



## PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL CAPCUT SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI

Rini Novika<sup>1</sup>, Herry Syahbannuddin Nasution<sup>2</sup>, Kasran<sup>3</sup>

Sekolah Tinggi Agama Islam Tebingtinggi Deli<sup>1,2,3</sup>

[rininovika9984@gmail.com](mailto:rininovika9984@gmail.com)<sup>1</sup>, [herry\\_nasution@yahoo.co.id](mailto:herry_nasution@yahoo.co.id)<sup>2</sup>, [kasran9369@gmail.com](mailto:kasran9369@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis aplikasi CapCut terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Sei Suka. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI yang cenderung dianggap monoton dan kurang menarik. Dengan memanfaatkan aplikasi CapCut, guru dapat menyajikan materi ajar melalui video kreatif, interaktif, dan visual sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Sei Suka sebanyak 972 orang, dengan jumlah sampel 91 siswa yang ditentukan melalui rumus Slovin. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji t, uji regresi sederhana, serta uji asumsi klasik dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan skor rata-rata motivasi belajar setelah diterapkan media CapCut dibandingkan sebelum penggunaan. Dengan demikian, penggunaan aplikasi CapCut dalam pembelajaran PAI terbukti efektif sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Digital, CapCut, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam*

### Abstract

*This study aims to analyze the effect of using the CapCut application-based digital learning media on student learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) at SMA Negeri 1 Sei Suka. The background of this study is based on low student learning motivation in PAI lessons, which tend to be perceived as monotonous and uninteresting. By utilizing the CapCut application, teachers can present teaching materials through creative, interactive, and visual videos, which are expected to increase student interest and motivation. The research method used a quantitative approach with an associative approach. The study population was all 972 students at SMA Negeri 1 Sei Suka, with a sample size of 91 students determined using the Slovin formula. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation. The research instruments were tested for validity and reliability, then analyzed using t-tests, simple regression tests, and classical assumption tests using SPSS. The results showed that the use of the CapCut application-based learning media had a positive and significant effect on student learning motivation. This was demonstrated by an increase in the average learning motivation score after implementing CapCut compared to before use. Thus, the use of the CapCut application in Islamic Education learning has proven effective as an innovative strategy to increase students' learning motivation.*

**Keywords:** *Digital Learning Media, CapCut, Learning Motivation, Islamic Religious Education*

## PENDAHULUAN

Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan tinggi memiliki tanggung jawab untuk Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era revolusi industri 4.0 telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadiran teknologi digital tidak hanya mengubah pola interaksi sosial, tetapi juga memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk berinovasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan interaktif. Hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efisien dan menyenangkan.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai perantara penyampaian pesan antara guru dan peserta didik. Media yang tepat dapat membantu memperjelas materi, memfasilitasi pemahaman siswa, sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Menurut Mayer (2020), penggunaan media digital yang mengintegrasikan teks, suara, gambar, dan video mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan mendesak dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era modern.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki tujuan fundamental, yaitu menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia dalam diri peserta didik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI seringkali masih disampaikan secara konvensional, bersifat teoritis, dan monoton. Kondisi ini membuat siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar mereka. Padahal, PAI tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga menekankan pembentukan sikap, moral, dan spiritual peserta didik. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran PAI agar lebih kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran. CapCut merupakan aplikasi pengeditan video berbasis digital yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti teks, animasi, efek visual, transisi, dan audio. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan materi pelajaran dalam bentuk video kreatif dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami siswa sekaligus mampu menumbuhkan motivasi belajar. Selain digunakan oleh guru, CapCut juga dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam tugas proyek kreatif, yang mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital mereka.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas pemanfaatan CapCut dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2021) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut layak digunakan dan efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam menganalisis teks prosedur. Demikian pula, penelitian oleh Izza Maghfiroh (2023) menyimpulkan bahwa media audio visual berbasis CapCut mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan. Meskipun demikian, penelitian yang fokus pada penggunaan CapCut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA masih relatif terbatas, sehingga perlu dikaji lebih mendalam.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sei Suka. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan literatur mengenai media pembelajaran digital, sekaligus memberikan manfaat praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Penelitian kuantitatif dipilih karena mampu menghasilkan data dalam bentuk angka yang dapat diolah menggunakan analisis statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, serta analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis. Jenis penelitian asosiatif dipilih karena penelitian ini tidak hanya berfokus untuk mendeskripsikan suatu fenomena, tetapi juga ingin mengetahui pengaruh antara variabel bebas (X) yaitu *pemanfaatan media pembelajaran berbasis CapCut* dengan variabel terikat (Y) yaitu *motivasi belajar siswa* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis CapCut berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (2018), bahwa motivasi merupakan daya penggerak dalam diri peserta didik yang mampu menimbulkan semangat dan ketekunan dalam belajar. Penggunaan CapCut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena menggabungkan elemen audio-visual dan interaktif, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan konsentrasi siswa.

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya. Safitri (2021) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut layak digunakan dan dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran. Begitu pula dengan penelitian Izza Maghfiroh (2023) yang menunjukkan bahwa CapCut efektif meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, penerapan CapCut pada pembelajaran PAI di tingkat SMA juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, baik dari aspek antusiasme, keaktifan, maupun kemandirian siswa.

