2024, 2019

Putri, Novitasari. "Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Multi Media (Paket Keahlian Multimedia) Dengan Model Pembelajaran Task Based Learning Pada Kelas V Di SMK 3 Mataram".

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/6620/4508>.
Vol. 4, No. 5 (diakses pada tanggal 24 oktober 2023), 2015

- Prastowo, andi. *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di sekolah/madrasah*. Depok: Prenada Media Group, 2018
- Rahman Su. *Pintar Editing Video dengan CapCut*. Rempoa: Elex Media Komputindo, 2023
- Ridzal, D. A. Edukasi Pemnfaatan Gadget Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(3), 612-619, 2023
- Robiyanto, A. Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114-121, 2021
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319, 2022
- Rusman. *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017
- Syarifuddin & Dewi eka utari. *Media Pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Palembang: Bening Media Publishing. 2022
- Suryadi, Ahmad *Memahami Ragam Strategi Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, 2022
- Sorby, M sutikno. *Strategi Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Andanu Abimata, 2021
- Setyosari, Punangi. *Desain Pembelajaran*. Jakarta Timur: Kencana Pranata Media Refika Atikara, 2020
- Suryani, N. Pengembangan media pembelajaran berbasis IT. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*. 2016
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33-38, 2018
- Sudarma, I Komang, dkk. *Desain Pesan: Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015
- Styowati, E., & Utami, F. Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472-2482, 2022

- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. *Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 3(1), 2018
- Septian, A., & Rizkiandi, R. *Penerapan model problem based learning (PBL) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa*. Prisma, 6(1), 1-8, 2017
- Suryana, Dayat. *CapCut: Cara Menggunakan CapCut*. Dayat Suryana: Google E-Book, 2023.
- Setyo, Arie Anang, et al. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Vol. 1. Yayasan Barcode, 2020.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*. Jawa Barat: CV Jejak, 2020.
- Sugiyono. *Prosedur Penelitian*. Jakarta:PT Rineka Cipta, 2014 .
- Wardanah & Ahdar Djamaluddin. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: CV Kaffah Learning Center, 2020.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

PAREPARE



IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7.2/096/IP/III/2024

Berdasarkan Peraturan Bupati nomor : 28 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene, serta membaca surat Rekomendasi Penelitian Dari Badan Kesatuan bangsa dan Politik Nomor 070/097/III/2024 Tanggal 19 Maret 2024 maka pada prinsipnya kami menyetujui dan **MEMBERI IZIN** Kepada :

N a m a : NURFITRAYADI
Pekerjaan : Mahasiswa
N I M : 20202038786108061
Program Study/Jurusan : S2 Pendidikan Agama Islam
Universitas : IAIN Pare-Pare
Alamat : Lingk. Passarang Selatan Kel. Totoli
Kec. Banggae Kab. Majene

Untuk melaksanakan Penelitian di Kabupaten Majene dengan Judul **“DESAIN MODEL PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA PEMBELAJARAN SKI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MAN 1 MAJENE”** dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan diharapkan melapor kepada pemerintah setempat dan atau tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan.
3. Mentaati semua Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Menyerahkan 2 (dua) Exampilar cofy hasil Penelitian kepada Bupati Majene Cq.Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Majene
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak mentaati peraturan diatas.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Majene
Pada Tanggal : 26-03-2024
Kepala Dinas



Hj. LIES HIRAWATI THAHIR, S.Sos, M.Adm.Pemb.
Pangkat: Pembina Utama Muda
Nip. 196809281992032011



KEPUTUSAN KEPALA MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MAJENE
NOMOR : 059 TAHUN 2023

TENTANG
PENGANGKATAN TENAGA GURU HONORER PADA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MAJENE
TAHUN 2024

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
KEPALA MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MAJENE

Menimbang : a. Bahwa untuk kepentingan kelancaran pelaksanaan tugas pada MAN 1 Majene Kabupaten Majene maka perlu mengangkat tenaga guru honorer.
b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat menjadi tenaga guru honorer pada MAN 1 Majene tersebut.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1974;
2. Undang-undang Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2003;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 48 Tahun 2005 Tentang Pengangkatan Tenaga Honorer menjadi calon Pegawai Negeri Sipil;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 373 Tahun 2002;
6. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003;

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
Pertama : Terhitung mulai tanggal 1 Januari s/d 31 Desember 2024 mengangkat saudara:
Nama : Nurfitriyadi, S. Pd
Tempat Tanggal Lahir : Majene, 03 Juli 1997
Pendidikan Terakhir : S1- Pendidikan Agama Islam Tahun 2019
Menjadi tenaga Guru Honorer pada MAN 1 Majene kabupaten Majene.
Kedua : Selama melaksanakan tugas kepada yang bersangkutan diberikan uang honorarium setiap bulan yang dibebankan kepada DIPA MAN 1 Majene Nomor : - 025.04.2.554418/2024 Tanggal 24 November 2023
Ketiga : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Majene
Pada Tanggal : 31 Desember 2023

