TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i6.7138

PENGARUH VIDEO INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CAPCUT TERHADAP PENGENALAN MAKHRAJ HURUF HIJAIYAH

The Influence of CapCut Application-Based Interactive Videos on the Recognition of Hijaiyah Letter Articulation Points

Nopita S & Asdi Wirman
Universitas Negeri Padang
novitasari.gc@gmail.com; asdiwirman@fis.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 1, 2025	Jul 26, 2025	Aug 7, 2025	Aug 12, 2025

Abstract

This study is motivated by the low ability of children in letter recognition and the prevalence of media that do not adequately support the development of this skill. The use of the CapCut application to create interactive videos is seen as a solution to complement learning, as it offers an engaging and participatory method for children to learn the *makhraj* of Hijaiyah letters. The research aims to describe the effect of using CapCut-based interactive films on the recognition of Hijaiyah letter pronunciation at Wahana Harapan Bangsa 1 Kindergarten, Padang City. This quantitative study employed a one-group pretest–posttest design, involving all 26 students, with a sample of 14 Class B1 students selected through purposive sampling. Data were collected through a 10-item test and analyzed using the t-test and N-Gain test with the assistance of SPSS version 25. The t-test results showed a t-value of 14.612, greater than the t-table value of 2.131, with a significance level of $0.000 < 0.05$, thus rejecting H_0. These findings indicate that the use of CapCut-based interactive videos has a significant effect on early childhood's ability to recognize the points of articulation of Hijaiyah letters.

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Early Childhood; Religious Values; *Makhraj* of Hijaiyah Letters; CapCut-Based Interactive Video

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam pengenalan huruf dan maraknya media yang kurang mendukung pengembangan keterampilan tersebut. Penggunaan aplikasi CapCut untuk membuat video interaktif dipandang sebagai solusi yang dapat melengkapi pembelajaran, karena menyediakan metode yang menarik dan partisipatif bagi anak-anak untuk mempelajari makhraj huruf Hijaiyah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh penggunaan film interaktif berbasis CapCut terhadap pengenalan pengucapan huruf Hijaiyah di Taman Kanak-kanak Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang. Penelitian bersifat kuantitatif dengan desain kelompok tunggal (*one-group pretest-posttest*), melibatkan seluruh 26 siswa, dengan sampel 14 siswa Kelas B1 yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes berjumlah 10 item dan dianalisis menggunakan uji-t serta uji N-Gain dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil uji-t menunjukkan nilai t sebesar 14,612, lebih besar dari t_tabel 2,131 pada taraf signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan video interaktif berbasis CapCut berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pengenalan titik artikulasi huruf Hijaiyah pada anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Nilai Agama; Makhraj Huruf Hijaiyah; Video Interaktif Berbasis CapCut

PENDAHULUAN

PAUD yang sering dikenal sebagai taman kanak-kanak, sebagai program pra-Taman Kanak-kanak sebelum melanjutkan ke sekolah dasar yang lebih tradisional (Opan dkk., 2021:1). Usia kanak-kanak merupakan masa yang menentukan dalam mengoptimalkan dan mendukung perkembangan potensi anak. Perkembangan selama periode ini memiliki dampak besar terhadap kehidupan mereka di masa depan. Sebaliknya, jika potensi anak dikembangkan tanpa arah yang jelas, maka hasilnya kemungkinan besar tidak sesuai dengan yang diharapkan (Isjoni, 2017:3). Oleh karena itu, PAUD memiliki tujuan untuk menumbuhkembangkan seluruh aspek kemampuan anak, termasuk nilai moral dan keagamaan, fisik, sosial, emosional, kemampuan berbahasa, seni, penguasaan pengetahuan dan keterampilan sesuai tahap perkembangan, serta menumbuhkan motivasi dan sikap belajar yang mendorong kreativitas. (Ahamd, 2021:18).

