

Pengembangan Media Video Berbantuan *Capcut* untuk Meningkatkan Keterampilan *Istimā'*

Ali Maksum

UIN Sultan Maulana Hasanuddin, Banten, Indonesia
ali.maksum@uinbanten.ac.id

Rosidah

UIN Sultan Maulana Hasanuddin, Banten, Indonesia
rosidah@uinbanten.ac.id

Umihani

UIN Siber Syekh Nurjati, Cirebon, Indonesia
umihani@uinssc.ac.id

Muhamad Fauzan Salis

UIN Sultan Maulana Hasanuddin, Banten, Indonesia
fauzantsalis@gmail.com

Mukhammad Kharis Alim

UIN Sultan Maulana Hasanuddin, Banten, Indonesia
Kharismukhammad17@gmail.com

Abstract

This study aims to develop CapCut-assisted audio-visual learning media and examine its feasibility and effectiveness in improving university students' Arabic listening (istimā') skills. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The validation results indicated that the developed media achieved a feasibility score of 87% from media experts and 94% from subject-matter experts, both categorized as highly feasible. The implementation results showed that the media enhanced students' learning interest, improved their comprehension of listening materials, and increased their concentration during the learning process. The effectiveness test demonstrated a significant improvement in learning outcomes, with the pretest score increasing from 30% to 90% in the posttest. Furthermore, the average N-Gain score was 0.70, with an N-Gain percentage of 76%, which falls into the high category. These findings indicate that CapCut-assisted audio-visual learning media is both

feasible and effective in improving university students' Arabic listening (istimā') skills.

Keywords: Audio-visual Learning Media, CapCut, Istimā' Skills, ADDIE.

المخلص

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية سمعية بصرية باستخدام تطبيق CapCut، والتحقق من مدى صلاحيتها وفعاليتها في تنمية مهارة الاستماع لدى طلبة الجامعة. واعتمدت الدراسة منهج البحث والتطوير (*Research and Development*) باستخدام نموذج ADDIE الذي يتضمن خمس مراحل، وهي: التحليل (*Analysis*)، والتصميم (*Design*)، والتطوير (*Development*)، والتنفيذ (*Implementation*)، والتقويم (*Evaluation*). وأظهرت نتائج التحقق من صلاحية المنتج حصول الوسيلة التعليمية على نسبة 87% من خبير الوسائط التعليمية، ونسبة 94% من خبير المادة العلمية، وكلاهما ضمن فئة "صالحة جدًا". كما بينت نتائج التطبيق أن هذه الوسيلة أسهمت في زيادة دافعية الطلبة للتعلم، وتحسين فهمهم لمادة الاستماع، وتعزيز تركيزهم أثناء عملية التعلم. وأثبت اختبار الفاعلية وجود تحسن ملحوظ في نتائج التعلم، حيث ارتفعت نسبة الاختبار القبلي من 30% إلى 90% في الاختبار البعدي. وبلغ متوسط قيمة *N-Gain* 0.70 بنسبة 76%، وهي ضمن الفئة المرتفعة. وتدل هذه النتائج على أن الوسيلة التعليمية السمعية البصرية المعتمدة على CapCut تتمتع بدرجة عالية من الصلاحية والفاعلية في تنمية مهارة الاستماع لدى طلبة الجامعة.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية السمعية البصرية، CapCut، مهارة الاستماع، نموذج ADDIE.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran audio visual berbantuan CapCut serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan *istimā'* mahasiswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kelayakan sebesar 87% dari ahli media dan 94% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, dan konsentrasi mahasiswa selama pembelajaran. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, ditandai dengan nilai *pretest* sebesar 30% yang meningkat menjadi 90% pada *posttest*. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,70 dengan persentase 76% termasuk kategori tinggi, sehingga media audio visual berbantuan CapCut dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan *istimā'* mahasiswa.