Kepala

YUSBAR

Tembusan :
1. Kepala Kantor Kementerian Agama Provinsi Sulawesi Barat, Mamuju
2. Kepala Kantor Pelayanan dan Perbendaharaan Negara, Majene
3. Peninggal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91131 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: lp2m.iainpare.ac.id, email: lp2m@iainpare.ac.id

SURAT PERNYATAAN

No. B.396/ln.39/LP2M.07/07/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP : 19880701 201903 1 007
Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN Parepare
Institusi : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : Desain model problem based learning menggunakan aplikasi capcut pada pembelajaran SKI Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X man 1 majene
Penulis : Nurfitriyadi
Afiliasi : IAIN Parepare
Email : nurfitriyadi@yahoo.co.id

Benar telah diterima pada Jurnal **International journal of health, economics, and social sciences Volume 6 issue 4 (october 2024)** yang telah terakreditasi **SINTA 5**.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih


Kepala LP2M
Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi
Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP. 19880701 201903 1 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA



Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-136/In.39/UPB.10/PP.00.9/07/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP : 19731116 199803 2 007
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Nurfitriyadi
Nim : 2020203886108061
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 04 Juli 2024 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 04 Juli 2024
Kepala,



Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP 19731116 199803 2 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MAJENE MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
MAJENE

Jalan Sultan Hasanuddin Nomor 32 Majene 91413
Telepon 0422-2420094 Email : manmajene@kemenag.go.id <https://manmajene.sch.id>

SURAT KETERANGAN NOMOR : 514
/Ma.31.02.01/TL.00/06/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Jalal, S. Kom. , M. M
NIP : 1980102020111011006
Pangkat, gol/ruang : Penata Tingkat I, III/d
Jabatan : Kepala Urusan Tata Urusan
Unit Kerja : Madrasah Aliyah Negeri 1 Majene

Dengan ini memberikan keterangan Kepada;

Nama : Nurfitrayadi
NIM : 20202038786108061
Pekerjaan : Mahasiswa
Jurusan : S2 Pendidikan Agama Islam

Telah selesai mengadakan penelitian pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Majene berdasarkan surat izin kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Majene, Nomor: 070/097/III/2024, Tanggal 19 Maret 2024, sebagai persyaratan dalam penyusunan TESIS dengan judul :

“DESAIN MODEL PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA PEMBELAJARAN SKI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MAN 1 MAJENE”

Demikian surat ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Majene, 27 Juni 2024
Kepala Urusan Tata Usaha,

Jalal



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MAN I Majene
Mata Pelajaran : SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)
Kelas Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW periode Makkah
Pertemuan : 1 – 4

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menganalisis kebudayaan masyarakat makkah sebelum islam
2. Peserta didik dapat menganalisis substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW periode makkah
3. Peserta didik dapat menganalisis peristiwa Isra' Mi'raj
4. Peserta didik dapat mengidentifikasi peristiwa hijrah Rasulullah SAW

B. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran
- Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat
- Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi
- Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai serta metode belajar yang akan ditempuh

Kegiatan Inti (30 menit)

- Guru memberikan penjelasan dan pemahaman dengan efisien sesuai dengan materi, dengan menghubungkan fenomena yang ada
- Guru membuka wawasan siswa dengan materi dakwah nabi muhammad saw secara seksama dengan memberikan sebuah gambaran dan repleksi stimulasi secara gerakan atau verbal.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari.
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi peristiwa hijrah nabi muhammad saw
- Serta menganalisis beberapa sub materi yang telah dipaparkan sesuai pemahaman peserta didik

Kegiatan Penutup (10 menit)

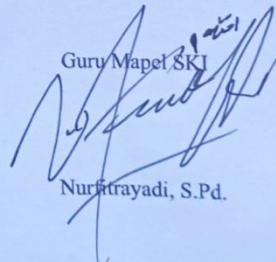
- Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran.
- Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran.
- Guru Memberikan penghargaan (misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada kelompok yang kinerjanya Baik.
- Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari.
- Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian berbasis proyek dengan penilaian
 - Resume materi dan membuatnya dalam bentuk jurnal
 - 75 – 80
2. Penilaian Sikap.
3. Penilaian Keterampilan.

Mengetahui:


Kepala Man 1 Majene
Yusbar, S.Pd., M. Pd.
Nip. 198106042005011005


Guru Mapel SKI
Nurfitriyadi, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MAN 1 Majene
 Mata Pelajaran : SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)
 Kelas Semester : X / Ganjil
 Materi Pokok : perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW periode Madinah
 Pertemuan : 5 – 7

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat membandingkan kebudayaan dan kehidupan masyarakat madinah sebelum islam dengan kebudayaan masyarakat madinah setelah rasulullah saw hijrah ke madinah
2. Peserta didik dapat menganalisis substansi dan strategi dakwah Rasulullah SAW periode madinah
3. Peserta didik dapat menafsirkan piagam madinah
4. Peserta didik dapat mengukur keberhasilan piagam madinah dalam dakwah rasulullah saw periode madinah