Selain itu, periode usia dini ditandai dengan laju pertumbuhan dan perkembangan yang tinggi, sering disebut sebagai "masa emas," dan dianggap sebagai masa yang lebih penting daripada tahap kehidupan lainnya. Masa ini juga dikenal sebagai fase kehidupan yang

memiliki keunikan tersendiri (Isjoni, 2017:16). Dalam kaitannya dengan perkembangan tersebut, karakteristik anak usia dini yaitu, anak sangat aktif meakukan berbagaimacam aktifitas, anak-anak dapat memahami percakapan orang lain dan mengekspresikan pikiran mereka sendiri hingga batas tertentu, anak-anak sangat penasaran. cara bermain anak masih individu walau bermain bersama teman nya (Zakiyah & Muttasillah, 2021:124). Dengan demikian, perkembangan karakter yang positif dapat dicapai melalui pelatihan dan latihan yang berkelanjutan, yang dimulai dari lingkungan keluarga. (Syamsul, 2022:426). Karakter seseorang dapat dibentuk oleh pengaruh lingkungan, sehingga penanaman nilai-nilai keagamaan, moral, dan etika sejak usia dini menjadi sangat penting (Ihsan & Uswatun, 2018:112).

Dalam pendidikan anak usia dini, penanaman nilai keagamaan menjadi salah satu hal yang sangat esensial. Pengembangan nilai agama merupakan bagian integral dari program pendidikan PAUD. Hal ini berperan penting dalam membentuk kepribadian anak sejak dini serta menanamkan perilaku positif, seperti akhlak terpuji (akhlakul karimah), kejujuran, rasa hormat, dapat dipercaya, dan semangat dalam beribadah (Sari & Asdi, 2019:70). Terkait dengan nilai agama tersebut, berdasarkan fakta dilapangan mayoritas penduduk Indonesia adalah Muslim dan pada umumnya memperkenalkan Al-Qur'an kepada anak sejak usia dini. Tergantung pada tingkat perkembangan anak, prosedur pengenalan mereka terhadap Al-Qur'an dilakukan secara bertahap (Wirman, 2017:117). Tujuan memperkenalkan Al-Quran kepada anak-anak sejak dini adalah untuk membiasakan mereka membaca Al-Quran dan mendorong mereka untuk memahami isinya. Al-Quran adalah panduan bagi umat Islam. Pengenalan huruf hijaiyah sejak dini menjadi fondasi awal dalam mempelajari Al-Qur'an, sehingga anak-anak memiliki kesiapan untuk membaca dan melatih kemampuan tersebut di masa yang akan datang (Sari & Rasjid, 2018) dalam (Sayidah, Hurri, & Siwiyanti, 2021:145). Karena merupakan bagian penting dari pendidikan agama anak, mengajarkan huruf-huruf hijaiyah makhraj sejak dini sangatlah penting (Hutami & Ramli, 2024:38).

Aspek integral dari substansi Al-Qur'an adalah huruf-huruf hijaiyah. Aspek integral dari substansi Al-Qur'an adalah huruf-huruf hijaiyah. Melihat bentuk, bunyi, dan konteks masing-masing dari tiga puluh huruf hijaiyah mengungkapkan serangkaian huruf yang digunakan untuk menulis Al-Qur'an. Dalam Al-Quran, terdapat tanda-tanda khusus di sekitar huruf hijaiyah yang memudahkan pembacaan Al-Quran. (Ahmad, 2024:4). Sementara itu, makhraj huruf adalah titik atau tempat keluarnya huruf yang diucapkan secara jelas, sehingga melalui makhraj ini, setiap huruf dapat dibedakan satu sama lain (Umi, 2019:144). Namun,