Kata Kunci: Media Audio-Visual, *CapCut*, Keterampilan *Istimā'*, *ADDIE*.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran bahasa, termasuk pembelajaran bahasa Arab, yang kini semakin mengandalkan pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Integrasi teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, melainkan sebagai kebutuhan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada keterampilan *istimā'*, penggunaan media *audio-visual* menjadi salah satu alternatif yang dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual melalui kombinasi suara, gambar, teks, dan animasi sehingga memudahkan mahasiswa memahami makna ujaran secara lebih komprehensif.

Meskipun berbagai media digital telah banyak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, pembelajaran keterampilan *istimā'* di perguruan tinggi masih menghadapi sejumlah kendala. Mahasiswa sering mengalami kesulitan memahami tuturan bahasa Arab yang disampaikan secara cepat, kurang mampu menangkap konteks percakapan, serta mudah kehilangan konsentrasi ketika pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah atau media audio konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *istimā'* memerlukan media yang tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk audio, tetapi juga memberikan dukungan visual yang dapat membantu mahasiswa mengonstruksi makna secara lebih efektif.

Secara teoretis, efektivitas penggunaan media *audio-visual* dalam pembelajaran dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik akan belajar lebih baik ketika informasi disampaikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan verbal semata (Puji et al., 2024). Dalam pembelajaran *istimā'*, prinsip tersebut sangat relevan karena mahasiswa tidak hanya mendengar bunyi bahasa Arab, tetapi juga memperoleh dukungan visual yang membantu memahami konteks, makna, serta hubungan antarkomponen kebahasaan. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran berpotensi mengurangi beban kognitif mahasiswa sekaligus meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga ditegaskan oleh Mabruroh & Gustiana Aulia (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi mempermudah penyampaian materi, membangkitkan minat dan perhatian belajar, serta memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Senada dengan itu, Mushoffa & Irhas (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik, memperjelas makna materi, meningkatkan

kemampuan observasi, menumbuhkan sikap kritis, dan membantu peserta didik memahami konsep secara lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media *audio-visual* menjadi salah satu strategi yang relevan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab.

Keterampilan *istimā'* sendiri merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang menjadi fondasi dalam pemerolehan bahasa kedua maupun bahasa asing. Keterampilan ini dipahami sebagai kemampuan memahami ujaran yang disampaikan oleh penutur maupun media tertentu. Bagi pembelajar bahasa Arab, keterampilan *istimā'* menjadi kompetensi dasar yang menentukan keberhasilan dalam memahami materi pembelajaran maupun berkomunikasi menggunakan bahasa Arab (Huda, 2022). Selain itu, keberhasilan pembelajaran *istimā'* sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar mahasiswa. Pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif cenderung mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan partisipasi aktif mahasiswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media video memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran bahasa Arab. Afifah (2021) melaporkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Amin & Ilmiani (2025) menjelaskan bahwa visualisasi konteks percakapan melalui animasi memudahkan mahasiswa mengaitkan kosakata dengan situasi nyata sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka. Hasil penelitian Nurjannah (2024) juga menunjukkan bahwa media berbasis video mampu meningkatkan kemampuan *mahārah al-istimā'* sekaligus *mahārah al-kalām* secara signifikan.

Namun demikian, kajian-kajian tersebut umumnya masih berfokus pada pemanfaatan video yang telah tersedia, seperti YouTube maupun video animasi siap pakai. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi penyunting video *CapCut* sebagai perangkat utama desain media pembelajaran bahasa Arab masih relatif terbatas. Padahal *CapCut* menyediakan berbagai fitur seperti penyisipan subtitle bahasa Arab, penggabungan audio, animasi, efek visual, serta transisi yang memungkinkan dosen mengembangkan materi *istimā'* secara lebih fleksibel, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Dengan demikian, masih terdapat research gap berupa terbatasnya penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *CapCut* yang tidak hanya menilai kualitas produknya, tetapi juga menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan *istimā'* mahasiswa di perguruan tinggi.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran video berbantuan *CapCut* menggunakan model *ADDIE*, menguji tingkat kelayakan produk melalui validasi ahli, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan keterampilan *istimā'* mahasiswa.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Anggrayni et al., 2023). Melalui lima tahapan tersebut, proses pengembangan media dilakukan secara bertahap mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran.

