

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini disertai dengan penelitian terdahulu, yang memiliki keterkaitan topik dengan penelitian ini. Telaah Pustaka ini dilakukan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Fina Aunul Kafi (Kafi, 2018)	Efektivitas Penggunaan Video Dalam Pembelajaran <i>Istima'</i> Bahasa Arab Model Penerapan <i>Student Center Learning</i> (SCL) Dalam Pembelajaran <i>Istima'</i>	Penelitian ini sama-sama menggunakan media video dalam pembelajaran bahasa arab	Dalam penelitian Fina menggunakan objek penelitian pembelajaran <i>istima'</i> Bahasa Arab dan menggunakan model penerapan <i>Student Center Learning</i> (SCL) dalam pembelajaran <i>Istima'</i>
2.	Mutmainnah, Misnah Maannahali dan Susiawati (Mutmainnah, Maannahali & Susiawati, 2020)	Efektivitas Penggunaan Media Video Kartun Terhadap Pembelajaran <i>Isim</i> Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negeri Pinrang	Penelitian ini sama-sama menggunakan media video dalam pembelajaran bahasa arab	Dalam penelitian Mutmainna menggunakan objek penelitian pembelajaran <i>Isim</i> Bahasa Arab
3.	Sri Handayani dan Syafi'I (Handayani & Syafi'I, 2022)	Pemanfaatan Video Animasi <i>Youtube</i> Untuk Meningkatkan Pengembangan <i>Maharah Istima'</i> Bahasa Arab	Penelitian ini sama-sama menggunakan media video dalam pembelajaran bahasa arab	Dalam penelitian Handayani menggunakan objek penelitian pengembangan <i>Maharah Istima'</i>
4.	Kurniawan Hamidi, Wan	Pengembangan Media	Penelitian ini sama-sama	Dalam penelitian Kurniawan

	Jamaluddin, Koderi, Erlina (hamidi et al.,2023)	Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah	menggunakan media video dalam pembelajaran bahasa arab	merupakan penelitian pengembangan sedangkan dalam penelitian ini merupakan penelitian eksperimen
--	---	--	--	--

Berdasarkan tabel 2.1, penelitian terdahulu yang ditemukan oleh peneliti yaitu berjumlah empat. Masing-masing dari penelitian memiliki persamaan dan perbedaan tersendiri dari objek penelitian, media yang digunakan serta kajian yang diteliti. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media video, perbedaannya terletak pada objek kajian, kajian yang diteliti serta fokus dalam penelitian. Belum ada penelitian yang serupa dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti sehingga menjadi keterbaruan dalam penelitian ini.

B. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Dari sudut pandang pendidikan, media berfungsi sebagai alat bantu yang sangat strategis dalam mempengaruhi proses belajar mengajar. Karena keberadaannya dapat menanamkan dinamika tersendiri bagi siswa. Media berasal dari kata Arab *wasaila*, yang berarti pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi atau pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa). Media berfungsi sebagai sarana untuk penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kustandi dan Sutjipto (Hasan, dkk, 2021) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. (Abdullah, 2019), menyatakan bahwa “Media pembelajaran sebagai alat atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Sedangkan

menurut Sadiman (Anwar, 2022) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memacu pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung”.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, media pembelajaran adalah alat penyampaian pesan dari pemberi pesan dalam hal ini guru kepada penerima pesan (siswa) dalam proses belajar mengajar, agar mudah dipahami, dimengerti dan ditangkap oleh siswa.

b) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nurseto dalam (Hasmarita et al., 2021) dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini: 1) sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif; 2) sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan; 3) mempercepat proses belajar; 4) meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar; 5) mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) menyamakan persepsi siswa, dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama; 2) mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak, misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana; 3) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll; 4) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya;

5) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

c) Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Surakhmand dalam (Putri, 2017) , alat-alat pembelajaran (ditinjau segi tingkatan pengalaman murid) dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu (a) alat-alat yang berupa benda riil (kotak, kapur, papan tulis); (b) alat-alat benda pengganti (bentuk tiruan seperti gambar); (c). bahasa lisan dan tulisan. Mustofa dalam (Putri, 2017) mengelompokkan media pembelajaran bahasa menjadi tiga: Audio visual aids (as Samiyah al Bashariyah), kelompok rangkaian aktifitas (majmuatul amal), dan praktikum (majmuatul mulakhadhah). Muh Ahmad Salim dalam Imam Makruf mengemukakan media pembelajaran Bahasa Arab yang dapat digunakan adalah 1) Laboratorium Bahasa dengan berbagai macamnya; 2) Media Audio, seperti radio; 3) media visual (media cetakan, media proyeksi dan contoh barang); 4) media audio visual, seperti filmbersuara, video, dan televisi; dan 5) media pembelajaran berprogram.