jika anak-anak diperkenalkan dengan huruf-huruf makhraj hijaiyah sejak usia dini, mereka akan mengembangkan kecintaan yang lebih mendalam kepada Al-Qur'an dan akan lebih mudah memahami isinya. Sayangnya, masih banyak anak-anak di lapangan yang belum antusias mempelajari huruf-huruf makhraj hijaiyah. Akibatnya, anak-anak tersebut tidak akan pernah belajar membedakan huruf-huruf makhraj hijaiyah.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di TK Wahana Harapan Bangsa 1 masih ada anak yang belum mampu membedakan huruf-huruf hijaiyah dengan makhraj yang sama. Hal ini dapat terlihat ketika anak ditanya dari masing-masing makhraj huruf hijaiyah, contohnya saja huruf yang hampir sama bunyinya seperti ro (ر), tho' (ط). Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pengenalan makhraj huruf hijaiyah juga menjadi hambatan. Kondisi ini diperparah dengan waktu dan metode yang kurang mendukung. Di TK Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang, pengenalan makhraj huruf hijaiyah dilakukan pada pagi hari dan hanya menggunakan buku iqro. Hal ini dapat dilihat ketika anak secara bergantian membaca iqro, ada saja anak yang bertingkah dan tidak fokus karena melihat temannya sedang bermain. Dari 14 orang anak di kelas B1, hanya sekitar 4 sampai 6 orang yang dapat membedakan dan melafalkan huruf hijaiyah dengan benar.

Melihat kondisi tersebut, pengenalan makhraj huruf hijaiyah kepada anak tidak hanya dapat dilakukan melalui metode iqro yang konvensional, tetapi juga bisa dilakukan melalui teknologi yang bernilai edukatif. Melalui teknologi, anak akan lebih merasa senang dan tertarik ketika mempelajari makhraj huruf hijaiyah. Salah satu teknologi yang potensial digunakan adalah video interaktif berbasis aplikasi CapCut.

Video interaktif adalah jenis media video yang menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks, dan grafik dengan fitur interaktif yang memungkinkan penonton atau pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten video tersebut (Eti & Juwita 2021:78). Dalam video interaktif, pengguna tidak hanya menonton dan mendengar, tetapi juga dapat memberikan respon atau memilih opsi yang memengaruhi jalannya video, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan personal (Hendra, et al., 2023:26). Aplikasi CapCut sendiri merupakan alat yang mudah digunakan dalam mengedit video interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi menarik melalui fitur-fitur dan efek yang tersedia, serta mudah digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk guru dan orang tua (Subhan, 2023:4).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang fokus pada pengenalan huruf hijaiyah menggunakan video visual, maka peneliti melakukan pembaruan melalui video interaktif berbasis aplikasi CapCut. Video ini menggabungkan elemen visual seperti animasi huruf hijaiyah dengan audio berupa pelafalan yang jelas dan menarik. Dengan pendekatan ini, anak-anak akan mendapatkan pengalaman belajar multisensori yang efektif. Fitur seperti efek suara lucu dan animasi warna-warni mampu meningkatkan minat anak dalam belajar makhraj huruf hijaiyah, yang sering dianggap monoton bila diajarkan secara konvensional. Oleh karena itu, melalui video interaktif berbasis aplikasi CapCut, anak diharapkan mampu mengenal makhraj huruf hijaiyah dan dapat membedakan huruf-hurufnya. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan judul: "Pengaruh Video Interaktif Berbasis Aplikasi CapCut Terhadap Pengenalan Makhraj Huruf Hijaiyah".