Subjek penelitian adalah mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Agama Islam yang mengikuti mata kuliah Bahasa Arab. Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Bahasa Arab sehingga sesuai dengan tujuan pengembangan media. Uji coba produk menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu mahasiswa diberikan tes awal (*pretest*) sebelum menggunakan media pembelajaran dan tes akhir (*posttest*) setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video berbantuan *CapCut*.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, dan tes hasil belajar (*pretest–posttest*). Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran *mahārah al-istimā'*. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek tampilan, isi materi, kebahasaan, dan aspek pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan *istimā'* mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tahap analysis dilakukan melalui observasi proses pembelajaran serta wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Arab untuk mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa, kendala pembelajaran *mahārah al-istimā'*, dan keterbatasan media yang selama ini digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, serta dapat dipelajari kembali secara mandiri di luar jam perkuliahan.

Tahap design meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi sesuai capaian pembelajaran, penyusunan naskah video, pembuatan *storyboard*, serta perancangan tampilan visual, audio, teks Arab, dan subtitle. *Storyboard* digunakan sebagai pedoman dalam proses produksi sehingga penyajian materi berlangsung secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap development merupakan proses pembuatan media menggunakan aplikasi *CapCut* dengan mengintegrasikan narasi audio berbahasa Arab, teks Arab beserta terjemahannya, ilustrasi gambar, animasi, efek visual, dan transisi. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan lembar validasi berbentuk skala Likert untuk menilai aspek tampilan, isi, bahasa, serta kesesuaian pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar

untuk melakukan revisi sehingga media memenuhi kriteria kelayakan sebelum diimplementasikan kepada mahasiswa.

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Agama Islam. Sebelum pembelajaran menggunakan media *CapCut*, mahasiswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan *istimā'*. Selanjutnya mahasiswa mengikuti pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan, kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media.

Tahap evaluation dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan berdasarkan masukan dari validator, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis hasil validasi, tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media, serta peningkatan hasil belajar berdasarkan skor *pretest* dan *posttest*.

Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan uji N-Gain dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimum - Pretest}$$

Interpretasi nilai N-Gain mengacu pada kriteria Hake, yaitu $g < 0,30$ (rendah), $0,30 \leq g < 0,70$ (sedang), dan $g \geq 0,70$ (tinggi). Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan *mahārah al-istimā'* mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan (Desvia Ispratiwi, 2023).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, seluruh mahasiswa memperoleh perlakuan pembelajaran yang sama, menggunakan materi, waktu pembelajaran, dosen pengampu, serta instrumen evaluasi yang sama sehingga perbedaan hasil belajar diupayakan berasal dari penggunaan media pembelajaran berbantuan *CapCut*.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *CapCut*

Pengembangan media pembelajaran berbasis video berbantuan aplikasi *CapCut* pada penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis sehingga media yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek teknis, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *mahārah al-istimā'*. Pada tahap ini dipaparkan hasil pengembangan media mulai dari analisis kebutuhan hingga menghasilkan produk yang siap divalidasi.

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, materi pembelajaran, serta kesesuaian media dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Data diperoleh melalui observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Bahasa Arab di Pusat Pengembangan Bahasa (PPB) UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dosen masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video, khususnya pada pembelajaran *mahārah al-istimā'*. Kesulitan tersebut disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dalam melakukan proses penyuntingan (*editing*) video sehingga pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional. Akibatnya, penyajian materi *istimā'* kurang variatif dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi mahasiswa.

Selain itu, hasil observasi terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan memahami materi menyimak bahasa Arab. Mahasiswa cenderung kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam proses diskusi, serta mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal-soal *istimā'*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran memerlukan media yang mampu mengintegrasikan unsur audio dan visual sehingga materi lebih mudah dipahami dan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil studi literatur yang menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Arab. Salah satu aplikasi yang berpotensi mendukung pengembangan media pembelajaran adalah *CapCut*, karena menyediakan berbagai fitur seperti penyuntingan video, penambahan teks Arab, audio, animasi, subtitle, serta efek visual yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif (Desvia Ispratiwi, 2023).

