

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hasan and Baroroh (2020, p. 156) di SMP IT Yogyakarta, Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* yaitu suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan software Sparkol (*videoscribe*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Hasan and Baroroh (2020, p. 156) dengan yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah penelitian menggunakan media pembelajaran video editor dengan mengambil salah satu materi yang di buku paket atau lembar kerja siswa (LKS) dan dikembangkan serta diimplementasikan guna untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan dan mata pelajarannya sama-sama mengambil mata pelajaran bahasa Arab. Pada penelitian yang dilakukan oleh Baroroh menggunakan pendekatan *research and development* sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.

2. Penelitian oleh Khoirotun Ni'mah, dengan judul "*Penggunaan Teknik Bernyanyi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa anak usia dini senang belajar bahasa Arab dengan bernyanyi dan lebih mudah mengingat kosakata. Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan variabel untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian di atas tidak menggunakan media audiovisual dalam pelaksanaannya, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran berupa video animasi.

3. Hal yang serupa juga penelitian yang dilakukan oleh Munandar di sekolah MTs. N 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur yang berjudul: “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs. N 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur*. UIN Raden Intan Lampung” tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Akidah Ahlak. Adapun persamaan pada penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran video animasi yang berbantuan *videoscribe* dan menggunakan pendekatan kuantitatif perbedaan pada peneliti. Sedangkan perbedaan yang dilakukan oleh Munandar dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Munandar menggunakan media pembelajaran *videoscribe* pada mata pelajaran bahasa Arab sedangkan peneliti menggunakan media tersebut pada mata pelajaran bahasa Arab khususnya penguasaan kosakata bahasa Arab.
4. Penelitian yang sama yang dilakukan oleh Agus pada tahun 2019 dengan judul “*pengembangan media video scribe dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen berbasis karakter siswa kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang*”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran *videoscribe* serta mengetahui efektifitas media *videoscribe* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek berbasis pendidikan karakter di kelas X SMA. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Agus dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *videoscribe* sebagai alat bantu pembelajaran. Sedangkan letak perbedaannya terdapat pada variabel kedua yang digunakan yakni Agus menggunakan variabel peningkatan menulis cerpen, sedangkan peneliti menggunakan variabel meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Putri (2017, p. 5) media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dibedakan menurut kemampuannya menghasilkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan rasa, sehingga secara umum ciri media pembelajaran adalah dapat meraba, mendengar, dan melihat dengan panca inderanya. (Rismurdiyati, Suhendri, Leonard, & Supardi, 2016, p. 75).

Dalam kegiatan pembelajaran, sudah biasa melihat siswa bertindak sebagai komunikator atau penerima pesan, tetapi sistem pembelajaran saat ini memungkinkan siswa menjadi komunikator atau pembawa pesan. Dalam kondisi seperti ini, sering disebut dengan pembelajaran komunikasi dua arah (*two ways traffic communication*) bahkan bisa jadi membuat pembelajaran menjadi banyak arah (*multi ways traffic communication*). Dalam bentuk pembelajaran percakapan, sangat penting untuk memiliki sarana komunikasi untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau keterampilan siswa. Artinya pembelajaran yang terkait dengan media menciptakan komunikasi dua arah atau multi arah melalui media yang digunakan.

Sebelum membahas media lebih jauh, peneliti akan menjelaskan pengertian media. Kata “media” berasal dari kata latin yakni “medium” yang secara aslinya mempunyai arti pengantar atau perantara. Nurseto (2011, p. 74) mengemukakan Association for Education and Communication Technology (AECT) memberikan istilah bahwa media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sementara itu, National Education Association (NEA) mengidentifikasi objek yang dapat dipegang, dilihat, didengar, dibaca, atau diucapkan dengan instrumen yang digunakan dengan benar dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program pendidikan. Sementara itu, dengan kata lain, media seperti *“the term refers to anything that carries information between a source and a receiver”*.