1. Langkah- Langkah Pembelajaran

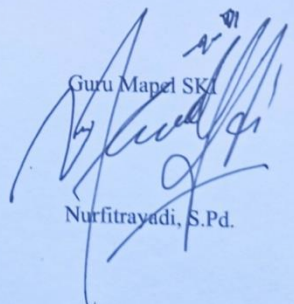
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai serta metode belajar yang akan ditempuh
Kegiatan Inti (30 menit)
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penjelasan dan pemahaman dengan efisien sesuai dengan materi, dengan menghubungkan fenomena yang ada Guru membuka wawasan siswa dengan materi dakwah nabi muhammad saw secara seksama dengan memberikan sebuah gambaran dan refleksi stimulasi secara gerakan atau verbal. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari. Guru memberikan kesempatan untuk membandingkan antara sebelum hijrah dan ketika hijrah nabi di madinah pada konteks kebudayaan. Serta menafsirkan beberapa substansi piagam madinah dengan mengukur keberhasilan dalam proses dakwah nabi muhammad saw periode madinah
Kegiatan Penutup (10 menit)
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. Guru Memberikan penghargaan (misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada kelompok yang kinerjanya Baik. Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

2. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian berbasis proyek dengan penilaian
 - Resume materi dan membuatnya dalam bentuk jurnal
 - 75 – 80
2. Penilaian Sikap.
3. Penilaian Keterampilan.

Mengetahui:


 Kepala Man 1 Majene
 Nurfitriyadi, S.Pd., M. Pd.
 NIP. 198106042005011005


 Guru Mapel SKI
 Nurfitriyadi, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MAN I Majene
 Mata Pelajaran : SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)
 Kelas Semester : X / Ganjil
 Materi Pokok : Fathul Makkah (Penaklukan Kota Makkah)
 Pertemuan : 8 – 10

4. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menganalisis sebab-sebab terjadinya peristiwa Fathul Makkah
2. Peserta didik dapat manafsirkan nilai-nilai perdamaian yang terkandung dalam peristiwa Fathul Makkah.
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan terjadinya peristiwa haji wada'.
4. Peserta didik dapat menganalisis peristiwa Haji Wada'.

2. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat • Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi • Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai serta metode belajar yang akan ditempuh
Kegiatan Inti (30 menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan dan pemahaman dengan efisien sesuai dengan materi, dengan menghubungkan fenomena yang ada • Guru membuka wawasan siswa dengan materi sehingga peserta didik menganalisis peristiwa haji wada • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari. • Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik menganalisis terjadinya peristiwa Fathul Makkah • Serta peserta didik diberikan waktu untuk menentukan perilaku mulia rasulullah saw pada peristiwa fathul makkah lalu memaparkanya di depan kelas
Kegiatan Penutup (10 menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. • Guru Memberikan penghargaan (misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada kelompok yang kinerjanya Baik. • Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. • Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

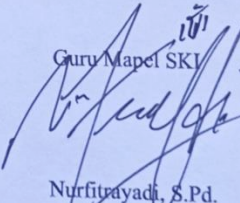
3. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian berbasis proyek dengan penilaian
2. Resume materi dan membuatnya dalam bentuk jurnal
3. 75 – 80
4. Penilaian Sikap.
5. Penilaian Keterampilan.

Mengetahui:

Kepala Man 1 Majene

 Yusbar, S.Pd., M. Pd.
 Nip. 198106042005011005

Guru Mapel SKI

 Nurfitriyadi, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MAN 1 Majene
 Mata Pelajaran : SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)
 Kelas Semester : X / Ganjil
 Materi Pokok : Fathul Makkah (Penaklukan Kota Makkah)
 Pertemuan : 8 – 10

4. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menganalisis sebab-sebab terjadinya peristiwa Fathul Makkah
2. Peserta didik dapat menafsirkan nilai-nilai perdamaian yang terkandung dalam peristiwa Fathul Makkah.
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan terjadinya peristiwa haji wada’.
4. Peserta didik dapat menganalisis peristiwa Haji Wada’.

2. Langkah- Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai serta metode belajar yang akan ditempuh
Kegiatan Inti (30 menit)
<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penjelasan dan pemahaman dengan efisien sesuai dengan materi, dengan menghubungkan fenomena yang ada Guru membuka wawasan siswa dengan materi sehingga peserta didik menganalisis peristiwa haji wada Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari. Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik menganalisis terjadinya peristiwa Fathul Makkah Serta peserta didik diberikan waktu untuk menentukan perilaku mulia Rasulullah saw pada peristiwa fathul makkah lalu memaparkannya di depan kelas
Kegiatan Penutup (10 menit)
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran. Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran. Guru Memberikan penghargaan (misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada kelompok yang kinerjanya Baik. Menugaskan Peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi/pelajaran yang sedang atau yang akan pelajari. Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

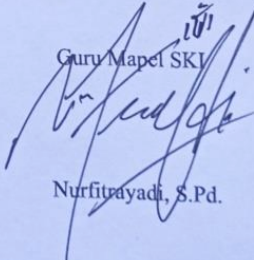
3. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian berbasis proyek dengan penilaian
2. Resume materi dan membuatnya dalam bentuk jurnal
3. 75 – 80
4. Penilaian Sikap.
5. Penilaian Keterampilan.