Selain analisis kebutuhan, peneliti juga melakukan analisis materi dan analisis RPS. Analisis materi dilakukan terhadap buku ajar Bahasa Arab semester I untuk menentukan materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dipilih materi المهنة (profesi) sebagai materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran. Selanjutnya, analisis RPS dilakukan untuk memastikan bahwa materi, tujuan pembelajaran, indikator, dan aktivitas pembelajaran dalam media yang dikembangkan selaras dengan capaian pembelajaran mata kuliah Bahasa Arab.

Hasil tahap analisis menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis video yang mudah dikembangkan oleh dosen sekaligus mampu meningkatkan kualitas pembelajaran *mahārah al-istimā'*. Oleh karena itu, aplikasi *CapCut* dipilih sebagai perangkat utama dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan media pembelajaran yang meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, penyusunan naskah video, serta pembuatan *storyboard* sebagai pedoman dalam proses produksi media.

Materi yang dikembangkan adalah المهنة (profesi) yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran mata kuliah Bahasa Arab semester I. Selanjutnya disusun alur penyajian materi yang terdiri atas pembukaan, penyampaian kosakata, penyajian dialog, latihan menyimak, dan evaluasi. Penyusunan alur tersebut bertujuan agar materi disampaikan secara sistematis sehingga memudahkan mahasiswa mengikuti proses pembelajaran.

Pada tahap ini juga dirancang unsur-unsur multimedia yang akan digunakan, meliputi ilustrasi gambar, narasi audio berbahasa Arab, teks Arab beserta terjemahannya, *subtitle*, animasi, serta efek transisi. Seluruh komponen tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk *storyboard* sehingga proses pengembangan media dapat dilakukan secara lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan media menjadi produk pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *CapCut*. Pada tahap ini peneliti mengintegrasikan seluruh komponen multimedia yang telah dirancang, yaitu narasi audio, teks Arab, gambar ilustratif, animasi, *subtitle*, dan efek transisi sehingga menghasilkan video pembelajaran yang utuh.

Produk awal yang telah selesai dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dua orang validator, yaitu seorang ahli media dari UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon dan seorang ahli materi dari UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan, kualitas audio-visual, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, ketepatan bahasa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 87% dari ahli media dengan kategori layak, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek teknis maupun aspek substansi pembelajaran sehingga layak untuk digunakan pada tahap implementasi.

Berdasarkan masukan dari validator, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada aspek tampilan gambar, kualitas audio, dan penyajian materi agar media menjadi lebih optimal. Setelah melalui proses revisi, media pembelajaran berbasis video berbantuan aplikasi *CapCut* dinyatakan siap untuk diuji cobakan kepada mahasiswa pada tahap implementasi.

Kelayakan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi CapCut untuk Meningkatkan Keterampilan *Istimā'*

Kelayakan media pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam penelitian pengembangan karena menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi aspek isi, desain, dan pedagogis sebelum diimplementasikan kepada pengguna. Pada penelitian ini, penilaian kelayakan dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan lembar validasi yang telah disusun berdasarkan aspek tampilan, kualitas media, isi materi, kebahasaan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video berbantuan aplikasi *CapCut* memperoleh persentase kelayakan sebesar 87% dari ahli media dengan kategori layak, sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada keterampilan *mahārah al-istimā'*.

Tingginya hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa aspek desain visual, kualitas audio, keterbacaan teks, penggunaan animasi, serta kemudahan navigasi telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Penggunaan aplikasi *CapCut* memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia, seperti audio, gambar, teks Arab, subtitle, dan animasi, sehingga menghasilkan media yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, memiliki ketepatan konsep, menggunakan bahasa yang sesuai, serta relevan dengan kompetensi *mahārah al-istimā'* yang ingin dicapai.