2. Video Animasi

a) Pengertian Video

Video berasal dari bahasa latin yaitu darikata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Menurut Agnew & Kallerman dalam (Apriansyah et al., 2020) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak. Sedangkan menurut (Purwanti, 2015) mengungkapkan video merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, informatife, edukatif maupun instruksional.

Berdasarkan dari beberapa pengertian video di atas, video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video merupakan media yang sangat efisien untuk memfasilitasi proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran berskala besar, individual, maupun kolaboratif.

b) Keuntungan dan Kelemahan Media Video

Keuntungan media video yaitu dimensi tampilan video sangat mudah beradaptasi dan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Video berfungsi sebagai sumber daya pendidikan noncetak yang kaya akan informasi dan langsung dapat melibatkan siswa. Video meningkatkan pengalaman belajar dengan memperkenalkan dimensi baru.

Adapun kelemahan media video di antaranya:

1. *Fine details* artinya mengacu pada ketidakmampuan media penyiaran untuk secara akurat menggambarkan objek pada tingkat kerumitan terkecil.
2. *Size information* artinya mengacu pada ketidakmampuan untuk secara akurat menggambarkan ukuran objek yang sebenarnya.
3. *Third dimention* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi
4. *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya
5. *Setting* artinya mengacu pada konteks di mana sebuah adegan terjadi. Dalam skenario yang dijelaskan, jika ditampilkan dua orang sedang bercakap-cakap di tengah-tengah sekelompok besar orang, akan menjadi sulit bagi penonton untuk menentukan lokasi spesifik dari kejadian tersebut. Hal ini dapat dipahami sebagai terjadi di pasar, stasiun kereta api, atau tempat ramai lainnya.
6. Untuk menampilkan gambar yang terkandung dalam materi pendukung video diperlukan perangkat proyeksi

7. *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

c) Pengertian Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Menurut Mayer dan Moreno dalam (Purwanto, 2017) animasi memiliki 3 fitur utama: (1) gambar-animasi merupakan sebuah penggambaran; (b) gerakan-animasi menggambarkan sebuah pergerakan; (c) simulasi-animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain.

Kemajuan teknologi telah mendorong diversifikasi dan modernisasi animasi. Sebelum munculnya teknologi, animasi dibuat secara manual dengan menggunakan tangan dan peralatan dasar untuk menghasilkan gambar animasi. Produksi animasi telah berkembang secara signifikan dan menjadi lebih rumit dengan penggunaan komputer dan teknologi, menghasilkan berbagai macam gaya animasi.

Berkat *software* seperti *Adobe Flash*, *Adobe Director*, *Swift 3D*, *Sparkol Video Scribe*, dan lainnya, membuat animasi dan memasukkannya ke dalam kegiatan pembelajaran tidak lagi membutuhkan keahlian khusus atau biaya produksi yang mahal. Teknologi ini menawarkan kemudahan bagi para animator, memungkinkan mereka untuk membuat banyak animasi dengan menggunakan komputer, yang lebih efisien daripada metode tradisional. Namun demikian, membuat animasi membutuhkan waktu dan kemampuan tambahan, berbeda dengan metode pembelajaran yang menggunakan alat bantu visual seperti grafik berbasis teks atau buku pelajaran yang diberikan. Salah satu *software* yang mudah untuk digunakan dalam pembuatan animasi ialah *CapCut*.

d) Peran Animasi Dalam Pembelajaran

Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan:

- 1) Untuk menarik perhatian anak dan memperkuat motivasi, animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak,

animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada anak.

- 2) Sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada anak atas materi yang akan diberikan.

Peneliti lebih memfokuskan pada fungsi yang kedua.

