

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CAPCUT
DALAM MENINGKATKAN KOSA KATA (MUFRADAT) PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS V DI
SD IT AL-MADINAH MAROS**

Nisar¹, Abdul Qahar Zainal², Abdul Wahab³, Muhammad⁴, Muh. Azhar⁵
Universitas Muslim Indonesia, Jl.Urip Sumaharjo Km. 5 Makassar 90231,
Indonesia.

¹ 10220210023@student.umi.ac.id, ² abdulqahar.zainal@umi.ac.id, ³
Abdulwahab79@umi.ac.id, ⁴ Muhammad@umi.ac.id, ⁵
muhazhar.burhanuddin@umi.ac.id.

ABSTRACT

This study was motivated by the low mastery of Arabic vocabulary (mufrodat) among students during the learning process. This condition is caused by the lack of variety in teaching methods and the suboptimal use of engaging and contextual learning media. The purpose of this research is to examine the implementation and effectiveness of audio-visual learning media using the CapCut application in improving the vocabulary mastery of Grade V students at Al-Madinah Islamic School Maros. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 25 students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and learning evaluation tests. The results of the study showed an improvement in student learning outcomes from the first to the second cycle. In the first cycle, the average student score was 72.8, with 18 students (72%) achieving the minimum mastery criteria. After revisions in the second cycle, the average score increased to 78.8, with 22 students (88%) achieving mastery. The reflection stage indicated that the use of CapCut media enhanced students' motivation, engagement, and understanding of vocabulary material.

Keywords: Vocabulary, Learning Media, Audio-Visual, CapCut, Arabic Language.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan mufradat (kosakata) bahasa Arab peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran dan belum optimalnya penggunaan media yang menarik dan kontekstual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan serta efektivitas media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi CapCut dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas V di SD IT Al-Madinah Maros. Metode Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 72,8, dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 18 orang (72%). Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 78,8, dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 22 orang (88%). Refleksi menunjukkan bahwa media CapCut mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi kosakata.

Kata Kunci: Mufradat, Media Pembelajaran, Audio Visual, CapCut, Bahasa Arab.

A. Pendahuluan

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Potensi tersebut mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, hingga kemampuan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat (Rahayu,

2022). Pendidikan juga memiliki peran penting dalam menentukan masa depan suatu bangsa, sehingga sistem pendidikan harus terus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, mengingat perannya yang sangat strategis di era modern ini (Yulia Darniyanti et al., 2023).

Penerapan adalah tindakan mempraktikkan teori, metode, atau hal lain untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan kebutuhan atau

kepentingan yang telah direncanakan dan disusun oleh individu atau kelompok (Parnawi, 2023).

Perkembangan dunia yang pesat telah melahirkan teknologi modern dan berbagai aplikasi berbasis internet. Kemajuan ini memungkinkan guru memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Pendidikan kini tidak bisa dipisahkan dari teknologi, karena telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan (Maghfiroh et al., 2023).

Era digital telah membawa perubahan dalam cara pandang terhadap pembelajaran, dengan memperkenalkan pendekatan yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Perubahan ini juga berdampak pada pembelajaran bahasa Arab, yang kini mulai mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pengajarannya. Penggunaan teknologi seperti internet, smartphone, dan aplikasi pembelajaran daring memberikan berbagai peluang untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Arab. Melalui internet, media sosial, dan aplikasi pembelajaran bahasa, peserta didik dapat dengan mudah

mengakses beragam sumber belajar (Ghofur, 2024).

Pada era digital saat ini, metode pembelajaran konvensional mulai ditinggalkan dan secara bertahap digantikan oleh metode modern berbasis digital, terutama dalam pembelajaran bahasa Arab di berbagai tingkat pendidikan (Jamil & Agung, 2021). Penggunaan media pembelajaran bertujuan utama untuk menghadirkan variasi dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak merasa jenuh, terutama dalam pembelajaran Bahasa Arab (Mulyana et al., 2023).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus berjalan seiring, karena kemajuan teknologi saat ini berlangsung sangat cepat. Misalnya, melalui metode seperti bedah film atau penyampaian materi menggunakan PowerPoint yang disertai gambar maupun video pendukung agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Astutik, 2021).