Hasil penelitian ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal dibandingkan hanya menggunakan salah satu bentuk penyajian. Integrasi gambar, suara, teks Arab, dan animasi pada media yang dikembangkan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memproses informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan sehingga dapat membantu membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi *istimā'*.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Afifah (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video mampu meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran bahasa Arab. Demikian pula penelitian Amin & Ilmiani (2025) menjelaskan bahwa visualisasi konteks percakapan melalui animasi membantu mahasiswa menghubungkan kosakata dengan situasi nyata sehingga proses memahami ujaran bahasa Arab menjadi lebih mudah. Selain itu, Nurjannah (2024) juga melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis video mampu meningkatkan kualitas pembelajaran *mahārah al-istimā'* secara signifikan.

Meskipun memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu dalam memanfaatkan media video, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena media dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai perangkat utama penyuntingan video. Penggunaan *CapCut* memberikan fleksibilitas kepada dosen untuk merancang sendiri materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mahasiswa melalui penyisipan subtitle bahasa Arab, ilustrasi visual, narasi audio, animasi, serta efek transisi tanpa memerlukan perangkat lunak pengolah video yang kompleks. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan media yang layak digunakan, tetapi juga menawarkan alternatif pengembangan media pembelajaran yang lebih praktis dan mudah diterapkan oleh dosen bahasa Arab.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi serta didukung oleh teori dan penelitian terdahulu, media pembelajaran berbasis video berbantuan aplikasi *CapCut* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab pada keterampilan *mahārah al-istimā'* dan memenuhi persyaratan untuk diimplementasikan pada tahap uji efektivitas.

Keefektifan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi CapCut dalam Meningkatkan Keterampilan *Istimā'*

Keefektifan media pembelajaran berbasis video berbantuan aplikasi *CapCut* pada penelitian ini dianalisis berdasarkan hasil *pretest*, *posttest*, dan perhitungan N-Gain setelah media diimplementasikan kepada mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon. Pengujian dilakukan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* untuk mengetahui peningkatan keterampilan *mahārah al-istimā'* setelah mahasiswa mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* mahasiswa sebesar 54,25 dengan persentase ketuntasan 30%. Setelah pembelajaran menggunakan media video berbantuan *CapCut*, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 83,05 dengan persentase ketuntasan 90%. Selain itu, hasil analisis menggunakan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,67 yang dibulatkan menjadi 0,70, sehingga termasuk dalam kategori tinggi menurut klasifikasi (Hake, 1998). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video berbantuan *CapCut* memberikan peningkatan yang tinggi terhadap keterampilan *mahārah al-istimā'* mahasiswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu membantu mahasiswa memahami informasi lisan bahasa Arab secara lebih efektif. Penyajian materi melalui kombinasi narasi audio, teks Arab, ilustrasi visual, subtitle, dan animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga mahasiswa lebih mudah memahami makna ujaran yang didengar. Kondisi ini juga terlihat selama proses implementasi, di mana mahasiswa

menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif mengikuti pembelajaran, dan lebih percaya diri ketika mengerjakan latihan *istimā'*.

Hasil penelitian ini mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi diproses melalui dua saluran kognitif, yaitu saluran visual dan auditori. Integrasi unsur gambar, teks, dan audio dalam media berbantuan *CapCut* membantu mahasiswa membangun representasi mental yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari sehingga proses memahami informasi bahasa Arab berlangsung lebih optimal. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh tidak hanya disebabkan oleh penggunaan video semata, tetapi juga oleh penyajian multimedia yang dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian (Afifah, 2021) yang menunjukkan bahwa media video mampu meningkatkan perhatian peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian (Amin & Ilmiani, 2025) juga menjelaskan bahwa visualisasi konteks percakapan melalui animasi memudahkan mahasiswa menghubungkan kosakata dengan situasi nyata sehingga pemahaman terhadap materi *istimā'* menjadi lebih baik. Demikian pula, penelitian (Nurjannah, 2024) menunjukkan bahwa media berbasis video memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan *mahārah al-istimā'* dan *mahārah al-kalām*.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu memanfaatkan video pembelajaran yang telah tersedia, sedangkan penelitian ini mengembangkan media secara mandiri menggunakan aplikasi *CapCut*. Penggunaan *CapCut* memberikan keleluasaan kepada dosen untuk merancang materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik mahasiswa melalui penyisipan teks Arab, subtitle, ilustrasi visual, narasi audio, serta animasi yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membuktikan efektivitas media video, tetapi juga menunjukkan bahwa *CapCut* merupakan alternatif yang praktis dan mudah digunakan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi.