METODE

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dalam kerangka pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan desain pre-eksperimental untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap subjek yang diteliti, khususnya tipe *one group pretest and posttest design*. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2022:109), desain pre-eksperimental merupakan desain penelitian yang melibatkan satu kelompok atau kelas yang diberi tes *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam hal ini, desain *one group pretest and posttest* berarti penelitian dilakukan hanya pada satu kelompok tanpa melibatkan kelompok pembanding atau kontrol. Populasi dalam penelitian ini terdiri atas mencakup seluruh peserta didik di TK Wahana Harapan Bangsa 1, yang terdiri dari 14 anak di kelas B1 dan 12 anak di kelas B2. Untuk itu, teknik *purposive sampling* digunakan dalam pemilihan sampel, yakni seluruh anak pada kelompok B1 yang berjumlah 14 peserta didik. Selain itu, instrumen yang digunakan berupa tes yang dilaksanakan secara luring (*offline*). Sebelum diterapkan, instrumen tersebut telah melewati proses uji validitas dan reliabilitas agar dapat memastikan bahwa alat ukur yang digunakan mampu mengukur variabel secara tepat dan konsisten. Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yakni perlakuan berupa penggunaan video interaktif berbasis aplikasi CapCut, sedangkan variabel terikatnya (*dependen*) ialah kemampuan pengenalan makhraj huruf hijaiyah pada anak. Tabel yang menampilkan hasil dan uji normalitas serta uji hipotesis (menggunakan uji t dan uji N-Gain) juga merupakan bagian dari prosedur pemrosesan data. Kami menggunakan SPSS versi 25 untuk memeriksa semua data. Periode

penelitian satu bulan digunakan untuk mengumpulkan data, dari April hingga Mei 2025. Tahapan dalam proses penelitian meliputi pengujian sebelum terapi, pengujian setelah terapi, analisis data, dan penulisan hasil.

HASIL

Uji Normalitas

Uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* dilakukan sebagai syarat awal sebelum melanjutkan ke tahap uji hipotesis. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi secara normal atau tidak. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 25. Adapun kriteria pengujian normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.
2. Sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

Data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dari kedua penelitian dapat ditemukan pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.187	14	.198	.952	14	.587
posttest	.185	14	.200*	.884	14	.067

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil dalam tabel, kita dapat melihat bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,587, sedangkan data pasca-tes memiliki nilai signifikansi sebesar 0,067. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa data pra-tes dan *posttest* terdistribusi secara normal. Selain itu, hasil perbandingan L_{hitung} dan L_{tabel} juga mendukung kesimpulan ini, di mana nilai L_{hitung} *pretest* sebesar 0,952 < L_{tabel} 2,131, dan nilai L_{hitung} *posttest* sebesar 0,884 < L_{tabel} 2,131. Dengan demikian, baik data *pretest* maupun *posttest* memenuhi asumsi normalitas.

Uji Hipotesis

1. Uji T

Hipotesis dari penelitian ini adalah

a. H_0 = tidak terdapat pengaruh video interaktif berbasis aplikasi CapCut terhadap pengenalan makhraj huruf hijaiyah.
b. H_1 = terdapat pengaruh video interaktif berbasis aplikasi CapCut terhadap pengenalan makhraj huruf hijaiyah.

Merujuk pada hasil uji hipotesis yang telah dilaksanakan menggnakan uji T diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Uji T

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	*Pretest - posttest*	-14.786	3.786	1.012	-16.972	-12.600	-14.612	13	.000

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS 25 for Windows, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 14,612 dan t_{tabel} sebesar 2,131, dengan tingkat signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis aplikasi CapCut memiliki dampak yang signifikan terhadap pengenalan makhraj huruf hijaiyah. Untuk menentukan sejauh mana dampak ini, dilakukan analisis tambahan menggunakan tes standar N-Gain.

2. Uji N *gain*

Uji *gain* ternormalisasi dilakukan supaya mengetahui tingkat peningkatan pengenalan makhraj huruf hijaiyah antara kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis aplikasi CapCut. Uji ini bertujuan untuk mengukur ketinggian perlakuan yang diberikan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali makhraj huruf hijaiyah.