CapCut banyak digunakan oleh konten creator karena kemudahannya dalam membuat dan mengedit berbagai jenis video, termasuk video pembelajaran. Selain untuk mengedit film pendek, *CapCut* juga dapat

dimanfaatkan dalam pembuatan animasi digital yang mendukung kegiatan belajar (Deriyan & Nurmaidirina, 2022).

Aplikasi *CapCut* adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan dan dibuat oleh ByteDance Ltd., sebuah perusahaan teknologi yang berasal dari Tiongkok. Aplikasi *CapCut* juga langsung terhubung dengan TikTok. Mengalami perkembangan hingga saat ini. *CapCut* juga telah meraih berbagai penghargaan di Google Play Store maupun App Store. Aplikasi ini menyediakan sejumlah fitur, seperti alat untuk membuat media pembelajaran yang menarik, mengedit video, menambahkan efek, dan menggunakan filter (Syahmewah, 2023).

Media audio visual berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa serta menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Agar penyampaian informasi berjalan efektif, media ini perlu disajikan dalam konteks yang bermakna dan melibatkan partisipasi aktif siswa (Anshor, 2009). Media audio visual bekerja dengan mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan, di mana siswa sekolah dasar umumnya menyerap

sekitar 50% informasi dari apa yang mereka dengar dan lihat (Hamidi, 2023).

Media pembelajaran adalah benda atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pendidikan kepada penerima pesan (Nurfadhillah, 2021). Konteks pembelajaran, media audio-visual dipahami sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk visual dan auditif (tampak dan terdengar), yang mampu merangsang pikiran, perasaan, penglihatan, dan keinginan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Kehadiran media pembelajaran audio-visual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Serungke, 2023).

Pembelajaran bahasa Arab, terdapat masalah klasik yang sering dihadapi oleh guru dan siswa, yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab. Kosakata (mufradât) merupakan elemen penting dalam bahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing, termasuk bahasa Arab (Ali, 2021).

Penguasaan kosakata memegang peranan penting dalam keempat keterampilan berbahasa,

yaitu membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis. Keterampilan berbicara dan menulis, sebagai bagian dari kemahiran berbahasa, memerlukan dukungan dari penguasaan kosakata yang luas (Hs & Suriningsih, 2021). Pembelajaran kosakata (*mufrodāt*), pengajaran tidak hanya terbatas pada pemberian kosakata dan menghafalkannya. Penguasaan *mufrodāt* dianggap tercapai apabila siswa memenuhi beberapa indikator, seperti mampu menerjemahkan berbagai bentuk *mufrodāt* dengan baik, mengucapkan dan menulisnya secara benar dan tepat, serta menggunakannya dalam kalimat secara lisan maupun tulisan (Azizah, 2020).

Salah satu masalah utama dalam pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran yang hanya menekankan hafalan, bukan pemahaman dan penerapan. Akibatnya, siswa pintar secara teori tetapi lemah dalam praktik (Burhanuddin, 2017).

Metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah metode berbasis audio-visual yang didukung oleh kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi yang pesat menjadi alat penting untuk mencapai tujuan

pendidikan secara lebih efektif dan efisien. Namun, kondisi ini juga menuntut para guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran (Tafonao, 2018).

Berdasarkan hasil observasi di SD IT Al-Madinah Maros, diketahui bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut masih cenderung monoton dan pasif, sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik. Selama ini, pembelajaran masih didominasi oleh guru yang mengandalkan buku ajar. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi khususnya untuk pelajaran Bahasa Arab, belum pernah diterapkan. Dari 25 siswa dalam kelas tersebut, terdapat 15 siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran *mufrodāt*. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan saat ini belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara maksimal, sehingga diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Berdasarkan Rumusan masalah penelitian ini, dapat dikemukakan sebagai berikut: “Bagaimana