Dari paparan diatas peneliti menyimpulkan bahwa video animasi adalah video dari pengolahan gambar diam menjadi gambar bergerak. Video animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak.

e) Jenis Video Animasi

Diantaranya: 1) Animasi 2 Dimensi (*2D*), 2) Animasi 3 Dimensi (*3D*), 3) Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*), 4) Animasi Jepang (*Anime*).

f) Manfaat Video Animasi

Dari penayangan Video animasi adapun manfaat yang diperoleh:

- Untuk anak usia dini
 - Dapat meningkatkan kosakata anak
 - Dapat meningkatkan perkembangan anak
 - Dapat meningkatkan pengetahuan anak
 - Anak dapat berimajinasi melalui tayangan-tayangan di dalamnya
- Untuk guru
 - Mampu menjadi media pembelajaran yang mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga siswa dapat memahami informasi yang dikomunikasikan oleh guru dengan lebih mudah.
 - Mampu membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga membuat anak termotivasi untuk memahami hal-hal baru. Tidak menutup kemungkinan juga dapat menjadi alternatif atau upaya untuk mengembangkan kosakata pada anak usia dini.

3. *CapCut*

Aplikasi *CapCut* merupakan aplikasi *editing* video dalam smartphone *Android/IOS* yang saat ini populer di kalangan editor pemula. Aplikasi ini mampu memungkinkan pada penggunaanya untuk melakukan *editing* video yang menarik dengan berbagai macam fitur dan juga *effect*-nya. Selain itu Aplikasi *CapCut* juga menampilkan fitur *keyframe* dan *toogle animation* yang termasuk salah satu fitur untuk membuat sebuah animasi. Untuk menggunakan aplikasi ini tidak membutuhkan *skill*, dengan aplikasi ini sudah bisa melakukan *editing* video. Adapun kelebihan *CapCut* di antaranya:

- a) Memiliki interface grafis yang intuitif dan sederhana sehingga mudah dioperasikan
- b) Kumpulan musik dan lagu telah memiliki hak cipta
- c) Tersedia efek, filter, dan transisi terbaru dan banyak pilihan
- d) Mudah untuk melakukan *importing* dan *exporting*
- e) Menyediakan lebih dari 20 bahasa
- f) Mudah dibagikan ke berbagai aplikasi tanpa *watermark*
- g) Hampir semua fitur gratis untuk digunakan.

Diharapkan dengan aplikasi ini, dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa dalam pelajaran berbicara sehingga mendorong mereka untuk banyak berlatih dan mendapatkan lebih banyak kosakata serta siswa akan mempunyai banyak kesempatan untuk aktif dan lebih berpartisipasi selama pembelajaran *Kalam*.

4. *Maharah Kalam* (Kemahiran Berbicara)

- a) Pengertian *Maharah Kalam*

Maharah Al-Kalam (keterampilan berbicara/*speaking skill*) adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara. Dalam makna yang lebih luas, berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia untuk menyampaikan pikiran dalam rangka memenuhi kebutuhannya (Alam & Asyrofi, 2023).

Maharah Al-Kalam atau kemampuan berbicara merupakan kemampuan dalam mengungkapkan gagasan dan pikiran terhadap mitra bicara. Pada pembelajaran bahasa Arab, keterampilan ini bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi lisan dengan baik melalui bahasa Arab.

b) Tujuan *Maharah Kalam* (Kemahiran Berbicara)

Menurut Nuha dalam (Fathekhahsari et al., 2024) tujuan kemahiran berbicara adalah sebagai berikut: 1) membiasakan murid bercakap-cakap dengan bahasa yang fasih; 2) membiasakan murid menyusun kalimat yang timbul dari dalam hati dan perasaannya dengan kalimat yang benar dan jelas; 3) membiasakan murid memilih kata dan kalimat lalu menyusunnya dalam bahasa yang indah, serta memperhatikan penggunaan kata pada tempatnya

Tujuan dan ruang lingkup pembelajaran *Kalam* setidaknya meliputi (Andi Isya, 2017):

- 1) Siswa mampu mengucapkan bunyi (huruf) bahasa Arab dengan kefasihan dan pelafalan yang bisa diterima dan difahami oleh pengguna bahasa Arab asli.
- 2) Siswa mampu mengucapkan bunyi-bunyi huruf yang mirip dan berdekatan.
- 3) Siswa mampu membedakan pengucapan harakat panjang dan pendek.
- 4) Siswa mampu mengemukakan pikirannya dengan menggunakan struktur *nahwiyah* yang tepat.
- 5) Siswa mampu mengemukakan pikirannya dengan menggunakan sistem bahasa Arab yang tepat, ditinjau dari unsur-unsur pembentuk kalimat, khususnya dalam ragam bahasa lisan.
- 6) Siswa mampu menerapkan aturan gramatika khusus bahasa Arab dalam komunikasi lisan, seperti dalam hal *mudzakar-muannats*, *tamyiz*, *al-adad*, *al-hal*, aturan *tenses* (waktu) dalam kata kerja (*fi'il*), dan lain sebagainya yang diperlukan dalam komunikasi lisan.

