

## STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DENGAN VIDIO INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CAPCUT

Rayhan Surya Ramadhan, Gusmaneli Gusmaneli

UIN Imam Bonjol Padang

[suryarey3321@gmail.com](mailto:suryarey3321@gmail.com), [gusmanelimpd@uinib.ac.id](mailto:gusmanelimpd@uinib.ac.id)

### Abstract (English)

Education as an Equal Right without Discrimination Education is considered a right that must be obtained by every individual regardless of background, economic status or physical condition. Within the framework of the national education system regulated by Law Number 20 of 2003, education is fully guaranteed without any form of discrimination. Base. This article aims to describe creative learning strategies in the context of interactive video-based learning using technology, one of which is the Capcut application. This research explores various library sources through search engines. Teachers who implement creative learning strategies can increase the effectiveness of learning objectives, materials, media, teaching methods, evaluation, so that students' interest in learning increases, especially in the field of Islamic education, namely the history of Islamic culture.

### Article History

Submitted: 1 June 2024

Accepted: 10 June 2024

Published: 11 June 2024

### Key Words

Digital, Multimedia, SKI Learning

### Abstrak (Indonesia)

Pendidikan sebagai Hak yang Merata tanpa Diskriminasi Pendidikan dianggap sebagai hak yang harus diperoleh oleh setiap individu tanpa memandang latar belakang, status ekonomi, atau kondisi fisik. Dalam kerangka sistem pendidikan nasional yang diatur oleh Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, pendidikan dijamin sepenuhnya tanpa adanya bentuk diskriminasi. Dasar Artikel ini bertujuan untuk menguraikan strategi pembelajaran kreatif dalam konteks pembelajaran yang berbasis video interaktif dengan menggunakan teknologi salah satunya aplikasi capcut. Penelitian ini menggali berbagai sumber kepustakaan melalui mesin pencarian. Guru yang menerapkan strategi pembelajaran kreatif dapat meningkatkan efektivitas tujuan pembelajaran, materi, media, metode pengajaran, evaluasi, sehingga meningkatnya minat belajar siswa khususnya pada bidang Pendidikan islam yaitu Sejarah kebudayaan islam.

### Sejarah Artikel

Submitted: 1 June 2024

Accepted: 10 June 2024

Published: 11 June 2024

### Kata Kunci

Digital, Multimedia, Pembelajaran SKI.

## PENDAHULUAN

Media sebagai salah satu komponen dalam suatu sistem pembelajaran, memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dimana setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan, maka pada akhirnya kita dituntut untuk dapat memberikan pemahaman kepada siswa dalam proses pembelajaran secara efektif.

Seiring perkembangan zaman, pemanfaatan internet untuk dunia pendidikan dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Teknologi internet yang memberikan pengaruh cukup besar dalam dunia pendidikan ini, idealnya juga harus diimbangi dengan kesadaran masing-masing individunya. Media pembelajaran dengan teknologi internet merupakan metode pembelajaran modern, yang mana saat ini sistem pendidikan di Indonesia juga menggunakan internet sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini yang menuntut siswa aktif dan mandiri membuat peran pembelajaran sistem IT sangat penting.

Walau saat ini banyak buku-buku yang menyajikan materi-materi pembelajaran, namun internet menjadi salah satu pilihan pencari materi selain buku. Apa yang siswa cari bisa langsung muncul sesuai keinginannya. Sehingga lebih efisien waktu dan siswa dapat dengan mudah memahami materi tersebut. Yang mana saat ini kebanyakan siswa malas untuk membaca buku, mencari bahan materi pembelajaran di internet bisa menjadi alternatif. Media yang diberikan juga sangat beragam, sehingga siswa tidak mudah jenuh. Siswa juga bisa mendapatkan pemahaman lebih ketimbang saat di kelas bersama teman-temannya.

Penggunaan media internet di lembaga pendidikan akan memberi kemudahan untuk proses pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Pendidikan Islam pada bidang Sejarah kebudayaan Islam. Dimana biasanya mata pelajaran ini kurang diminati para siswa dikarenakan mata pelajaran ini terkesan monoton. Bagaimana tidak Sejarah kebudayaan Islam memuat materi tentang kisah-kisah Sejarah Islam, yang biasanya membuat siswa cepat bosan, apalagi jika pendidik tidak menemukan metode / strategi yang tepat dalam penyampaian.