penerapan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *CapCut* dalam meningkatkan kosa kata (*mufrodat*) pada kelas V di SD IT Al-Madinah Maros? Dan Apakah media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *CapCut* dapat meningkatkan kosa kata (*mufrodat*) pada kelas V di SD IT Al-Madinah Maros?" Adapun tujuan penelitian adalah Untuk mengetahui penerapan Media Pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *CapCut* dalam meningkatkan kosa kata (*mufrodat*) pada kelas V di SD IT Al-Madinah Maros. dan Untuk mengetahui penerapan Media Pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi *CapCut* dalam meningkatkan kosa kata (*mufrodat*) pada kelas V di SD IT Al-Madinah Maros.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti di kelasnya sendiri atau bekerja sama dengan pihak lain (kolaborasi). Penelitian ini melibatkan perancangan, pelaksanaan, serta refleksi terhadap tindakan secara kolaboratif dan partisipatif (Ramadhan & Nadhira, 2022).

Penelitian ini dilakukan di SD IT Al-Madinah Maros, Sulawesi Selatan, Indonesia. Data primer dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen yang berkaitan dengan profil SD IT Al-Madinah Maros, observasi, foto, dan penelitian sebelumnya yang relevan. Subjek penelitian meliputi guru dan siswa.

Metode pengumpulan data meliputi Observasi merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan objek penelitian (Khaatimah, Husnul, 2017), Tes merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data terkait hasil belajar peserta didik. Teknik tes berfungsi sebagai alat pengumpulan data yang bertujuan untuk melakukan evaluasi, yakni membandingkan kondisi sebelum dan sesudah suatu proses pembelajaran, Wawancara adalah kumpulan pertanyaan yang diajukan peneliti kepada narasumber untuk memperoleh informasi, dan dokumentasi bentuk data tertulis yang mencakup buku relevan, laporan kegiatan, foto, serta data terkait lainnya yang digunakan sebagai sumber informasi. Kemudian dianalisa

dan ditafsirkan. Teknik Analisis data aktivitas peserta didik dan Analisis data Hasil belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Bagaimana penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Capcut Dalam Meningkatkan Mufradat.

Pada Penerapan prasiklus dilakukan pada tanggal 17 Juli 2025. Peneliti melakukan tes kemampuan awal atau pre tes. Tes kemampuan awal untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Arab siswa dimana materi yang peneliti bawaan yaitu *mufradat* anggota tubuh. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru memulai pertemuan dengan memperkenalkan diri kepada siswa dan menyampaikan bahwa proses pembelajaran akan melibatkan penelitian menggunakan media pembelajaran audio visual *CapCut* selama empat kali pertemuan di kelas VB. Guru membagikan lembar pretest kepada seluruh siswa kelas VB. Pada pertemuan ini, guru memberikan soal berisi beberapa gambar anggota tubuh, yang kemudian diminta untuk

menghubungkan dengan kosa *mufradat* yang sesuai.

Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai yang sama dengan atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan jumlah total siswa adalah keseluruhan peserta yang mengikuti proses pembelajaran serta evaluasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa terhadap kemampuan awal (*pre-test*) dalam *mufradat* masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 61,6 dengan tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 32%. Artinya, hanya 8 siswa yang berhasil mencapai nilai tuntas, sementara 17 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan.

Tahap perencanaan merupakan langkah awal dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan berbagai perangkat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Persiapan yang dilakukan meliputi: Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Menyiapkan instrumen penelitian, seperti lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa, serta soal tes tertulis.

Menyiapkan video pembelajaran yang telah di buat sebelumnya menggunakan aplikasi CapCut. Dalam pertemuan ini, guru hanya menguji siswa melalui soal untuk menilai sejauh mana penerapan media pembelajaran audio visual CapCut pada pertemuan pertama telah membantu siswa dalam menghafal dan menulis secara mandiri dan benar. Setelah tes dilaksanakan, peneliti kembali menjelaskan materi untuk memperkuat pemahaman siswa agar pelajaran yang diterima dapat lebih melekat dalam ingatan mereka.

Observasi dilakukan guna mengumpulkan informasi terkait jalannya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru berdasarkan rencana tindakan yang telah disusun. Kegiatan ini dilaksanakan selama proses belajar mengajar berlangsung, menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Data hasil observasi mencakup informasi mengenai kehadiran, partisipasi aktif, tingkat perhatian siswa, serta berbagai kendala yang mereka hadapi selama pembelajaran.