Media juga merupakan alat bantu dalam mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Sesuatu yang dapat memberikan rangsangan, menangkap perhatian, perasaan dan pikiran siswa dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. (Imamah, 2012, p. 34).

Perlu dicatat bahwa belajar juga merupakan bentuk proses interaktif. Dengan kata lain, media pembelajaran terjadi jika terjadi proses interaktif antara penerima pesan (P), sumber (S) dan melalui media (M). Akan tetapi dikatakan suatu bentuk komunikasi jika ada respon antara penerima pesan dan pengirim pesan. Berdasarkan interpretasi tersebut, media dapat dikatakan sebagai sarana pengaliran atau penyampaian pesan dan informasi pembelajaran.

### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Pada pendidikan saat ini, pembelajaran sekarang berada pada era informasi yang ditandai dengan media yang sangat besar dan beragam, penyebaran informasi yang luas dan media yang tersedia dalam bentuk dan waktu. Media telah mempengaruhi berbagai elemen kehidupan, terutama dalam dunia pendidikan saat ini, dan kehadirannya diapresiasi sebagaimana diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pengertian media yang dipaparkan oleh Susilana, Si, and Riyana (2008, p. 43) adalah orang tua ketiga (guru adalah orang tua kedua). Dengan desain yang cukup baik, media tidak hanya dapat berperan sebagai alat penunjang guru dalam mengajar, tetapi juga sebagai media informasi dan pesan pembelajaran yang akan disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, guru dapat lebih fokus pada tugas lain yang lebih terarah dan berfungsi sebagai panutan dalam membimbing kegiatan dan memberikan nasihat individu kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam hal ini adapun fungsi media pembelajaran menurut Nurseto (2011, pp. 21-22) dapat ditekankan beberapa hal berikut :

1. Sebagai wadah 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. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme

Membicarakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara umum merupakan cara yang dapat memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara praktis dan lancar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efektif. Adapun juga manfaat media secara khusus yang dikemukakan oleh Falahudin (2014, pp. 114-116) bahwasannya manfaat media secara khusus ada beberapa hal yakni:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap siswa mungkin juga memiliki interpretasi yang berbeda terhadap materi pada mata pelajaran tertentu. Dengan media dalam pembelajaran, ketika siswa menikmati paparan media visual dan aural terhadap suatu mata pelajaran melalui media yang sama, mereka menerima konten informasi yang sama, dan materi yang akan diterima siswa lain.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Materi yang dibingkai dengan alat bantu belajar membuat dokumen menjadi lebih jelas dan dapat memicu minat belajar siswa. Bersama dengan materi multimedia yang disediakan dapat membantu siswa menciptakan suasana belajar yang lebih energik yang tidak pasif, tidak menonton, tidak membosankan dan terkesan aktif dan interaktif.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Melalui desainnya yang memukau, media dapat membantu guru dan siswa secara aktif terlibat dalam interaksi dua arah dalam kegiatan pembelajaran. Jika dalam kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media dapat terjadi fenomena ini, komunikasi berlangsung satu arah dalam proses pembelajaran. Namun dalam proses pembelajaran, penggunaan media dapat menciptakan suasana kelas dimana baik guru maupun siswa terlibat secara aktif dan pembelajaran tampak interaktif.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Selama ini dalam kegiatan pembelajaran, guru sering menerima keluhan bahwa pengembangan belajar mengajar tidak mencapai tujuan program. Sering terjadi bahwa hanya guru yang menghabiskan waktu instruksional untuk memberikan materi kepada siswa, tetapi waktu yang diberikan tidak mencukupi dan tidak sesuai dengan metrik keberhasilan program. Dengan sarana belajar, tujuan belajar lebih mudah dicapai bila diberikan waktu yang cukup. Dengan media ini, guru tidak perlu menjelaskan materi berulang-ulang, cukup beberapa kali atau dua kali materi cukup untuk ditampilkan atau disajikan dengan media dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang diajarkan.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya bertujuan agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi yang dijelaskan oleh guru secara mendalam dan orisinal. Jika siswa dalam proses pembelajaran membatasi secara lisan mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru, kemungkinan

siswa masih belum memahami pelajaran. Namun jika dalam proses pembelajaran siswa direpresentasikan dengan melihat, merasakan atau mengalami sendiri melalui media, maka tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran akan semakin tinggi.