Mengetahui:


 Kepala Man 1 Majene

 Yusbar, S.Pd., M. Pd.
 Nip. 198106042005011005

Guru Mapel SKI

 Nurfitriyadi, S.Pd.

PAPER NAME

TESIS NURFITRAYDI.docx

WORD COUNT

18971 Words

CHARACTER COUNT

126999 Characters

**PAGE
COUNT**

138 Pages

FILE SIZE

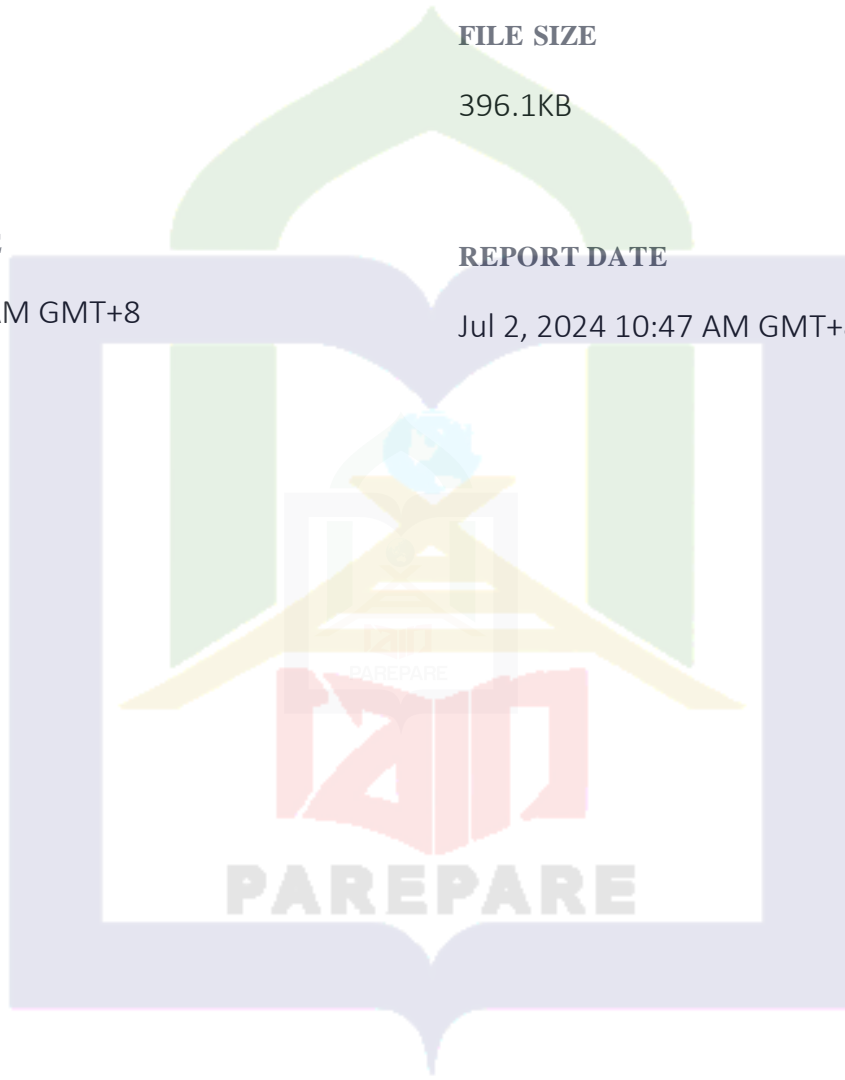
396.1KB

SUBMISSION DATE

Jul 2, 2024 10:45 AM GMT+8

REPORT DATE

Jul 2, 2024 10:47 AM GMT+8



● 28% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

● 20% Internet database database

● 9% Publications

● Crossref database

● Crossr

● of Posted Content database 17% Submitted Works database

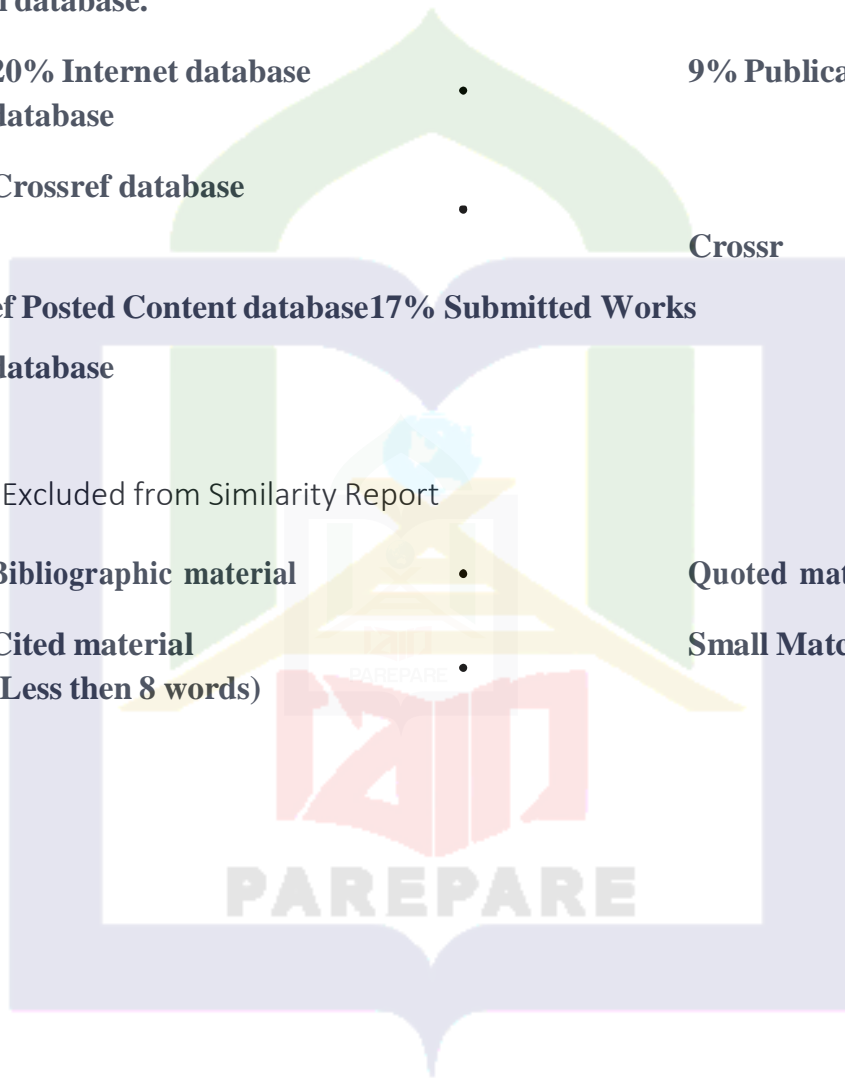
● Excluded from Similarity Report

● Bibliographic material

● Quoted material

● Cited material (Less than 8 words)

● Small Matches



Dokumentasi Kegiatan Penelitian







Alamat: Jl. Rusdi Toana No.1 Kota Palu – Sulawesi
Tengah, Indonesia

E-mail: pptij@jurnal.unismuhpalu.ac.id

Website: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IJHES>

Letter of Acceptance

5662/IJHES/PPTIJUMPALU/VII/2024

Date 09 July 2024

International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHES)

Dear Author(s)

Nurfitriyadi^{1*}, Usman², Abdul Halik³, Ambo Dalle⁴, Ahdar⁵

¹ Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare |

Email: nurfitriyadi@yahoo.co.id ² Pascasarjana Institut Agama

Islam Negeri (IAIN) Parepare | Email: usman@iainpare.ac.id

³ Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare |

Email: abdulhalik@iainpare.ac.id ⁴ Pascasarjana Institut Agama

Islam Negeri (IAIN) Parepare | Email: hambodalle@iainpare.ac.id

⁵ Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare |

Email: ahdar@iainpare.ac.id