Tabel 3 Uji N gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	14	,82	1,00	,9135	,06418
Valid N (listwise)	14				

Data dianalisis melalui proses perhitungan menggunakan aplikasi SPSS menghasilkan nilai keuntungan (*g*) sebesar 0.91. Nilai ini tergolong tinggi, karena berada dalam rentang $g > 0.7$. Maka dari itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis aplikasi CapCut penting dan termasuk dalam kategori peningkatan kemampuan anak-anak dalam pengenalan makhraj huruf hijaiyah pada anak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh video interaktif berbasis aplikasi CapCut terhadap pengenalan makhraj huruf hijaiyah di TK Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang, diperlukan pembahasan lebih lanjut serta pendalaman kajian untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dalam penelitian ini.

Video interaktif berbasis aplikasi CapCut dapat digunakan secara efektif untuk menunjang anak belajar makhraj huruf hijaiyah dengan lebih cepat dan menyenangkan. Anak usia dini umumnya tertarik pada hal-hal visual seperti gambar, warna, dan animasi. Video interaktif berbasis aplikasi CapCut mempunyai tampilan yang menarik dan mudah dipahami, dengan begitu membuat anak lebih tertarik untuk belajar. Melalui Video interaktif berbasis aplikasi CapCut, orang tua atau guru dapat membuat materi pembelajaran seperti video pembelajaran, atau cerita bergambar yang interaktif. Hal ini bukan hanya membantu anak dalam mengenal huruf, suara, dan kata, namun membuat proses belajar terasa seperti bermain. Karena anak-anak belajar dengan lebih baik melalui bermain, Video interaktif berbasis aplikasi CapCut dapat mendorong antusiasme belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

Penggunaan video interaktif berbasis aplikasi CapCut memiliki keterkaitan yang kuat dengan yang dikemukakan oleh Handayani, (2023:4) mengenai pengenalan makhraj huruf hijaiyah yaitu anak mampu menirukan guru membaca huruf hijaiyah, mampu melafadzkan huruf-huruf hijaiyah, anak mampu membaca huruf hijaiyyah tanpa tanda baca dan menggunakan tanda baca. Video interaktif berbasis CapCut yang digunakan dalam penelitian

ini dirancang untuk membantu anak melalui tahapan-tahapan tersebut dengan cara yang menarik, yaitu melalui kombinasi visual, audio, dan interaktivitas. Anak tidak hanya melihat huruf, tetapi juga mendengarkan bunyinya serta melihat contoh penggunaannya dalam kata. Dengan demikian, video interaktif berbasis CapCut menjadi media yang efektif dalam memfasilitasi proses belajar mengenal makhraj huruf hijaiyah sesuai dengan tahapan yang dijelaskan oleh Handayani, dan pernyataan tersebut selaras dengan hasil penelitian yang mengindikasikan bahwa peningkatan signifikan kemampuan pengenalan makhraj huruf hijaiiyah setelah menggunakan media tersebut.

Salah satu nilai moral agama yang idealnya dikembangkan pada masa kanak-kanak adalah pengenalan terhadap Al-Quran. Salah satu unsur dalam membaca Al-Quran adalah pengucapan huruf Hijaiyah. Makhraj huruf hijaiyah merupakan bagian dari ilmu tajwid yang mempelajari tempat keluarnya huruf hijaiyah saat membaca Al-Qur'an (Nasikhah, 2019:144). Dapat dimengerti bahwa pengenalan makhraj huruf hijaiyah merupakan aspek yang perlu dibimbing dan dikuasai sejak dini, khususnya pada masa awal anak-anak memasuki jenjang pendidikan. Proses pengenalan ini mencakup pemahaman terhadap bentuk huruf serta bunyi dan titik keluarnya huruf secara tepat.

