

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IBADAH SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH DI KELAS VII MTS S MUSTHAFAWIYAH PURBA BARU

Khairani Rangkuti¹, Zulhammi², Lelya Hilda³

^{1,2,3}Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Email: khairaniray06@gmail.com¹, zulhammi@uinsyahada.ac.id², lelya@uinsyahada.ac.id³

Abstract: *This study aims to develop learning media based on the CapCut application to improve students' understanding of worship in the subject of Fiqh for class VII at MTs S Musthafawiyah Purba Baru. The background of this study is the low understanding of students towards worship practices due to the dominance of lecture methods in learning and the minimal use of interactive media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) development model. The research instruments include validation sheets, teacher and student questionnaires, and pretest and posttest tests. The results of the study showed that the CapCut-based learning media developed met the criteria for valid, practical, and effective. The validation of material experts obtained a percentage of 89%, validation of media experts 88.91% and validation of language experts 88.61%, all of which were in the valid category. This media is able to significantly improve students' worship skills, marked by an increase in students' understanding, interest, and practical skills in the material of purification. Thus, the use of CapCut as a learning medium in the Fiqh subject can be an innovative solution that supports the technology-based learning process and improves the quality of Islamic religious education in madrasahs.*

Keywords: *Development of Learning Media, CapCut, Understanding of Worship, Fiqh.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut guna meningkatkan pemahaman ibadah siswa dalam mata pelajaran Fiqh kelas VII di MTs S Musthafawiyah Purba Baru. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap praktik ibadah akibat dominasi metode ceramah dalam pembelajaran dan minimnya penggunaan media interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Instrumen penelitian mencakup lembar validasi, angket guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 89%, validasi ahli media 88,91% dan validasi ahli bahasa 88,61% yang keseluruhannya berada dalam kategori valid. Media ini mampu meningkatkan keterampilan ibadah siswa secara signifikan, ditandai dengan peningkatan pemahaman, ketertarikan, dan keterampilan praktik siswa dalam materi bersuci.

Dengan demikian, penggunaan CapCut sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Fiqh dapat menjadi solusi inovatif yang mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi serta meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di madrasah.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, CapCut, Pemahaman Ibadah, Fiqh.

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) memiliki peranan penting dalam membentuk karakter religius dan penguatan kompetensi spiritual peserta didik. Salah satu bagian penting dalam pendidikan agama adalah mata pelajaran Fiqh, yang tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga keterampilan praktis dalam melaksanakan ibadah sehari-hari, seperti wudhu, tayamum, salat, dan lainnya. Sayangnya, pada praktiknya, proses pembelajaran Fiqh masih cenderung teoritis dan minim pendekatan praktik, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman ibadah siswa di lapangan.

Berdasarkan hasil observasi awal di MTs S Musthafawiyah Purba Baru, ditemukan bahwa proses pembelajaran Fiqh di kelas VII masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan membaca buku teks tanpa disertai media pembelajaran interaktif yang mampu menstimulasi keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami langkah-langkah praktis dalam ibadah, bahkan sebagian siswa masih kesulitan membedakan antara rukun dan sunnah dalam salat serta belum mampu melaksanakan wudhu dengan urutan dan gerakan yang benar. Hal ini menjadi indikator perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih kontekstual, visual, dan mudah diakses siswa.

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan pemanfaatan aplikasi video editing seperti *CapCut*. *CapCut* adalah aplikasi pengeditan video yang ramah pengguna, fleksibel, dan memungkinkan penyusunan konten audiovisual yang menarik. Penggunaan *CapCut* sebagai media pembelajaran dapat menghasilkan video tutorial ibadah yang dapat ditonton secara berulang-ulang oleh siswa, sehingga sangat sesuai untuk pembelajaran praktik Fiqh. Media video berbasis *CapCut* memungkinkan integrasi visualisasi gerakan ibadah dengan penjelasan audio dan teks yang mudah dipahami siswa, termasuk di kalangan digital native seperti pelajar MTs saat ini.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan media video dalam pembelajaran, namun belum banyak yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran Fiqh berbasis *CapCut* dengan fokus pada peningkatan pemahaman ibadah. Beberapa penelitian hanya terbatas pada penggunaan PowerPoint, YouTube, atau media interaktif berbasis animasi, namun belum mengintegrasikan potensi aplikasi video editing yang dapat dikembangkan sendiri oleh guru sesuai kebutuhan materi. Hal ini menunjukkan adanya gap penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses dan aplikatif bagi guru dan siswa di madrasah.