6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat dirancang dan disesuaikan dengan situasi siswa sesuai dengan kebutuhannya. Akibatnya, kegiatan pembelajaran berlangsung lebih fleksibel, kapan saja, di mana saja sehingga siswa tidak terlalu bergantung pada kehadiran guru. Program pembelajaran dengan menggunakan media seperti media audiovisual berupa komputer memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Penggunaan media juga mengingatkan guru dan siswa bahwa masih banyak sumber belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar.

Dengan adanya materi tersebut, kegiatan belajar akan lebih menyenangkan dan siswa akan bersemangat untuk mempelajari materi yang disajikan. Kemampuan siswa juga dapat tumbuh dan berkembang serta dapat menumbuhkan inisiatif dan kecenderungan untuk mencari berbagai sumber pengetahuan.

8. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.

Penggunaan media yang optimal akan memastikan bahwa seorang guru tidak akan menjadi pusat sumber belajar bagi siswa, tetapi akan berbagi peran dengan media. Dengan hadirnya media, pendidik memiliki cukup waktu luang untuk peduli dengan aspek lain dari pendidikan siswa, seperti pembentukan kepribadian dan motivasi siswa.

9. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.

Sesuatu yang sulit dicapai atau bahkan mungkin didatangkan di kelas untuk dijadikan sebagai bahan objek pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan media. Penggunaan media dapat menghadirkan sesuatu yang di luar kelas dan dapat diperlihatkan untuk dijadikan sebagai bahan mengajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

10. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Benda-benda yang digunakan sebagai alat peraga untuk siswa yang kecil, tinggi, jauh atau tidak terlihat dengan mata telanjang semuanya dapat disajikan dan disajikan dengan cara dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dan dinikmati dengan bantuan media, misalnya

kandungan janin yang tidak dapat dilihat oleh mata manusia normal dapat dilihat dengan baik melalui bantuan media.

### **c. Klasifikasi Media**

Rudy Bretz mengklasifikasikan media menjadi tiga unsur, yaitu suara, gambar, dan gerak. Selanjutnya klasifikasi tersebut dibagi menjadi tujuh kelompok, yaitu: a). media audiovisual animasi; merupakan media yang paling lengkap karena menggunakan audiovisual dan gerak, b). Media audio-visual senyap; memiliki kemampuan audio-visual tanpa kemampuan gerak, c). Media audio-semi-gerak; menampilkan suara dengan disertai gerakan titik secara linear dan tidak dapat menampilkan gambar nyata secara utuh, d). Media visual-gerak; memiliki kemampuan visual dan gerakan tanpa disertai suara, e). Media visual-diam; memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak menampilkan suara maupun gerak, f). Media audio; media yang hanya memanipulasi kemampuan mengeluarkan suara saja, g). Media cetak; media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-huruf dan simbol-simbol verbal tertentu saja (Mahnun, 2012, p. 30).

## **2. Video Animasi (Video Editor)**

### **a. Pengertian Video**

Video merupakan salah satu media yang paling efektif digunakan dalam proses pembelajaran, baik secara individu, kelompok maupun di depan umum. Busyaeri, Udin, and Zaenudin (2016, p. 118) berpendapat bahwa video merupakan media audio visual yang telah beredar di masyarakat dan sangat diminati oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari hiburan, pengetahuan, informasi, musik, cerita sejarah, segala macam video dapat dengan mudah dilihat.