Selain itu, keberhasilan penggunaan CapCut juga dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator. Guru yang mampu menyajikan materi dengan kreatif melalui video interaktif dapat menjadikan pembelajaran PAI tidak lagi monoton, tetapi lebih relevan dengan kebutuhan generasi digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi digital, khususnya aplikasi CapCut, merupakan strategi inovatif yang dapat diadopsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama di sekolah.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital aplikasi CapCut berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Sei Suka. Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa kontribusi pemanfaatan CapCut terhadap motivasi belajar siswa mencapai 77,1%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi CapCut dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI yang selama ini cenderung dianggap monoton.

### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat lebih aktif memanfaatkan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran kreatif dan interaktif. Guru juga perlu meningkatkan keterampilan teknologi

- agar dapat mengemas materi PAI secara menarik sesuai dengan karakteristik generasi digital.
2. Bagi Siswa  
Siswa dianjurkan untuk lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Selain menjadi konsumen konten, siswa juga dapat dilibatkan dalam pembuatan proyek video pembelajaran menggunakan CapCut, sehingga dapat menumbuhkan kemandirian, kreativitas, dan rasa tanggung jawab.
  3. Bagi Sekolah  
Pihak sekolah perlu memberikan dukungan berupa pelatihan penggunaan media digital bagi guru, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi.
  4. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh CapCut terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian lanjutan dapat mengkaji efektivitas CapCut dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik, serta membandingkannya dengan aplikasi digital lain.

## REFERENSI

- Aisyah, R., Nurhidayati, & Sari, D. (2025). *Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era Society 5.0*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 55–64.
- Ali, M., Rahman, F., & Yusuf, A. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif: Teori dan praktik*. Jakarta: Prenada Media.
- Aldiyanto. (2023). *CapCut sebagai media pembelajaran kreatif di era digital*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(2), 88–96.
- Asyhar, R. (2020). *Media pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Berlianti, N., Putra, H., & Fadilah, R. (2024). *Variabel penelitian dalam studi kuantitatif*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 1–9.
- Budy Satria, A., Putri, D., & Rahmawati, T. (2024). *Pemanfaatan aplikasi CapCut dalam pembelajaran berbasis proyek*. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 5(1), 45–53.
- Deriyan, & Nurmairina. (2022). *Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi CapCut di kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(3), 241–250.
- Fauzi, M., Hanifah, S., & Rahayu, L. (2023). *Analisis kelebihan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran berbasis digital*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 133–142.
- Firmadani, A. (2020). *Efisiensi pembelajaran berbasis digital pada pendidikan menengah*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 75–84.
- Firmansah, A., dkk. (2021). *Pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi CapCut pada mata pelajaran desain publikasi*. *Jurnal Pendidikan Desain*, 6(2), 101–109.
- Fitri, H., Ramadhani, S., & Putra, Z. (2024). *Pembelajaran digital dan personalisasi materi ajar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(1), 77–88.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handayani, R., Lubis, S., & Hidayat, M. (2021). *Pembelajaran PAI berbasis kurikulum abad 21*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 55–66.
- Hasanah, U. (2017). *Teknik observasi dalam penelitian pendidikan*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1), 45–52.
- Holzberger, D. (2013). *Digital learning and teaching effectiveness: A review*. *Educational Technology Review*, 9(2), 21–36.
- Izza Maghfiroh. (2023). *Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis CapCut dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik*. Skripsi. Universitas Islam Negeri KHAS Jember.

- Mata, R., Chen, L., & Xu, Y. (2024). *CapCut as an innovative educational tool: Potentials and challenges*. *Journal of Educational Media*, 11(2), 122–137.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Nurdewi, A. (2022). *Analisis data kuantitatif dalam penelitian pendidikan*. *Jurnal Statistika Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Safitri, D. (2021). *Pengembangan media video pembelajaran menganalisis teks prosedur menggunakan aplikasi CapCut pada kelas XI MAN 2 Yogyakarta*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 78–87.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, R., Utami, P., & Nugraha, F. (2024). *Media pembelajaran digital di era disrupsi pendidikan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 90–100.
- Sindi Septia Hasnida, Lestari, M., & Syafri, W. (2023). *Perbandingan aplikasi CapCut, Kinemaster, dan InShot sebagai media pembelajaran digital*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12–21.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, E. (2017). *Teknik sampling dalam penelitian pendidikan*. *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 4(1), 33–40.
- Syahputri, H., Rambe, D., & Malik, A. (2023). *Kerangka konseptual dalam penelitian kuantitatif*. *Jurnal Penelitian Sosial*, 15(2), 55–63.
- Tri Prastawati, E., & Mulyono. (2023). *Prinsip pembelajaran PAI berbasis interaktif*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 18(1), 101–112.
- Yogi Fernando, M., Putri, I., & Azizah, N. (2024). *Motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap prestasi akademik*. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 13(2), 211–225.
- Zaharah, F., & Husna, I. (2024). *Media pembelajaran: Konsep, teori, dan implementasi*. Bandung: Alfabeta.