Tingkatan makhraj dalam membaca Al-Quran pada anak usia 5-6 tahun dimulai dengan makhraj utama yang merupakan tingkatan dasar yang mencakup pengenalan dan pemahaman tentang 5 area utama tempat keluarnya huruf, yaitu: jauf (rongga mulut), halqi (rongga tenggorokan), lisani (lidah), syafatani (dua bibir), dan khaisyum (hidung). Pernyataan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Retnowati, Kaeski, Janah, & Watini (2023:3) yang mengungkapkan bahwa secara garis besar dapat disimpulkan bahwa huruf hijaiyah memiliki lima titik artikulasi (makhraj): 1) Al-Jauf (rongga mulut) memiliki satu titik artikulasi, 2) Al-Halq (tenggorokan) memiliki tiga titik artikulasi, 3) Al-Lisan (lidah) mencakup sepuluh titik artikulasi, 4) As-Siaftin (dua bibir) memiliki dua titik artikulasi, dan 5) Al-Khaism (hidung) memiliki satu titik artikulasi.

Agar suasana pembelajaran menjadi efektif maka diperlukan media yang menarik dan tidak monoton seperti video interaktif. Video interaktif ini biasanya dianggap sebagai media pembelajaran atau pemasaran yang efektif karena kemampuannya untuk melibatkan audiens secara aktif dan memberikan pengalaman yang lebih personal (Gani, et al., 2025:109), karena itu dianjurkan untuk lebih energik saat menggunakannya. Hal ini menuntut adanya pemanfaatan teknologi yang bersifat inovatif dalam pembuatan video interaktif. Beragam

media pembelajaran interaktif menyediakan fitur khusus yang memungkinkan pengguna, dalam hal ini anak-anak TK, untuk mengakses suara dan ilustrasi. Pemanfaatan video interaktif mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna dan memberikan pengalaman baru, khususnya dalam mengenalkan makhraj huruf hijaiyah. Selain itu, media ini juga berperan dalam meningkatkan minat belajar anak.

Penggunaan video interaktif menjadikan proses pembelajaran makhraj huruf hijaiyah lebih dinamis dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya. Video interaktif tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga menghidupkannya melalui unsur suara, musik, dan animasi. Untuk mendukung hal tersebut, dibutuhkan aplikasi sebagai sarana pengeditan video interaktif yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengenal makhraj huruf hijaiyah secara menarik dan interaktif, sekaligus menjadi alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Perangkat ini berupa aplikasi CapCut. Aplikasi CapCut untuk pembelajaran pengenalan makraj huruf hijaiyah memiliki beberapa keunggulan yaitu media ini menjadi alat bantu alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi, bahkan saat guru tidak hadir. Video animasi dapat digunakan dalam berbagai kondisi, baik pembelajaran kelompok maupun mandiri, dan dapat diputar ulang saat anak belum memahami materi sepenuhnya (Suartini, 2024:22).

Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk menetapkan sejauh mana penggunaan video interaktif berbasis aplikasi CapCut mempengaruhi kemampuan anak-anak yang belajar di TK Wahana Harapan Bangsa 1 di Padang dalam pengenalan makhraj huruf hijaiyah. Penelitian ini dilakukan pada bulan April, dengan total lima sesi, dua di antaranya untuk tes *pretest* dan *posttest*, dan tiga sesi untuk pengajaran menggunakan video interaktif berbasis aplikasi CapCut.

Data terkait pengenalan makhraj huruf hijaiyah diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 14 anak. Saat mengerjakan *pretest*, sebagian besar anak hanya mengisi Lembar Kerja Anak (LKA) sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Hasilnya menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 23,57%. Setelah itu, anak mengikuti pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis aplikasi CapCut. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan, dengan rata-rata nilai mencapai 38,36%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan video interaktif berbasis aplikasi

CapCut memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak dalam mengenal makhraj huruf hijaiyah.

Merujuk pada hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa video interaktif yang menggunakan aplikasi CapCut memiliki dampak positif dalam meningkatkan pengenalan makhraj huruf hijaiyah di TK Wahana Harapan Bangsa 1 Padang. Peningkatan ini merupakan hasil dari keragaman metode pengajaran melalui penggunaan media video interaktif. Anak-anak merasa proses belajar dengan media ini menyenangkan, yang meningkatkan keterlibatan dan aktivitas mereka dalam mengenali makhraj huruf Hijaiyah.