Di era teknologi zaman sekarang cerita-cerita Sejarah bisa disampaikan secara interaktif dan menyenangkan dengan cara membuat video-video semenarik mungkin sehingga peserta didik meningkat lagi semangat belajarnya. Salah satu aplikasi yang mudah dan efisien serta paling banyak diminati di era sekarang yaitu CapCut.

CapCut adalah aplikasi untuk mengedit video di Android yang dikembangkan oleh Bytendance Pte. Ltd. Sebelumnya, CapCut ini memiliki nama Viamaker. Namun setelah beberapa waktu berlalu, sang developer memutuskan untuk mengganti namanya. CapCut menjadi aplikasi favorit bagi banyak orang, karena menawarkan berbagai fitur gratis, termasuk beragam effect, sehingga konten yang dihasilkan lebih bagus dan menarik. Tidak hanya itu, aplikasi CapCut pun terbilang cukup mudah untuk dipahami. CapCut bahkan menjadi salah satu aplikasi paling populer di PlayStore, karena banyaknya pengguna yang telah mendownload dan menggunakan aplikasi ini. Tercatat, jutaan pengguna Android memercayakan editing video mereka pada aplikasi satu ini.

## **METODE PENELITIAN**

Artikel ini disusun menggunakan metode tinjauan pustaka, yang merupakan cara untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, laporan penelitian, buku, dan sumber pustaka lainnya. Penulis menggunakan mesin pencarian seperti Google Scholar, iPusnas, dan ResearchGate untuk mengakses sumber-sumber tersebut. Data dari berbagai sumber tersebut kemudian disintesis untuk membentuk gagasan baru dalam bentuk fakta, informasi, atau ide pokok yang relevan dengan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskripsi dalam menyusun dan mengelompokkan data, serta merangkum informasi dari literatur dan penelitian sebelumnya sesuai dengan kata kunci penelusuran. Metode ini membantu dalam mengolah data, memberikan analisis, dan menyimpulkan temuan penelitian. (Zed, 1999; Snyder, 2019; Hay, 2005; Neuman, 2015; Emzir, 2010).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pengertian media pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

## **b. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli**

Berikut adalah pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli dalam bidang pendidikan:

### 1. S. Hardjasudarma

Menurut A. S. Hardjasudarma, media pembelajaran adalah segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

### 2. Djamarah dan Zain

Menurut Djamarah dan Zain, media pembelajaran adalah segala benda atau perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

### 3. Prof. Dr. H. Fuad Hassan

Menurut Fuad Hassan, media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyajikan suatu komunikasi pembelajaran agar lebih baik, efektif, dan menyenangkan.

### 4. Prof. Dr. Sutrisno Hadi

Menurut Sutrisno Hadi, media pembelajaran adalah alat atau objek fisik yang dipakai oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyajian bahan pelajaran dan membantu siswa dalam memahaminya.

### 5. Prof. Dr. M. Syafei

Menurut M. Syafei, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku peserta didik melalui panca indera mereka.

## **c. Tujuan Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki beberapa tujuan yang penting. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran:

### 1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang visual atau interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghindari kejenuhan.

### 2. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Melalui visualisasi, grafik, atau animasi, konsep-konsep tersebut dapat diilustrasikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

### 3. Meningkatkan Daya Ingat

Penggunaan media yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa. Informasi yang disajikan dengan cara yang berbeda, seperti melalui gambar atau audio, cenderung lebih mudah diingat daripada hanya teks biasa.

### 4. Mendorong Pembelajaran Kolaboratif

Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dalam pemahaman dan penerapan materi. (“Media Pembelajaran Dan Jenis-Jenisnya,” 2023)

## **d. Contoh Media Pembelajaran**

Diantara contoh media pembelajaran antara lain:

### 1. Buku dan materi cetak

Media pembelajaran yang pertama adalah buku dan materi cetak. Buku teks, buku referensi, jurnal, lembar kerja, dan materi cetak lainnya merupakan media pembelajaran yang klasik dan masih banyak digunakan. Mereka menyediakan informasi yang terstruktur dan dapat diakses secara fleksibel.