Selain itu, pada tingkat implementasi, belum ditemukan model media pembelajaran Fiqh berbasis *CapCut* yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa MTs dan materi pemahaman ibadah yang konkret dan kontekstual. Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan video tutorial berbasis *CapCut* yang disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum, serta dilengkapi dengan panduan gerakan, narasi keagamaan, dan evaluasi keterampilan yang terintegrasi, sehingga tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melatih keterampilan spiritual dan motorik siswa secara langsung.

Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *CapCut* yang efektif dan efisien, diharapkan pembelajaran Fiqh dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman ibadah siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan guna menjawab tantangan pembelajaran Fiqh di era digital serta mendukung visi madrasah sebagai lembaga pendidikan yang mampu melahirkan generasi beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

Pendidikan madrasah di era globalisasi, dituntut mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman sehingga keberadaanya dibutuhkan oleh masyarakat sebagai salah satu ujung tombak didunia pendidikan. Madrasah juga bersaing ketat dalam meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas kompetensi guru sehingga kualitas pendidikan di madrasah tidak kalah dengan sekolah umum.¹

Al-Qur'an secara gamblang menyatakan tentang sejumlah prinsip-prinsip dasar sebagai pedoman normatif-teoritis dalam proses pendidikan. Sehingga nilai-nilai pendidikan tidak bisa

¹ Rif'an Al Muhar dkk., "Manajemen Strategi Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Bakat dan Minat Keagamaan Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Padang Lawas", Jurnal Literasiologi, Vol.10 (1), 2023. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i1.630>

dipungkiri mampu melahirkan sebuah hikmah bahwa adanya sebuah makna secara khusus dan umum di dalamnya. Allah SWT di dalam QS. Al-Baqarah ayat 31 berfirman²:

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

Artinya: Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini, jika kamu benar."

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital dalam pembelajaran juga menjadi suatu keharusan. Menurut Arif S. Sadiman, "teknologi multimedia dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkrit dan menyenangkan."³

Penggunaan media pembelajaran berbasis *CapCut* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga pemahaman ibadah siswa dapat berkembang lebih optimal. *CapCut* memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami teori tetapi juga mempraktikkan konsep-konsep Fiqh dengan cara yang kreatif dan menarik. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Trianto yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan praktis melalui penyelesaian proyek nyata.⁴

Dalam upaya untuk mengintegrasikan teknologi dan pembelajaran praktis, penerapan *CapCut* sebagai media pembelajaran Fiqh ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman ibadah siswa di MTs S Musthafawiyah Purba Baru. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di MTs S Musthafawiyah Purba Baru, pembelajaran Fiqh di kelas VII masih didominasi oleh metode ceramah, yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman ibadah mereka.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *CapCut* dalam meningkatkan pemahaman ibadah siswa pada mata pelajaran Fiqh di kelas VII MTs S Musthafawiyah Purba Baru. Media pembelajaran ini diharapkan tidak hanya

² Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Digital Versi 2.0*, [Digital Qur'an].

³ Sadiman, Arif S., et al. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 105.

⁴ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 126.

meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam praktik ibadah secara langsung.

Dengan melihat fenomena yang terjadi atas, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini ke dalam penelitian tesis dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis CapCut untuk Meningkatkan Pemahaman Ibadah Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di Kelas VII MTs S Musthafawiyah Purba Baru*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut dalam rangka meningkatkan pemahaman ibadah siswa pada mata pelajaran Fiqh di kelas VII MTs S Musthafawiyah Purba Baru. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena merupakan model yang sistematis dan fleksibel, yang memungkinkan peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan pada setiap tahap pengembangan.

Pada tahap Analyze, peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, hambatan dalam pembelajaran Fiqh, serta potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Tahap Design dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran seperti silabus, modul ajar, rancangan proyek berbasis CapCut, serta storyboard video pembelajaran. Selanjutnya, tahap Develop difokuskan pada pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut yang menampilkan materi tentang tata cara bersuci dari najis dan hadas, yang kemudian divalidasi oleh para ahli di bidang materi, media, dan bahasa. Tahap Implementasi dilakukan melalui uji coba pada dua kelompok, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 siswa kelas VII untuk mengidentifikasi kelemahan awal dari media yang dikembangkan, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada 30 siswa sebagai sampel utama dari populasi siswa kelas VII MTs S Musthafawiyah Purba Baru yang berjumlah 90 orang.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, yaitu memilih kelas yang dianggap mewakili karakteristik populasi dan telah mendapatkan materi fiqh bersuci

dalam pembelajaran sebelumnya. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli untuk mengukur tingkat validitas media (dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), angket untuk menilai tingkat kepraktisan dari guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, wawancara dengan guru dan siswa juga dilakukan sebagai data pendukung kualitatif.

Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Analisis validitas dilakukan dengan menghitung skor rata-rata dari hasil validasi yang diberikan oleh para ahli, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria valid. Kepraktisan dianalisis berdasarkan persentase respons positif dari guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Sedangkan untuk efektivitas, dilakukan perbandingan antara hasil pretest dan posttest siswa menggunakan rumus gain ternormalisasi (normalized gain) untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman ibadah setelah menggunakan media CapCut.

Berdasarkan hasil dari semua tahapan tersebut, media yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Fiqh, khususnya pada materi bersuci. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan madrasah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Pendidikan. Penelitian ini menghasilkan satu produk utama berupa media pembelajaran berbasis aplikasi CapCut, yang dikembangkan secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan ibadah siswa pada mata pelajaran Fiqh, khususnya materi thaharah (bersuci dari hadas dan najis) untuk siswa kelas VII di MTs S Musthafawiyah Purba Baru.

Produk media pembelajaran ini berupa video pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi CapCut dengan memadukan unsur visual, audio, dan teks naratif keislaman. Media ini disusun mengikuti langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), dengan memperhatikan kesesuaian materi ajar, psikologi perkembangan peserta didik, serta integrasi teknologi dalam proses belajar.

Adapun komponen dari produk yang dihasilkan meliputi:

- 1) Video tutorial ibadah (praktik wudhu, tayamum, dan bersuci) berdurasi 3–7 menit, dengan narasi, subtitle, dan musik latar yang mendukung kenyamanan belajar siswa.

- 2) Panduan penggunaan media bagi guru dan siswa yang menjelaskan cara mengakses dan memanfaatkan video dalam proses pembelajaran Fiqh.
- 3) Rencana proyek pembelajaran (Project Based Learning) yang melibatkan siswa membuat ulang video ibadah secara mandiri atau berkelompok, dengan CapCut sebagai alat praktik digital mereka.
- 4) Integrasi evaluasi kognitif dan psikomotorik, berupa instrumen penilaian yang mengukur pemahaman siswa terhadap tata cara bersuci serta keterampilan praktik ibadah secara langsung.

Media ini telah melalui uji validitas oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta diuji kepraktisan dan efektivitasnya di kelas.

1. Validasi Produk oleh Ahli

Hasil validasi media pembelajaran berbasis CapCut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek. Validasi dilakukan oleh tiga jenis ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

- a. Validasi Ahli Materi dilakukan oleh dua orang validator dan mencakup 13 butir penilaian yang meliputi kejelasan isi, struktur penyajian materi, kesesuaian bahasa, dan kemudahan pemahaman. Hasil rata-rata yang diperoleh adalah 89%, dengan masing-masing ahli memberikan skor 87,92% dan 90,07%. Berdasarkan kriteria kelayakan, nilai ini termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor (%)	Kategori
Ahli Materi 1	87,92%	Sangat Valid
Ahli Materi 2	90,07%	Sangat Valid
Rata-rata	89%	Sangat Valid

- b. Validasi Ahli Media difokuskan pada tampilan visual, layout, penggunaan warna, dan navigasi dalam video pembelajaran. Dua validator ahli media memberikan skor 89,25% dan 88,58%, dengan rata-rata 88,91%. Ini menunjukkan bahwa tampilan dan teknis media dinilai sangat baik dan menarik secara visual serta mudah digunakan oleh siswa.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor (%)	Kategori
Ahli Media 1	89,25%	Sangat Valid
Ahli Media 2	88,58%	Sangat Valid
Rata-rata	88,91%	Sangat Valid

- c. Validasi Ahli Bahasa mengukur aspek penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah EYD, keterbacaan, dan tingkat pemahaman siswa. Dua validator ahli bahasa masing-masing memberikan skor 88,89% dan 88,33%, dengan rata-rata 88,61%. Hal ini menandakan bahwa media memenuhi kriteria kebahasaan dan komunikatif yang baik.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor (%)	Kategori
Ahli Bahasa 1	88,89%	Sangat Valid
Ahli Bahasa 2	88,33%	Sangat Valid
Rata-rata	88,61%	Sangat Valid

Rata-rata keseluruhan dari ketiga kelompok validator adalah sebesar 88,84%, yang termasuk dalam kategori sangat valid.