Hal ini dikonfirmasi oleh hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji t dan uji N-Gain Score. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis perangkat lunak CapCut memiliki efek signifikan terhadap pengenalan makhraj huruf Hijaiyah. Hasil uji N-Gain Score menunjukkan nilai 0.91, yang melebihi nilai ambang batas $g > 0.70$ dan termasuk pada level tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa video interaktif berbasis perangkat lunak CapCut memiliki efek signifikan terhadap kemampuan anak-anak dalam mengenali makhraj huruf hijaiyah, dan termasuk dalam kategori peningkatan tinggi.

Hasil pengujian dan pembahasan data menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis aplikasi CapCut mampu meningkatkan pengenalan makhraj huruf hijaiyah di TK Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang. Studi ini menunjukkan bahwa media yang digunakan memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenal makhraj huruf hijaiyah. Fakta ini diperkuat oleh hasil signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, karena nilai 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa video interaktif berbasis aplikasi CapCut berpengaruh secara signifikan terhadap pengenalan makhraj huruf hijaiyah.

Kelebihan video interaktif berbasis aplikasi CapCut yaitu bisa mengingat makhraj huruf hijaiyah lebih cepat, efektif dalam memikat perhatian anak serta memfasilitasi pertumbuhan kemampuan berpikir kreatif dengan menonton video interaktif berbasis aplikasi CapCut anak dapat menambah beberapa contoh kata yang sudah di tampilkan pada video. Hal ini sejalan dengan pendapat Hanifah yang menyatakan bahwa pada usia dini, pengembangan bahasa memiliki peran yang sangat penting, sebab masa anak usia dini merupakan periode peka dalam tumbuh kembang mereka. Selain itu, bahasa Arab memiliki kedudukan yang penting dalam Islam, karena digunakan dalam bacaan shalat, hadits, serta

Al-Qur'an. Di sisi lain, anak usia dini juga memiliki tingkat perkembangan yang bervariasi, termasuk dalam hal kemampuan berbahasa. Oleh karena itu, mereka cenderung memperoleh kosakata bahasa Arab dari lingkungan terdekat, seperti keluarga dan masyarakat sekitar.

Setelah dilakukan pengujian dan pembahasan data, kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat pengaruh penggunaan video interaktif berbasis aplikasi CapCut terhadap pengenalan makhraj huruf hijaiyah pada anak-anak di TK Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang.

KESIMPULAN

Analisis dan pembahasan yang telah dilakukan mengarah pada kesimpulan bahwa penggunaan video interaktif berbasis aplikasi CapCut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengenalan makhraj huruf hijaiyah di TK Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang. Temuan ini diperoleh berdasarkan hasil uji hipotesis melalui *paired sample t-test*, di mana nilai t_{hitung} sebesar 14,612 lebih besar dibandingkan t_{tabel} sebesar 2,131, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak, yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh hasil uji N-Gain Score, yang menunjukkan nilai sebesar 0,91. Nilai ini berada dalam kategori "tinggi", karena berada pada rentang $g > 0{,}70$. Hasil tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa penggunaan media video interaktif berbasis aplikasi CapCut secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali makhraj huruf hijaiyah di TK Wahana Harapan Bangsa 1 Kota Padang.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar ruang lingkup kajian diperluas tidak hanya terbatas pada pengenalan makhraj huruf hijaiyah, tetapi juga mencakup aspek lain seperti pengenalan bentuk huruf hijaiyah maupun pemahaman harakat secara lebih mendalam. Selain itu, pendekatan kualitatif juga dapat digunakan guna menggali lebih dalam proses pengenalan makhraj huruf hijaiyah melalui penggunaan video interaktif berbasis aplikasi CapCut. Dengan demikian, proses pembelajaran ke depan dapat dirancang menjadi lebih optimal dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ahmad, J. A. (2024). Satu, Setengah jam lancar membaca Al qur‟‟an. Jakarta: Kaysa Media, Puspa Swara Group.