- 7) Siswa memiliki kekayaan *mufradat* yang sesuai dengan tingkatan usia, kematangan, dan kemampuan mereka, sekaligus mampu menggunakan *mufradat* tersebut dalam aktifitas komunikasi yang bersifat kekinian.
- 8) Siswa mampu menggunakan sebagian ungkapan-ungkapan budaya Arab yang bisa diterima dan sesuai dengan tingkat usia, posisi sosial dan statusnya. Juga memiliki sebagian pengetahuan dasar tentang warisan tradisi keilmuan Arab dan Islam.
- 9) Siswa mampu mengungkapkan atau memperkenalkan dirinya sendiri secara lisan dengan ungkapan yang jelas, fasih, dan bisa diterima dalam situasi komunikasi sederhana.
- 10) Siswa mampu berpikir dan berbicara secara spontanitas dengan menggunakan bahasa Arab komunikatif dan bisa diterima oleh lawan bicara sesuai dengan situasi dan kondisi.
- 11) Siswa mampu mengkomunikasikan secara lisan beberapa hal berikut:
 - a. Meminta atau bertanya tentang sesuatu secara lisan
 - b. Memperkenalkan dan menjelaskan tentang tempat, kejadian, peristiwa, waktu, dan orang lain.
 - c. Meminta atau menyuruh orang lain untuk melakukan sesuatu.
 - d. Menjalin hubungan yang menyenangkan secara lisan dengan pengguna bahasa aslinya
 - e. Menceritakan kejadian, kisah singkat, atau memberitakan sesuatu kepada orang lain.
 - f. Membuat audiens terlena dan memperhatikan apa yang disampaikan.
 - g. Memahami, menunjukkan, dan membimbing orang lain.
 - h. Mengkomunikasikan kebutuhan hariannya dan mengerjakan semua kegiatan yang dibebankan kepadanya secara lisan.

Dari beberapa tujuan pembelajaran *Kalam* di atas, ada beberapa hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran *Kalam*, yaitu (Andi Isya, 2017):

1) Faktor Ucapan (*al-Nutq*)

Kemampuan seseorang mengungkapkan suatu bahasa dengan ungkapan yang fasih, baik dan benar merupakan tolak ukur awal kemampuan seorang dalam berbahasa, karena yang pertama kali terdengar dan dapat dideteksi secara langsung oleh orang lain dalam berbahasa adalah bahasa lisan (ucapan). Oleh karena itu, dalam pembelajaran berbicara seseorang, perlu dibimbing dan di motivasi agar ia berani mengungkapkan bahasa tersebut tanpa harus memberikan koreksi-koreksi yang bersifat ketat dan kaku terhadap kesalahan-kesalahan yang tidak prinsip yang dilalukannya, demikian itu bukan berarti mendidik pembelajar untuk melakukan kesalahan dan membiarkannya mengungkapkan dengan salah, akan tetapi merupakan latihan secara bertahap agar tumbuh dalam dirinya keberanian untuk mengungkapkan suatu bahasa, karena tidak sedikit orang yang memiliki kemampuan tentang ilmu kebahasaan akan tetapi ia tidak mampu mengungkapkan bahasa tersebut dengan baik.

2) Faktor Kosa-kata (*al-Mufradat*)

Salah satu tujuan dari beberapa tujuan utama pembelajaran bahasa asing adalah adanya kemajuan yang dalam perkembangan kebahasaan seseorang. Padahal perkembangan kebahasaan seseorang sebenarnya akan dapat dideteksi sedini mungkin melalui penguasaannya didalam mengungkapkan ha-hal yang tersirat dalam benaknya secara spontanitas, karena ungkapan spontanitas seseorang dengan menggunakan bahasa asing merupakan bukti bahwa dia memiliki segudang mufrodat (kosa kata).