Perlu disadari bahwa penelitian ini menggunakan uji coba terbatas terhadap 20 mahasiswa tanpa melibatkan kelompok kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Namun demikian, tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas awal produk pembelajaran dalam konteks penelitian *Research and Development (R&D)*. Oleh karena itu, desain uji coba terbatas yang digunakan telah sesuai dengan karakteristik penelitian pengembangan.

Berdasarkan hasil analisis *pretest-posttest*, nilai *N-Gain*, serta pembahasan yang didukung oleh teori dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video berbantuan aplikasi *CapCut* efektif digunakan untuk

meningkatkan keterampilan *mahārah al-istimā'* mahasiswa. Selain meningkatkan hasil belajar, media yang dikembangkan juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video berbantuan aplikasi *CapCut* memenuhi kriteria layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran *mahārah al-istimā'*. Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli media sebesar 87% dan ahli materi sebesar 94%, sedangkan efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar mahasiswa dari nilai rata-rata 54,25 pada *pretest* menjadi 83,05 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk kategori tinggi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia tidak hanya meningkatkan kualitas penyajian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi mahasiswa. Integrasi unsur audio, teks Arab, ilustrasi visual, animasi, dan subtitle pada media yang dikembangkan memungkinkan mahasiswa memahami informasi lisan secara lebih kontekstual sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada dosen, tetapi mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam membangun pemahamannya sendiri.

Temuan ini mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan auditori. Pada media yang dikembangkan, mahasiswa tidak hanya mendengarkan tuturan bahasa Arab, tetapi juga memperoleh bantuan berupa ilustrasi visual, teks Arab, dan subtitle yang memperkuat pemahaman terhadap makna ujaran. Kombinasi tersebut membantu mengurangi beban kognitif (*extraneous cognitive load*) sekaligus meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Afifah (2021), Amin & Ilmiani (2025), serta Nurjannah (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis video mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan *mahārah al-istimā'*. Namun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda dibandingkan penelitian terdahulu. Sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan media video yang telah tersedia, sedangkan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri menggunakan aplikasi *CapCut*. Dengan demikian, dosen memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan materi, narasi, ilustrasi, subtitle, dan animasi sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan tujuan pembelajaran.

Kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada produk media yang dihasilkan, tetapi juga pada model pengembangannya yang dapat direplikasi oleh

dosen bahasa Arab di perguruan tinggi. Aplikasi *CapCut* merupakan perangkat lunak yang mudah dioperasikan, tersedia secara luas, dan memiliki fitur multimedia yang mendukung pengembangan materi *istimā'*. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan alternatif praktis bagi dosen dalam mengembangkan media pembelajaran digital tanpa harus menggunakan perangkat lunak penyunting video yang lebih kompleks.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba produk dilakukan hanya pada 20 mahasiswa dengan menggunakan desain One Group *Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, materi yang dikembangkan masih terbatas pada tema المهنة (profesi). Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi bahasa Arab yang lebih beragam, melibatkan jumlah responden yang lebih besar, serta menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol sehingga efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video berbantuan aplikasi *CapCut* merupakan inovasi yang layak dan efektif untuk mendukung pembelajaran *mahārah al-istimā'* di perguruan tinggi. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis video berbantuan aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan keterampilan *mahārah al-istimā'* mahasiswa dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 87% dari ahli media dengan kategori layak dan 94% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *mahārah al-istimā'* mahasiswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 54,25 pada *pretest* menjadi 83,05 pada *posttest*, serta nilai *N-Gain* sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video berbantuan aplikasi *CapCut* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada keterampilan *mahārah al-istimā'*.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *CapCut* sebagai perangkat utama dalam menghasilkan video pembelajaran bahasa Arab yang memadukan unsur audio, teks Arab, ilustrasi visual, animasi, dan subtitle secara terpadu. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya memanfaatkan video pembelajaran yang telah tersedia, penelitian ini menghasilkan media yang dapat dikembangkan secara mandiri oleh dosen sesuai

dengan karakteristik mahasiswa, materi pembelajaran, dan capaian pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan alternatif praktis bagi dosen bahasa Arab dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih fleksibel, interaktif, dan kontekstual.