### 2. Media audiovisual

Media pembelajaran kedua adalah media audiovisual. Termasuk di dalamnya adalah audio, video, dan multimedia. Media audio seperti rekaman suara, podcast, atau ceramah audio dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara lisan. Media video dapat berupa presentasi visual, rekaman demonstrasi, film pendidikan, atau animasi. Media multimedia mencakup kombinasi audio, video, teks, gambar, dan interaktivitas, seperti presentasi multimedia atau aplikasi edukatif.

### 3. Media gambar

Media pembelajaran ketiga adalah media gambar. Termasuk di dalamnya adalah gambar, foto, diagram, grafik, dan ilustrasi. Media gambar dapat membantu menjelaskan konsep, memvisualisasikan informasi, atau memperjelas hubungan antara konsep-konsep yang kompleks.

### 4. Media interaktif

Media Pembelajaran keempat adalah media interaktif. Termasuk di dalamnya adalah aplikasi edukatif, simulasi, permainan pendidikan, dan perangkat lunak pembelajaran. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memperoleh pengalaman langsung dalam menjelajahi konsep-konsep.

### 5. Media realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR)

Media pembelajaran kelima adalah media realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR). Teknologi VR dan AR memungkinkan siswa untuk mengalami lingkungan atau situasi pembelajaran yang realistis atau ditingkatkan. Dengan menggunakan headset VR atau perangkat AR, siswa dapat berinteraksi dengan objek 3D atau mengamati simulasi interaktif dalam lingkungan yang imersif.

### 6. Media online dan e-learning

Media pembelajaran keenam adalah media online dan e-learning. Termasuk di dalamnya adalah platform pembelajaran online, video pembelajaran online, kursus daring, forum diskusi, dan sumber daya pembelajaran digital. Media online memungkinkan akses terhadap materi pembelajaran yang fleksibel dan kolaborasi dengan siswa dan guru secara virtual.

### 7. Alat peraga dan model

Media pembelajaran ketujuh adalah alat peraga dan model. Alat peraga, seperti model fisik, manipulatif matematika, atau alat eksperimen, digunakan untuk membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep yang abstrak atau kompleks melalui pengalaman praktis.

### 8. Media visualisasi data

Media pembelajaran kedelapan adalah media visualisasi data. Media ini

mencakup grafik, diagram, peta, dan infografis yang digunakan untuk menyajikan informasi atau data dengan cara yang visual dan mudah dipahami.

#### 9. Media sosial

Media pembelajaran kesembilan adalah media sosial. Platform media sosial dapat digunakan dalam konteks pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan berpartisipasi dalam diskusi dengan sesama siswa atau guru.

#### 10. Media cerita naratif

Media pembelajaran adalah media cerita naratif. Cerita, dongeng, atau literatur dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menggambarkan situasi, nilai-nilai, dan konsep-konsep dalam bentuk yang menarik dan menggugah imajinasi siswa.

### e. **Kaitan hasil belajar dengan Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berbasis video interaktif dengan menggunakan aplikasi CapCut**

Pengertian aplikasi media pembelajaran adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Dengan dimanfaatkannya media pembelajaran saat proses belajar mengajar, diharapkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dapat terangsang sehingga pada akhirnya siswa dapat menerima dan memahami informasi (materi) dari guru dengan baik. (MENGENAL MEDIA PEMBELAJARAN | SMK Negeri 1 Girimulyo, n.d.)

Aplikasi CapCut adalah alat bantu berbasis multimedia yang digunakan untuk mengedit video dan membuat video dengan musik, khususnya untuk TikTok. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur dasar seperti pengeditan video, teks, stiker, filter, warna, dan musik, serta fitur-fitur yang lebih kompleks seperti frame animasi, efek mulai dari slo-mo hingga chroma key, dan stabilizer. CapCut juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan efek unik seperti gaya trending, subtitle otomatis, teks translasi, pelacakan gerak, dan penghapusan latar video. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis di Google Play dan App Store dan dapat digunakan pada berbagai perangkat, termasuk ponsel, tablet, laptop, Chromebook, dan TV. (CapCut - Video Editor, 2024)

Hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa yang dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar ini meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar.