It's my pleasure to inform you that, after the peer review, your paper **Design of a Problem Based Learning Model, Using the Capcut Application in SKI Learning to Improve the Learning Outcomes of Class X MAN 1 Majene Students** has been **ACCEPTED** with content unaltered to publish with **International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHES)** in **Volume 6 Issue 4 (October 2024)**.

Thank you for making the journal a vehicle for your research interests

With regards
Yours sincerely



Dr. Ahmad Yani

Faculty of Education
Islamic Education Department



Desain Model Problem Based Learning, Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran SKI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Majene

Nurfitrayadi^{1*}, Usman², Abdul Halik³, Ambo Dalle⁴, Ahdar⁵

¹Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare | Email: nurfitrayadi@yahoo.co.id

²Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare | Email: usman@iainpare.ac.id

³Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare | Email: abduhalik@iainpare.ac.id

⁴Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare | Email: hambodalle@iainpare.ac.id

⁵Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare | Email: ahdar@iainpare.ac.id

Article

Info

ABSTRACT

Article history:

Received xx xx, 20xx

Revised xx xx, 20xx

Accepted xx xx, 20xx

Keywords:

Use of the Capcut
Application; SKI Learning;

MAN 1 Majene Student
Learning Results

This research aims to develop and test the effectiveness of a problem-based learning model (Problem Based Learning) using the CapCut application in learning Islamic Cultural History (SKI) for class X students at MAN 1 Majene.