Berdasarkan analisis data aktivitas siswa diatas yaitu 2,9 maka dapat disimpulkan aktivitas siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual CapCut cukup. Dengan mempertimbangkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan *mufradat* pada Siklus I masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik, yaitu 67,8 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 72%. Data tersebut diperoleh informasi bahwa ketuntasan belajar peserta didik tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hanya ada 18 peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sehingga peserta didik mencapai kategori ketidak ketuntasan sebanyak 7 orang atau 28%.

Pada tahap siklus I, kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media audio visual berbasis aplikasi CapCut telah menunjukkan peningkatan dalam kemampuan *mufradat* peserta didik. Namun terdapat 7 siswa (28%) yang belum tuntas. Dua di antaranya, yaitu Akhtar Kamil Harimurti dan Muhammad Fikri, tidak mengikuti pembelajaran karena sakit. Lima siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKM, menunjukkan masih adanya kesulitan dalam memahami materi. Untuk siklus

berikutnya, akan diberikan pembelajaran dan evaluasi susulan bagi siswa yang sakit, serta pendampingan dan penguatan materi bagi siswa yang belum tuntas. Guru juga akan menyediakan panduan tertulis atau lembar kerja saat pemutaran video, agar siswa dapat lebih fokus memahami isi materi. Dengan penerapan solusi ini, diharapkan seluruh siswa dapat mencapai ketuntasan belajar secara optimal di siklus berikutnya.

Meskipun terdapat kemajuan, hasilnya belum maksimal. Oleh karena itu, pada siklus II akan dilakukan perbaikan, di mana pendidik akan memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II pada dasarnya hampir sama dengan yang dilakukan pada siklus I. Kegiatan-kegiatan dalam siklus II ini merupakan hasil dari refleksi terhadap pelaksanaan siklus I. Adapun tahapan dalam siklus II mengalami beberapa penyesuaian dan perbaikan berdasarkan temuan yang ada di lapangan. Rangkaian kegiatan pada siklus II meliputi: Perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan perencanaan dan

pelaksanaan siklus I, dengan penambahan atau perbaikan yang disesuaikan dengan kondisi nyata yang terjadi di kelas. Guru menyusun rencana baru, salah satunya dengan memberikan pengawasan yang lebih tegas terhadap siswa.

Pertemuan ini, guru menguji kemampuan setiap peserta didik dengan meminta mereka mengucapkan dan menulis kembali *mufradat* yang telah dipelajari. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media audio visual dalam meningkatkan kosa kata (*mufradat*) siswa kelas V. Setelah tes selesai, peneliti kembali menjelaskan materi untuk memperkuat pemahaman siswa agar pelajaran yang diterima lebih mudah diingat dan dipahami secara mendalam.

Berdasarkan Hasil Observasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran materi menggunakan media pembelajaran audio visual *CapCut* pada siklus II. Terdapat kepastian bahwa keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis aplikasi *CapCut* memberikan dampak positif. Hal ini didukung oleh hasil analisis data aktivitas siswa yang menunjukkan skor rata-rata sebesar

3,5. Dapat dipastikan bahwa partisipasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *CapCut* memberikan dampak yang positif. Hal ini terlihat dari hasil analisis nilai siswa yang mencapai skor rata-rata 78,8. Data tersebut diperoleh informasi bahwa capaian akademik peserta didik belum menggapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Ada 22 peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan atau sehingga peserta didik mencapai kategori tidak ketuntasan sebanyak 3 orang atau 12%.