Eti, M., & Juwita, T. (2021). Sosialisasi penggunaan media pembelajaran video *interaktif* dalam meningkatkan hasil belajar bagi guru di sd negeri 104333 marubun tahun 2021. Abdimas Mandiri – Jurnal Pengabdian pada Masyarakat , 77-80.

Gani, I. P., Baka, C., Harahap, R. D., Judijanto, L., Mintarsih, M., Yunus, M., et al. (2025). Media Pembelajaran Inovatif Abad-21. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.

Handayani, T. (2023). Penerapan Metode Iqro Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini Di Ra Hidayatul Mubtadiin Desa Sidoharjo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Tarbiyah Jurnal: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan , 41-50. DOI: https://doi.org/10.47453/hadlonah.v5i2.2832

Hendra, Hery, A., Tanwir, Noo, H., Supardi, Sinta, N. L., et al. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital. Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Hutami, E. P., & Ramli, S. A. (2024). Mengembangkan Media Pembelajaran *Interaktif* Onet Board Berbasis Seling Untuk Memperkenalkan Huruf Hijaiyah Dalam Berbagai Posisi Kepada Anak-Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Paud Indonesia, 1(1) , 37-50. https://doi.org/10.71049/9npe5p88

Ihsan, D., & Uswatun, H. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam. Jakarta: Amzah.

Isjoni. (2017). Model Pengembangan Anak Usia Dini Membentuk Generasi Cemerlang Harapan Bangsa. Bandung: Alfabeta cv.

Nasikhah, U. (2019). Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an di PAUD. PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini, 2(2) , 143-150. https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/prymerly/article/view/78

Opan, A., Imanuddin, H., Eka, S., Ma'sumah, Supeningsih, Anik, L., et al. (2021). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung.

Retnowati, L., Kaeski, Y. T., Janah, R., & Watini, S. (2023). Implementasi Model SIUUL dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah di TKIT Nur Sa'adah. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(5) , 3072-3078. DOI: https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1957

Sari, I. M., & Asdi, W. (2019). Metode Wafa dalam Pembelajaran Al Qur'an di Sekolah Alam TKIT Ar-Royyan Pegambiran, Padang. Journal of Islamic Early Chldhood Education. Vol. 4. No. 1, , 69-78. https://doi.org/10.51529/ijiece.v4i1.151

Sayidah, R. R., Hurri, I., & Siwiyanti, L. (2021). Media game edukasi berupa aplikasi untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Early Childhood: Jurnal Pendidikan, 5(2) , 142-154. http://eprints.ummi.ac.id/id/eprint/2562

Suartini, N. K. (2024). Pemanfaatan media video animasi berbasis aplikasi Capcut dalam pembelajaran sastra di sekolah dasar. Prosiding Seminar Pendidikan: "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal" (pp. 1-55). Bali: Markandeya Pustaka.

Subhan, M. (2023). Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Tema 3 Subtema Kelas V SDN 04 Koto Baru. Journal Education and Counseling, 3(1) , 171–181. https://doi.org/10.36841/consilium.v3i1.3067

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syamsul, B. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak dalam Keluarga di Era Pasca Pandemi. Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 6 Nomor 1 , 425-435. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2904

Umi, N. (2019). Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Di Paud. Jurnal Primearly: IAIS Sambas Vol. II No. 2. , 143-150.

Wirman, A. (2017). Introducing Foreign Language in Early Childhood In International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017). Atlantis Press.

Zakiyah, U., & Muttasillah, A. (2021). Hubungan Antara Perkembangan Sosial Emosional Dengan Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal Tarbiyah & Ilmu Keguruan (JTIK) Borneo , 123-129. https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v2i2.4375