Pengertian sejarah secara etimologi berasal dari kata Arab syajarah artinya “pohon”. Dalam bahasa Inggris peristilahan sejarah disebut history yang berarti pengetahuan tentang gejala-gejala alam, khususnya manusia yang bersifat kronologis. Sementara itu, pengetahuan serupa yang tidak kronologis diistilahkan dengan science.

Kata “Kebudayaan” dalam bahasa Arab adalah al-Tsaqafah. Tetapi di Indonesia masih banyak orang yang mensinonimkan dua kata “Kebudayaan” (Arab, al-Tsaqafah ; Inggris, Culture) dan “Peradaban” (Arab, al-Hadharah ; Inggris, Civilization). Dalam ilmu Antropologi sekarang, kedua istilah itu dibedakan .

Islam ialah agama yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW. Agama Islam berisi ajaran tentang keesaan Allah, kenabian Muhammad SAW, hari akhir, dan lain sebagainya. SKI menekankan pada kemampuan mengikuti ibrah/hikmah

(pelajaran) dan sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh terkemuka dan mengaitkannya dengan sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, dll, untuk mengembangkan budaya dan peradaban Islam masa kini. dan masa depan.

Pengertian sejarah secara etimologi berasal dari kata Arab syajarah artinya “pohon”. Dalam bahasa Inggris peristilahan sejarah disebut history yang berarti pengetahuan tentang gejala-gejala alam, khususnya manusia yang bersifat kronologis. Sementara itu, pengetahuan serupa yang tidak kronologis diistilahkan dengan science.

Kata “Kebudayaan” dalam bahasa Arab adalah alTsaqafah. Tetapi di Indonesia masih banyak orang yang mensinonimkan dua kata “Kebudayaan” (Arab, al-Tsaqafah ; Inggris, Culture) dan “Peradaban” (Arab, al-Hadharah ; Inggris, Civilization). Dalam ilmu Antropologi sekarang, kedua istilah itu dibedakan. Islam ialah agama yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW. Agama Islam berisi ajaran tentang keesaan Allah, kenabian Muhammad SAW, hari akhir, dan lain sebagainya.

SKI menekankan pada kemampuan mengikuti ibrah/hikmah (pelajaran) dan sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh terkemuka dan mengaitkannya dengan sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, dll, untuk mengembangkan budaya dan peradaban Islam masa kini. dan masa depan.

## KESIMPULAN

Sebagai seorang guru, kita dituntut untuk bisa menyesuaikan dan mencari strategi yang baik dalam melakukan pembelajaran. Banyak data yang menunjukkan dimana pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam mengalami penurunan nilai yang cukup signifikan, Dikarenakan pembelajaran sejarah sering dinilai oleh siswa sebagai pembelajaran yang membosankan, maka dari akan hal tersebut penulis ingin membuat gagasan terkait metode penyampaian materi pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan aplikasi editing CapCut.

Guru bisa dengan mudah membuat video pembelajaran yang baik sesuai dengan karakter jiwa jaman sekarang yang serba teknologi. Dengan ini diharapkan pembelajaran sejarah yang sangat diidentikkan dengan suatu hal yang membosankan kini berubah menjadi pembelajaran yang diminati oleh banyak siswa dikarenakan cara penyampaian yang sesuai dengan minat siswa zaman sekarang.

Dengan aplikasi CapCut guru bisa membuat video interaktif seperti film dokumenter yang diminati banyak siswa seperti halnya seorang konten kreator yang menyajikan konten kepada para penontonnya. Akhirnya dengan semua penjabaran diatas, nilai siswa diharapkan bisa ditingkatkan serta minat belajar yang otomatis naik dengan penyampaian pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- CapCut—Video Editor. (2024, April 24). App Store. <https://apps.apple.com/id/app/capcut-video-editor/id1500855883?l=id>
- Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya. (2023, August 19). *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>
- MENGENAL MEDIA PEMBELAJARAN | SMK Negeri 1 Girimulyo. (n.d.). Retrieved May 21, 2024, from <https://www.smkn1girimulyo.sch.id/read/49/mengenal-media-pembelajaran>