Tahap ini merupakan bagian dari refleksi terhadap proses pembelajaran pada siklus II. Selama pelaksanaan siklus II, sebagian besar hambatan atau kesulitan yang muncul berhasil diatasi. Pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat menjadi 88%, namun masih terdapat 3 siswa (12%) yang belum tuntas. Dua di antaranya, Akhtar Kamil Harimurti dan Muhammad Fikri, sebelumnya tidak mengikuti pembelajaran karena sakit, sehingga belum sepenuhnya memahami materi. Satu siswa lainnya, Alrafaeyza Hafiz Alimulkariem, kembali tidak hadir dan tidak memperoleh nilai. Sebagai tindak lanjut, akan diberikan

pendampingan secara individual, evaluasi susulan, dan remedial agar seluruh siswa dapat mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan menghafal dan memahami *mufradat*, pada siklus ini telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

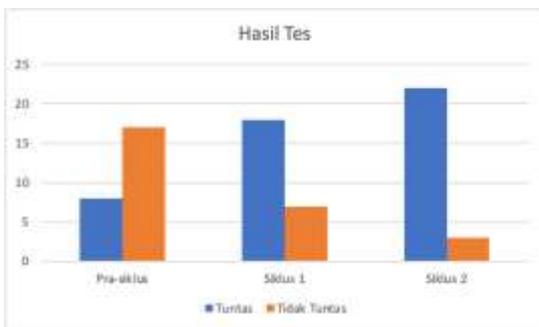
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VB SD IT Al Madinah Maros, tindakan yang diterapkan menunjukkan hasil yang positif dan sesuai dengan harapan. Rencana pelaksanaan pembelajaran terlaksana secara optimal, dan sebagian besar kompetensi dasar berhasil dicapai oleh peserta didik dalam pertemuan ini. Penerapan dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas VB telah berjalan dengan efektif. Berikut ini disajikan data perbandingan hasil penelitian:

Tabel 3.1 Nilai Peserta Didik pada tahap pra siklus, siklus I, siklus II

No	Pra Siklus	Siklus		Frekuensi
		I	II	
1	Jumlah	1.5	1.8	1.9
	h	40	20	70

2	Rata-rata	61,6	72,8	78,8	75
3	Presentase	68%	72%	88%	100%

Untuk lebih jelasnya persentase hasil kemampuan penguasaan *Mufrodat* (kosakata) dari pre tes, siklus I dan siklus II bisa dilihat pada grafik berikut:



Tabel 3.2
Hasil Tes Kemampuan Mufrodat

No	Penilaian	Jumlah ketuntasan		Presentase		Rata-rata
		Tuntas	Belum tuntas	Tuntas	Belum tuntas	
1	Pra siklus	8	17	32%	68%	61,6
2	Siklus 1	18	7	72%	28%	72,8

3	Siklus 2	22	3	88%	12%	78,8
---	----------	----	---	-----	-----	------

Berdasarkan data pada tabel di atas, kemudian ditarik suatu kesimpulan ternyata sebelum implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* maka *Mufrodat* siswa masih cukup rendah, diperkuat pada data awal yang diperoleh dari 25 siswa, dimana yang berhasil menuntaskan pembelajaran hanya 8 orang dengan persentase (32%) dan 17 Siswa tidak tuntas dengan presentase (68%). Namun setelah diterapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Capcut* pada siklus I melalui tahap perencanaan-pelaksanaan-pengamatan-refleksi ternyata siswa mengalami peningkatan dalam hal pemahaman *mufrodat* yakni dari jumlah siswa 23 orang yang tuntas sebanyak 18 siswa dengan presentase (72%) sedangkan yang tidak tuntas mengalami penurunan dari angka pada pra siklus yaitu 7 siswa dengan persentase (28%). Meskipun hasil ini menunjukkan peningkatan, target yang diharapkan belum tercapai sepenuhnya, sehingga diperlukan perbaikan dalam siklus berikutnya. Pada siklus II, peneliti

melanjutkan penelitian dan memperoleh nilai rata-rata 78,8 dengan 22 siswa (88%) tuntas dan 3 siswa (12%) tidak tuntas.

Persentase hasil di atas menunjukkan peningkatan signifikan dari sebelum pengaplikasian media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* hingga tahap siklus II. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* lumayan efektif diterapkan dan mampu meningkatkan keterampilan *mufrodat* serta hasil belajar peserta didik.