3) Faktor Tata Bahasa (*al-Qawa'id*)

Diantara para pemerhati bahasa banyak yang menafikan pentingnya fungsi tata bahasa dalam mempelajari bahasa asing bahkan

diantara mereka juga mengatakan bahwa pelajaran tata bahasa bukanlah hal yang memiliki urgensi tinggi dalam pembelajaran bahasa dan bahkan tidak di butuhkan dalam pembelajaran berbicara. Karena tata bahasa (*qawa'id*) dianggapnya akan memasung kreatifitas pembelajar untuk berbicara. Pendapat demikian itu bukan berarti benar untuk selamanya, akan tetapi sangat relatif karena kebenaran pendapat tersebut akan valid jika pembelajaran yang di maksud adalah pemula dan baru mengenal Bahasa Arab sehingga ia langsung di ajarkan tata Bahasa yang notabene memang harus proses menghafal rumus dan kaidah-kaidah tata bahasa maka ia akan merasa kesulitan, akan tetapi jika materi tersebut diberikan bagi mereka yang sudah agak mahir dengan seperangkat kosa kata yang mencukupi, maka pembelajaran tata bahasa itu sendiri akan menjadi sebuah kebutuhan guna mengoreksi dan mengarahkan bahasanya agar baik dan benar.

Dalam mengajarkan keterampilan berbicara, hendaklah perlu diperhatikan tingkat kemampuan siswa. Untuk itu, guru perlu dapat mengenal jenjang kemampuan *Kalam* dan apa yang harus dilakukannya. Sehingga dia dapat menentukan sendiri materi apa yang harus disampaikan sambil melihat perkembangan yang terjadi. Adapun tingkatan Pembelajaran *Kalam* sebagai berikut. Beberapa prinsip dasar dalam pembelajaran *Kalam* sesuai tingkatan pembelajaran, yaitu (Andi Isya, 2017):

- 1) Tingkat dasar (*mubtadi'*)

Guru dapat melempar pertanyaan yang kemudian wajib dijawab oleh para siswa. Disela-sela jawaban itu para peserta didik dapat belajar bagaimana mengucapkan kata-kata, menyusun kalimat dan menyampaikan fikiran dengan baik. Diupayakan agar guru dapat menata urutan pertanyaan sesuai dengan materi atau topik pelajaran secara menyeluruh

- 2) Tingkat menengah (*mutawashshith*)

Pada tingkat ini, guru dapat mengembangkan pengkondisian belajar. Misalnya dengan menggunakan tehnik bermain peran, bercerita tentang kejadian yang dialami siswa, mengungkapkan kembali apa yang telah mereka dengar di radio atau apa yang telah mereka lihat di televisi, vcd dan lain-lain.

3) Tingkat lanjut (*mutaqaddim*)

Pada tahap ini, guru dapat meminta peserta didik untuk menceritakan hal-hal yang paling disukai atau dibenci berikut alasannya. Sebab ini lebih sulit dari sekedar bercerita. Di dalamnya ada unsur analitik dan penilaian. Jadi peserta didik benar-benar diarahkan pada latihan agar dapat mengungkap apa yang menjadi beban pikirannya.

c) Teknik dan Aspek-Aspek Penilaian Keterampilan Berbicara

Tes kemampuan berbicara bahasa Arab diperlukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Arab secara lancar dan benar dalam berkomunikasi secara lisan. Pelaksanaan tes perlu teknik yang tepat. Menurut Matsna dan Mahyudin dalam (Kholisoh, 2020) secara garis besar tes berbicara dapat berbentuk:

- 1) Tes pelafalan, adapun yang termasuk dalam tes pelafalan adalah menirukan pelafalan, melafalkan tekanan (*nabr*) dan intonasi, membaca nyaring teks yang sudah dihafal (misal ayat-ayat *al-quran*), menyempurnakan kalimat, menjawab pertanyaan sesuai sketsa, dan membaca bersuara.
- 2) Tes praktek struktur (*qawa'id*) secara verbal, yang dapat berupa mengubah kata atau kalimat, menghubungkan kalimat, saling bertanya jawab, mengubah kalimat pernyataan menjadi pertanyaan, dan sebagainya.
- 3) Tes berbicara menggunakan rangsang visual, yang dapat berbentuk pertanyaan mengenai waktu, jarak, dan ukuran sesuai gambar, membaca angka, mendeskripsikan gambar, menarasikan aktifitas atau gerakan, serta menarasikan cerita bergambar.

Rangsang yang berupa gambar ini sangat baik terutama untuk dipergunakan pada anak-anak ataupun pembelajar bahasa Arab tahap awal (*mubtadi'in*).