The research method used is experimental research. The research instruments used are learning outcomes tests and student response questionnaires. The data obtained was analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. The main instrument of this research is a test supported by research instruments with data collection in the form of documentation, with a research sample of 53 people divided into 2 groups, namely a sample of 27 people as the control group and 26 people as the experimental group. The sampling technique used is the sampling technique. The research results show that the Problem Based Learning model using the CapCut application is effective in improving student learning outcomes in SKI subjects. This can be seen from the analysis results showing that the value of O1 is smaller than O2, so the X received is (80.00 > 78.00). The experimental class used an Android cellphone with a pre-test score of 80.22 and an average post-test score of 82.22, while the average score of the pre-test control class was 80.00 and the average post-test score was 81.46. Thus, it is proven that the Problem Based Learning Model, Using the CapCut Application in SKI Learning, Improves Class X Student Learning Outcomes. The implication of this research is that the integration of technology in learning can improve the quality of learning and student learning outcomes in the context of SKI learning at MAN 1 Majene

Corresponding Author:

Nurfitrayadi

Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Email: nurfitrayadi@yahoo.co.id

INTRODUCTION

The Problem Based Learning model offers an alternative to traditional learning approaches which tend to be passive. Students not only receive information, but they act as active agents involved in real-world problem solving. PBL is designed to build students' critical thinking skills. By solving complex problems, students are expected to be able to think creatively, analyze information, and make knowledge-based decisions. The problems presented in PBL originate from real world contexts. This provides direct relevance to students' lives, links learning to their real-life experiences, and increases learning motivation.

The Problem Based Learning model encourages collaboration between students. By working in groups, students learn to find solutions together, devise strategies, and communicate effectively – skills that are essential in the modern world of work. Compared with conventional methods, PBL is associated with deeper understanding. Students not only learn to memorize facts, but rather understand concepts as a whole because they are involved in solving complex problems. Through Problem Based Learning, students are involved in planning, monitoring, and evaluating their own learning process. This helps develop metacognitive skills, enabling students to become independent learners. The Problem Based Learning model can be adapted to various learning styles and needs

Student. This flexibility allows adjustments to meet diversity in the classroom, supporting inclusivity in education. PBL helps students develop a deeper understanding of global issues and prepares them to contribute to an increasingly connected and complex global society.

By exploring interesting and relevant problems, Problem Based Learning can increase students' interest and motivation towards learning. Relevance and importance in the topic studied provides additional impetus for further exploration and understanding. The Problem Based Learning Model design is an innovative solution that not only increases the effectiveness of learning but also helps shape students as individuals who are ready to face the challenges of the modern world.

The use of the CapCut application can also have relevance to education, especially in the context of developing creative skills, information technology and media. Creative skills development can be an effective means of developing students' creative skills. Through the video editing process, students can hone storytelling, visual design and aesthetic skills that can

be applied in various creative fields. For the integration of technology in learning, using video editing applications such as CapCut can help teachers integrate technology in the learning process. Teachers can design assignments or projects that involve the use of CapCut to improve students' multimedia and information technology skills. Using the CapCut application can also support multimedia education by giving students the opportunity to understand basic concepts in video editing, music selection, and visual effects settings. This provides a foundation for developing their understanding of multimedia elements.

Students can also work together on collaborative projects using the CapCut application which can improve teamwork, communication, and project planning skills. This can create a more holistic and relevant learning experience for the needs of a job market that increasingly values collaborative skills. Using the CapCut application allows students to better understand the visual and audio aspects of creating multimedia content. They can learn about setting frames, using sound effects, and selecting appropriate music to enhance the visual and audio appeal of a work. In the context of creativity and innovation education, using CapCut can stimulate students' creative thinking and encourage them to create unique content. It can be a platform for the exploration of new ideas and discoveries in the context of creativity, students can use CapCut to create and edit their digital portfolios. This can be an effective way to demonstrate their skills in video editing and multimedia design to schools or potential future employers. By integrating CapCut in education, teachers can open up opportunities for students to learn and develop in various skills that are important in this digital era. Apart from that, this can also open students to understand various aspects of creativity and technology that can be applied in various areas of life

To solve the problem of low quality of education, there must be an increase in the quality of learning. As explained by Conny Semiawan. In this case, if the government wants to improve the quality of education, it must first improve the quality of the education system. To achieve this, all components such as students, materials, methods, learning resources, media and infrastructure, as well as the costs involved in learning must be optimized one by one until the designed goals are achieved.

We have been able to explore various potentials in each of us, especially as teaching materials or to provide benefits in all aspects, especially in the world of digitalization of education specifically for PAI learning. Now the learning process has really developed and advanced with the existence of internet-based technology, e-learning or in digital form, but on the one hand, many teaching staff are a little overwhelmed by adapting learning styles in the era of the ating 4.0 revolution, which is indeed the goal to be superior and have potential. with increasingly sophisticated technology.

When carrying out initial observations at MAN 1 Majene, the problems encountered at the school, especially in subjects where I was effective at SKI, it was discovered that student learning outcomes in class X were still relatively low. The activities carried out by students are not learning activities, but these activities are student activities that are not relevant to learning activities, such as not paying attention when the teacher explains the subject, students being noisy so that the class atmosphere is not conducive and there are several students who sleep during the learning process. Apart from that, students are less able to absorb the knowledge they learn and they are less able to connect what they learn with how that knowledge will be

used or exploited, because they are taught only by listening and noting what is given by the teacher, which has an impact on learning activities and results low learning.