2. Dampak Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Capcut*

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis aplikasi *CapCut* pada pembelajaran Bahasa Arab khususnya *mufrodat* memberikan peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini semakin kuat karena didukung oleh data nilai siswa yang menunjukkan kemajuan. Setiap pelaksanaan siklus memperlihatkan perkembangan kemampuan siswa dalam penguasaan *mufrodat*. Berdasarkan indikator keterampilan *mufrodat*, siswa mampu menghafal dan memahami arti kosakata yang

diajarkan. Capaian ini diraih melalui pemanfaatan media pembelajaran audio-visual menggunakan aplikasi *CapCut*. Secara keseluruhan, penggunaan media ini memberikan manfaat nyata bagi siswa kelas V di SD IT Al Madinah Maros.

E. Kesimpulan

Penerapkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Capcut* pada pembelajaran Bahasa Arab *mufrodat* siswa kelas V di SD IT Al Madinah Maros. Peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut: Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari empat pertemuan, termasuk satu pertemuan awal sebelum pelaksanaan tes. Peneliti membahas materi *mufrodat* tentang anggota tubuh dengan memanfaatkan media pembelajaran. Sebagai langkah awal, peneliti menggunakan aplikasi *CapCut* untuk menampilkan video pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya, disertai dengan lembar kosakata (*mufrodat*) yang berkaitan dengan gambar yang akan ditayangkan. Setelah siswa menyimak video dengan saksama, peneliti

memberikan penjelasan dan membantu mereka menerjemahkan kosa kata yang ada dalam video tersebut. Selain itu, peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan untuk melatih pemahaman siswa terhadap kosakata dalam video. Selanjutnya, diberikan latihan beragam guna meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai *mufradat*.

Data menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Capcut. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata siswa ialah 61,6. Namun, kemudian siklus I menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Capcut, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 72,8 meskipun belum mendapat KKM 75. Akibatnya di detapkan siklus kedua, nilai rata-rata siswa mencapai 78,8 yang merupakan kategori "Cukup". Hal ini menunjukkan bahwa *mufrodât* dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan pada pengaplikasian media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Capcut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, J. (2021). Pengembangan Pocketbook Pembelajaran Mufradât Berbasis Anti Radikalisme Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 10(2), 12–22.
- Anshor, A. M. (2009). *Pengajaran Bahasa Arab Media Dan Metode-Metodenya*. Teras.
- Astutik, S. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Guruh. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 80–86.
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16.
- Burhanuddin, M. A. (2017). TATA KELOLA PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAIKEM) DI SMA PONDOK PESANTREN IMMIM MAKASSAR. *Jurnal Idaarah*, 1(1), 34–51.
- Deriyani, L. F., & Nurmainirina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 7(1), 1–10.
- Fiantika, F. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Global Eksekutif Teknologi.
- Ghofur, R. B. R. A. (2024). Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital : Tantangan, Peluang, Dan Strategi Menuju Pembelajaran Yang Efektif. *El-Fusha : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan*, 3(1), 13–28.
- Hamidi, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif Untuk Siswa Madrasah

- Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289–5296.
- Hs, A. I., & Suriningsih, W. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 291–303.
- Jamil, H., & Agung, N. (2021). Blended Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Problematika Dan Solusinya. *Al waraqah*, 2(1), 32–40.
- Khaatimah, Husnul, and R. W. (2017). Efektivitas model Pembelajaran cooperative integrated reading and composition terhadap hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87.
- Maghfiroh, R., Saputro, A. D., Setiyawan, A., & Nailasariy, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Powtoon Materi Kejujuran Kelas 2 SD. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 21(1), 23–35.
- Muliyana, D., Murni, A., & Saragih, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dan Capcut Sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT. *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 1, 896–902.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran' Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Parnawi, A. (2023). Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Praktek Salat Siswa Kelas IV Di SD Al-Azhar 1 Kota Batam. *Journal on Education*, 5(2), 4603-4611.
- Rahayu, I. D. (2022). Mrs Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(2), 44–50.
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121–128.
- Serungke, M. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2655-6022.
- Syahnawah, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Template Pada Aplikasi CapCut Yang Memudahkan Mahasiswa Untuk Mengedit Vidio Sebagai Media Pembelajaran. *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning*, 7(1), 27–32.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Yulia Darniyanti, Muhammad Subhan, & Vinni. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Muatan Ips Dikelas V Sdn 44/Viii Teluk Singkawang Kabupaten Tebo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 974–978.