2. Praktikalitas Media

Aspek praktikalitas diuji melalui dua kelompok, yaitu guru dan siswa.

- a. Uji kepraktisan oleh guru melibatkan dua orang guru berpengalaman. Skor praktikalitas dari guru pertama adalah 88,85%, dan dari guru kedua 82,28%, dengan rata-rata 85,57%. Indikator kepraktisan meliputi kemudahan penggunaan media, efisiensi waktu, serta kesesuaian konten dan tampilan.
- b. Uji kepraktisan oleh siswa dilakukan terhadap siswa kelas VII-D sebanyak 28 orang. Rata-rata kepraktisan yang diperoleh adalah sebesar 89,09%, dengan indikator seperti kemudahan memahami materi, ketertarikan terhadap video, serta kejelasan penyajian gerakan ibadah seperti wudu, salat, dan tayamum.

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut dinilai sangat praktis oleh pengguna akhir, baik guru maupun siswa.

3. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media diukur melalui uji pretest dan posttest terhadap 28 siswa. Hasil rata-rata pretest adalah 72,70, sedangkan posttest adalah 89,26. Selisih ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan. Nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0,61 atau 61,40%, yang berada pada kategori sedang menurut klasifikasi dari Moh. Irma Sukarelawan dkk.

Untuk menguji signifikansi peningkatan tersebut, dilakukan uji statistik t-Test: Paired Two Sample for Means. Hasil menunjukkan nilai t hitung = 66,06 dengan p-value sebesar 0,00. Karena p-value < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran CapCut.

Temuan ini mendukung teori pembelajaran visual-auditori sebagaimana dijelaskan oleh Edgar Dale dalam model Cone of Experience. Dalam pandangan Dale, semakin konkret pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa, maka semakin tinggi pula tingkat retensinya. Media berbasis video CapCut termasuk dalam jenis pengalaman belajar semi-konkret (audio-visual), yang mampu meningkatkan pemahaman siswa secara efektif.

Dibandingkan dengan metode ceramah konvensional, penggunaan video interaktif dalam CapCut mampu menyentuh berbagai gaya belajar siswa—baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sharon E. Smaldino yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat memperkuat pengalaman belajar siswa dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis CapCut untuk meningkatkan pemahaman ibadah siswa kelas VII MTs S Musthafwaiyah Purba Baru telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

1. Tingkat Validitas Media Pembelajaran Berbasis CapCut

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate) terbukti dapat meningkatkan pemahaman ibadah siswa kelas VII-D pada mata pelajaran Fiqh di

MTs S Musthafawiyah Purba Baru. Data menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis CapCut terbukti valid, praktis dan efektif. Dimana tingkat kevalidan media mencapai 89% dari validator ahli materi. Sedangkan validator ahli media dan validator ahli bahasa masing-masing mencapai 88,91% dan 88,61%.

2. Tingkat Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis CapCut

Tingkat kepraktisan produk media pembelajaran berbasis CapCut dihasilkan berdasarkan ujicoba yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok kecil. Masing-masing diperoleh persentase sebesar 89,9% dan 88,7%. Sementara itu, hasil uji praktikalitas guru dan siswa diperoleh persentase sebesar 85,57% dan 89,09%. Sehingga perolehan ini berada pada kategori sangat praktis.

3. Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis CapCut

Tingkat keefektifan produk menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, yang dibuktikan dengan hasil N-Gain sebesar 0,61 daam kategori sedang dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun hasil uji t-test dengan taraf signifikansi sebesar 1,70 dan p-value sebesar 0,00. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis CapCut ini layak digunakan untuk mendukung pembelajaran Fiqh dalam meningkatkan pemahaman ibadah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakhruddin All Habsy, “Seni Memahami Penelitian Kualitatif Dalam Bimbingan dan Konseling: Studi Literatur”, *Jurnal Konseling Andi Matappa*, Vol. 1, No 2, 2017, hlm.98.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Digital Versi 2.0*, [Digital Qur'an].
- M.Yusuf, “Evaluasi Metode Penilaian Dalam Pendidikan Islam Dalam Upaya Meningkatkan Ketepatan dan Objektivitas Penilaian Siswa”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.2, No.1, 2023, hlm.80.
- Rif'an Al Muhar *dkk.*, “Manajemen Strategi Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Bakat dan Minat Keagamaan Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Padang Lawas”, *Jurnal Literasiologi*, Vol.10 (1), 2023. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i1.630>
- Sadiman, Arif S., et al. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 105.

- Sharon E. Smaldino *dkk.*, 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta: Kencana, hlm. 11–12.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 126.