METHODOLOGY

The research method used is experimental research. The research instruments used are learning outcomes tests and student response questionnaires. The data obtained was analyzed using quantitative descriptive analysis techniques. The main instrument of this research is a test supported by research instruments with data collection in the form of documentation, with a research sample of 53 people divided into 2 groups, namely a sample of 27 people as the control group and 26 people as the experimental group. The sampling technique used is the sampling technique. The data analysis techniques in this research are validation tests, reliability tests, normality tests and t tests.

RESULTS AND DISCUSSION

From the findings that have been presented, in this discussion it will be explained that in principle classroom action research is carried out to obtain results regarding the quality of learning and the quality of learning outcomes through the use of the Capcut application which is carried out through a series of actions. The quality of learning is indicated by the activity tendencies of teachers and students in the learning process, and the quality of learning outcomes which can be seen from the students' complete classical learning. Learning completeness is measured based on completeness standards.

Achievement of learning objectives by using the CapCut application media

The role of teachers in using learning media is very important so they are required to be able to develop their abilities, one of which is making learning media more effective and efficient so that learning can be more interesting and enjoyable. In this case, a teacher's professionalism can be seen from his ability to use learning media. If the learning process experiences improvement, both from the students and the teachers themselves, it means that the use of media can be said to be effective and efficient.

An educator is said to be successful if students experience improved learning outcomes. Learning outcomes are the abilities that students have after receiving a stage of learning experience. Based on the data obtained, student learning outcomes have increased every semester.

From the results of the evaluation of student test results (post-test), it can be seen that there is an increase in learning outcomes after using the CapCut application in the learning process. In the experimental class after using the Capcut application in the SKI learning process, the total score was 82.22, an average score of 80.00 in the good category, while for the control class with conventional learning treatment the score was 81.46 with an average score of 78.00 in the category pretty good.

Research results with relevant research opinions (theories)

The above results are in accordance with Purwanto's opinion, which states that learning outcomes are abilities obtained by individuals after the learning process takes place, which can provide changes in behavior, including knowledge, understanding, attitudes and skills of students so that they become better than before. In line with Dimyatidan Mudjono's opinion, they are of the opinion that learning outcomes are a process to see the extent to which students

can master learning which is marked by certain shapes of numbers, letters or symbols used by education providers.

This research is relevant to research conducted by Winda Pitriani Parhanah (2023) "Development of Learning Videos Based on the CapCut Application on Bandung Lautan Api Material to Increase Students' Historical Empathy in Class XI MAN 2 Bandar Lampung". This research discusses the development of learning videos based on the Capcut application to increase interest in learning history. This research uses a development research design (Research and Development/R&D).

The similarities between this previous research and this research are as follows: 1) The objects studied are students, 2) Using Application media, 3) Type of research, namely experimental development/

The difference lies in the expected results, namely that the research focuses on increasing interest in learning, while ours aims to improve learning outcomes.

Limitations during the research

It is difficult to control external factors that can influence student learning outcomes, such as economic conditions, family environment and other psychological factors.

The time required for students to adapt to new learning methods may influence the initial effectiveness of PBL implementation using Capcut.

Difficulty in designing a comprehensive and objective evaluation to measure the effectiveness of the problem-based learning model using Capcut. Evaluation may be more on the cognitive aspect, while the affective and psychomotor aspects are less well measured.

Obstacles During Research

From the subjects studied, students were initially not very good at using the CapCut application because they did not understand several of the features of the application.

Challenges in managing the class during PBL implementation, especially in keeping all students involved and actively participating.

CONCLUSION

The use of Android cellphones at MAN 1 Majene is something that we can easily find, but the use of this media has not been utilized in detail because all students have Android cellphones, but at MAN 1 Majene there are facilities that can facilitate and are adequate to support IT development in the world. The learning process runs based on competency standards and basic competencies that have been prepared and equipped with a learning process plan. Meanwhile, SKI learning in experimental classes using the CapCut application on Android cellphones is used as a supporting tool to make it easier for students to provide effectiveness in SKI subject material. The rules for using Android cellphones in learning are permitted for students during the learning process after class time has ended. The cellphones are returned to the BK MAN 1 Majene room.

The effectiveness of the learning outcomes of MAN 1 Majene students who used the CapCut application on Android cellphones for the experimental class with a final result of 82.22. The score was obtained from the average score of the students after the learning treatment and then the students worked on the post test questions as an evaluation end of learning.

IMPLICATIONS

Learning media is one of the influencing components student learning outcomes, therefore it is recommended for educators to be able to choose the right learning media according to the learning objectives to be achieved.

Educators are expected to be able to use the CapCut Application media or other applications that are able to support learning, especially SKI learning and others. Because the use of applications on Android cellphones in learning affects student learning outcomes and can improve students' memories during the final test.

RECOMMENDATION

The Head of MAN 1 Majene is expected to control educators and students, so that they are able to improve students' critical thinking skills when the learning process takes place so that educators and students carry out mutualism which in the end, learning runs effectively and efficiently.

Educators at MAN 1 Majene are expected to be able to realize the competencies they already possess well in carrying out their duties as educators so that they can have strategies and tactics in managing learning activities in the classroom so that learning can take place effectively.