Secara praktis, media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran *mahārah al-istimā'* di perguruan tinggi, baik pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran mandiri. Selain itu, penggunaan aplikasi *CapCut* memberikan kemudahan bagi dosen dalam mengembangkan media pembelajaran tanpa memerlukan perangkat lunak penyunting video yang kompleks.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena uji coba produk hanya dilakukan pada 20 mahasiswa dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol serta masih terbatas pada materi المهنة (profesi). Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi bahasa Arab yang lebih beragam, melibatkan jumlah responden yang lebih besar, serta menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol sehingga efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima ' Berbasis. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 181–188.
- Amin, I. A. N., & Ilmiani, A. M. (2025). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi dalam Pembelajaran Maharah Istima '. *Indonesian Journal of Arabic Education and Learning*, 1(1), 66–75.
<https://doi.org/10.58363/ijael/xxxx.xxxx.xxxx>
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut PadaMata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>
- Desvia Ispratiwi, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
<https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Huda, M. (2022). قراهم فيقرتل قبيرعلا عغللا ميلعت يف تجرحلا ثداوحلا فيجيتارتسا قياتلا عف قياتكلا. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahas Arab*, 14(2), 211–230.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/arabia.v14i1.15408>
- Mabruroh, & Gustiana Aulia. (2020). Taṭwīr al-Wasā'il al- Ta'limīyah fī Dars al-Balāghah bi-Istikhdām Barnāmij Lectora Inspire. *Arabia: Jurnal Pendidikan*

- Bahas Arab*, 12, 1–17. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Arabia/index>
- Mushoffa, M. H., & Irhas, M. (2023). تطوير الوسائل التعليمية على أساس تطبيق ويب لنريك فلاي (Linkfly) لمهارة القراءة لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة مفتاح العلوم المتوسطة الإسلامية بقدس) *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 15(1), 109–126.
- Nurjannah, N. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Dalam. *Shawtul Arab: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(April), 109–123.
- Puji, R., Sri, M., & Tri, B. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–355. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>
- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima ' Berbasis. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 181–188.
- Amin, I. A. N., & Ilmiani, A. M. (2025). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi dalam Pembelajaran Maharah Istima '. *Indonesian Journal of Arabic Education and Learning*, 1(1), 66–75. <https://doi.org/10.58363/ijael/xxxx.xxxx.xxxx>
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut PadaMata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>
- Desvia Ispratiwi, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Huda, M. (2022). قراهم فيقرتل فيبير علا غللا ميلعت يف تجرحلا ثداوحلا فيجيتاريسا فيلا عف فياتكلا. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahas Arab*, 14(2), 211–230. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/arabia.v14i1.15408>
- Mabruroh, & Gustiana Aulia. (2020). Taṭwīr al-Wasā'il al- Ta'limīyah fī Dars al-Balāghah bi-Istikhdām Barnāmij Lectora Inspire. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12, 1–17. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Arabia/index>
- Mushoffa, M. H., & Irhas, M. (2023). تطوير الوسائل التعليمية على أساس تطبيق ويب لنريك فلاي (Linkfly) لمهارة القراءة لطلاب الفصل الثامن بالمدرسة مفتاح العلوم المتوسطة الإسلامية بقدس) *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 15(1), 109–126.
- Nurjannah, N. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Dalam. *Shawtul Arab: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(April), 109–123.
- Puji, R., Sri, M., & Tri, B. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–355.

<https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>