- 4) Tes melalui wawancara dan diskusi. Berbeda dengan teknik diskusi, tes berbicara dengan teknik wawancara ditandai dengan persiapan berupa daftar pertanyaan yang terstruktur yang harus dijawab oleh siswa. Teknik diskusi dan wawancara ini biasanya dilakukan terhadap siswa yang kemampuan bahasa Arabnya sudah dirasa cukup memadai sehingga memungkinkan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya.

Syihabuddin mengungkapkan dalam (Widodo & Qosim, 2021) bahwa aspek-aspek yang dinilai dalam tes keterampilan berbicara meliputi aspek-aspek berikut:

- 1) Lafal. Aspek ini meliputi (a) tekanan sesuai standar, tidak tampak adanya pengaruh bahasa asing dan bahasa daerah, (b) ucapan yang dipahami, (c) sesekali timbul kesukaran memahami, (d) susah dipahami, (e) sama sekali tidak dapat dipahami.
- 2) Tata bahasa. Aspek ini meliputi (a) hampir tidak membuat kesalahan, (b) sedikit sekali membuat kesalahan, (c) sering membuat kesalahan, sehingga kadangkala mengaburkan pengertian, (d) kesalahan tata bahasa dan susunan kata yang menyebabkan pembicaraan sukar dipahami, (e) banyak kesalahannya, sehingga tidak jelas alur pikirannya.
- 3) Kosakata. Aspek ini meliputi (a) penggunaan kata-kata dan ungkapan yang baik sekali, (b) kadang-kadang digunakan kata dan istilah yang kurang tepat, (c) sering menggunakan kata-kata yang salah dan penggunaannya amat terbatas, (d) sering menggunakan kata yang salah yang menyebabkan pembicaraan sukar dipahami, (e) kosakata amat terbatas, sehingga memacetkan pembicaraan.

- 4) Kefasihan. Aspek ini meliputi (a) pembicaraan lancar sekali, (b) kelancaran sering mengalami gangguan, (c) kecepatan dan kelancaran tampaknya sering diganggu oleh kesulitan bahasa, (d) umumnya pembicaraan tersendat-sendat, (e) pembicaraan sering terhenti dan pendek-pendek.
- 5) Isi Pembicaraan. Aspek ini meliputi (a) alur pembicaraan sangat baik dan runtun, (b) alur topik pembicaraan sedikit tertukar, (c) alur pembicaraan masih bisa dipahami meskipun kurang runtun, (d) alur pembicaraan tidak runtun dan kurang menjelaskan topik, (e) alur pembicaraannya tidak jelas sehingga menyimpang dari topic pembicaraan.
- 6) Pemahaman. Aspek ini meliputi (a) dapat memahami masalah tanpa kesulitan, (b) dapat memahami percakapan dengan kecepatan normal dan dapat bereaksi secara tepat, (c) dapat memahami sebagian besar percakapan tetapi lambat bereaksi, (d) dapat dikatakan tidak mampu memahami maksud percakapan betapa pun sangat bersahaja.

C. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan memberikan sebuah jawaban sementara atau hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *Maharah Kalam* MTs Muhammadiyah 1 Malang dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut*.
2. Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *Maharah Kalam* MTs Muhammadiyah 1 Malang dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut*.

Kerangka Berpikir Penelitian

BAB II

Penelitian Terdahulu

- 1 Fina Aunul Kafi (2018)
- 2 Mutmainnah, Misnah Maannahali dan Susiawati (2020)
- 3 Sri Handayani dan Syafi'I (2022)
- 4 Kurniawan Hamidi, Wan Jamaluddin, Koderi, Erlina (2023)

Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

- a) Pengertian Media Pembelajaran
- b) Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran
- c) Macam-Macam Media Pembelajaran

2. Video Animasi

- a) Pengertian Video Animasi
- b) Keuntungan dan Kelemahan Media Video
- c) Pengertian Animasi
- d) Peran Animasi dalam Pembelajaran
- e) Jenis Video Animasi
- f) Manfaat Video Animasi

3. CapCut

5. Maharah Kalam

- a) Pengertian *Maharah Kalam*
- b) Tujuan *Maharah Kalam*
- c) Teknik dan Aspek-Aspek Penilaian Keterampilan Berbicara

Hipotesis

1. Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *maharah kalam* MTs Muhammadiyah 1 Malang dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut*
2. Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *maharah kalam* MTs Muhammadiyah 1 Malang dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* MTs Muhammadiyah 1 Malang.