Students at MAN 1 Majene should be active and creative regarding guidance and direction to teachers who provide learning materials so that the learning process is effective.

Remembering that researchers are just ordinary people who are not free from mistakes and this research is still very far from perfect and what the author produces is not the final result, so further research needs to be conducted, especially regarding the use of the CapCut application on Android cellphones in learning-based learning. IT in increasing the effectiveness of students with a scientific approach to improving student learning outcomes at MAN 1 Majene.

Schools should facilitate all MAN 1 Majene teachers to improve their skills by participating in and using the CapCut application and other applications that can be used on IT-based Android phones.

The author hopes for constructive criticism and suggestions from all readers for the perfection of this thesis. Hopefully this thesis can be especially useful for future research

REFERENCES

- Ariandi, Y, February. Analisis kemampuan pemecahan masalah berdasarkan aktivitas belajar pada model pembelajaran PBL. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (pp. 579-585), 2017
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada, .2019

- Adinugraha, F.. Model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 3(1), 2018
- Basuki, dkk. Implementasi Teknologi Pendidikan dan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Batubara dan Dessy. "Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI <https://media.neliti.com/media/publications/222485-pemanfaatan-video-sebagai-media-pembelajaran>. Vol.2 No. 1 (diakses pada tanggal 24 oktober 2023), 2016
- Chabibah, N., Taryana, T., Yusuf, R. N., & Fahmi, A. I.. Pemanfaatan Media Surat Kabar Sebagai Sumber Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran PKN. Jurnal Tahsinia, 3(1), 20-28, 2022
- Chalim, S., & Anwas, E. O. M. Peran orangtua dan guru dalam membangun internet sebagai sumber pembelajaran. Jurnal Penyuluhan, 14(1), 33-42, 2018
- Dimiyati dan Mudjiono.. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta. Mahadewi, 2006
- Luh Putu Putri.. Problematika Teknologi Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014
- Faqih, M.. Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. Jurnal Konfiks, 7(2), 27-34. 2020
- Fitria, yanti. & Widya indra. Pengembangan Media Pembelajaran PBL berbasis Digital untuk Meningkatkan karakter Peduli Lingkungan dan Literasi sains. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal), 5(1), 13-18, 2022
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. Jurnal Tahsinia, 3(2), 167-175, 2022
- Nazir, Moh. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia, 2017
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 3(4), 2016-2024, 2019
- Putri, Novitasari. "Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Multi Media (Paket Keahlian Multimedia) Dengan Model Pembelajaran Task Based Learning Pada Kelas V Di SMK 3 Mataram". <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/6620/4508>. Vol. 4, No. 5 (diakses pada tanggal 24 oktober 2023), 2015
- Prastowo, andi. Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di sekolah/madrasah. Depok: Prenada Media Group, 2018
- Rahman Su. Pintar Editing Video dengan CapCut. Rempoa: Elex Media Komputindo, 2023

- Ridzal, D. A. Edukasi Pemnfaatan Gadget Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran. JCES (Journal of Character Education Society), 5(3), 612-619, 2023
- Robiyanto, A. Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar siswa. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 114-121, 2021
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. Jurnal basicedu, 6(4), 6313-6319, 2022
- Rusman. Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2017
- Syarifuddin & Dewi eka utari. Media Pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital). Palembang: Bening Media Publishing. 2022
- Suryadi, Ahmad Memahami Ragam Strategi Pembelajaran. Jawa Barat: CV Jejak, 2022
- Sorby, M sutikno. Strategi Pembelajaran. Jawa Barat: CV. Andanu Abimata, 2021
- Setyosari, Punangi. Desain Pembelajaran. Jakarta Timur: Kencana Pranata Media Refika Atikara, 2020
- Suryani, N. Pengembangan media pembelajaran berbasis IT. In Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan. 2016
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 3(1), 33-38, 2018
- Sudarma, I Komang, dkk. Desain Pesan: Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015
- Styowati, E., & Utami, F. Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 2472-2482, 2022
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. Model problem based learning (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 3(1), 2018
- Septian, A., & Rizkiandi, R. Penerapan model problem based learning (PBL) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Prisma, 6(1), 1-8, 2017

BIODATA PENULIS

DATA PRIBADI



Nama : Nurfitriyadi
Tempat Tanggal Lahir : Majene, 3 Juli 1997
Nim : 2120203886108061
Alamat : Jln. Poros BLK Majene, SulBar
No Hp : 0853-2197-2346
E-mail : nurfitriyadi@yahoo.co.id

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

1. SD N No. 7 Salabose, tahun 2009
2. SMP N 1 Majene, tahun 2012
3. MAN Majene, tahun 2015
4. IAI DDI Polman, tahun 2019

RIWAYAT PEKERJAAN

1. Tenaga Pendidik Non ASN di MAN 1 Majene

KARYA ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN:

1. Urgensi Keserasian Pembinaan Akhlaq Anak di Rumah Tangga dan di Sekolah
2. Desain Model Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi CapCut pada Pembelajaran SKI untuk Meningkatkan Hasil Belajar kelas X MAN 1 Majene