Arsyad (2011, p. 25) berpendapat bahwa video memiliki banyak peran yang berbeda selain sebagai bentuk hiburan, video juga dapat berperan sebagai media pembelajaran. Video sebagai media audiovisual gerak menjadi semakin umum di masyarakat kita. Pesan yang disarankan dapat bersifat faktual atau fiktif, dan dapat bersifat informatif, edukatif, atau pedagogis. Sebagian besar misi film dapat diubah per video. Tetapi ini tidak berarti bahwa video akan menggantikan film. Media video merupakan salah satu jenis media audiovisual, selain dari fakta bahwa film sebagian besar dikembangkan untuk tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran, penggunaan video bisa sangat cocok digunakan dalam pembelajaran apapun, terutama untuk meningkatkan bahasa arab. Karena kedudukan video dalam konteks ilmiah yang berkembang, maka siswa memerlukan pengamatan mendalam terkait video, baik efek, kelebihan dan kekurangan penggunaan video pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, cara dan waktu, kemampuan menggambarkan peristiwa yang terjadi secara singkat. jangka waktu tertentu, serta dapat memperluas pikiran siswa dan memperluas imajinasi siswa.

### **b. Pengertian Animasi**

Animasi adalah serangkaian gambar yang disusun dan dirancang menjadi gambar bergerak. Salah satu keunggulan animasi ini, dibandingkan dengan media lain seperti teks, buku, dll, adalah animasi memiliki kemampuan untuk menggambarkan keadaan yang berubah dari waktu ke waktu. Menurut Adkhar (2015, p. 37) Kartun adalah film yang digambar dengan tangan atau digambar oleh komputer dan kemudian dengan efek gerakan atau perubahan bentuk yang terjadi selama periode waktu tertentu untuk ditampilkan di film, televisi, atau layar komputer.

Menurut pernyataan Utami (2011, p. 65) Animasi memiliki 3 karakteristik utama: (1) animasi adalah gambar yang representasional; (2) animasi gerak yang merepresentasikan gerak; (3) simulasi animasi termasuk objek yang dibuat dengan menggambar atau metode simulasi lainnya.

Seiring dengan kemajuan teknologi, juga mendorong animasi dalam bentuk yang lebih variatif dan modern. Animasi itu sendiri, sebelum perkembangan teknologi, dilakukan secara manual dengan telapak tangan dan dengan perangkat sederhana untuk membuat gambar dalam bentuk animasi. Saat ini produksi animasi semakin berkembang dan canggih, saat ini proses produksinya menggunakan perangkat keras dan peralatan komputer untuk membuat animasi yang beragam.

Dengan adanya software animasi seperti *Adobe Flash, Adobe Director, Swift 3D, Sparkol Videoscribe*, dll, untuk menghidupkan dan menguasai kegiatan belajar terus menerus tidak lagi memerlukan keahlian khusus untuk membuat animasi tersebut dan tidak lagi harus mengeluarkan banyak biaya, terlalu banyak dalam produksi, dan memungkinkan animator untuk dengan mudah menghidupkan dan membuat animasi komputer untuk memfasilitasi dibuat lebih mudah daripada menggunakan hiburan tradisional. Namun selain itu, dibandingkan dengan belajar menggunakan gambar sebagai teks atau manual yang disediakan,

membuat animasi membutuhkan waktu dan juga membutuhkan keterampilan tambahan. Salah satu software yang paling mudah digunakan untuk membuat animasi adalah *Videoscribe*.

### c. Pengertian Video Editor

Pengeditan video adalah proses melihat atau mengedit gambar dari hasil yang diperoleh dengan memotong gambar menjadi gambar (*crop to crop*) atau menggabungkan gambar dengan menyisipkan transisi. Dalam sistem editing tidak hanya penggabungan bagian-bagian dari video saja, tetapi ada beberapa komponen yang harus diperhatikan dan selanjutnya dalam editing video ada beberapa istilah yang harus diperhatikan dalam editing video yang harus diketahui editor. yang juga dikenal sebagai istilah “koreksi tata bahasa”. Dalam hal ini, ada banyak alternatif untuk menggunakan perangkat lunak pengeditan video, tetapi peneliti memilih aplikasi *videopscribe* untuk membuat video animasi sambil belajar bahasa Arab. Aplikasi *videopscribe* merupakan aplikasi editor video yang sangat lengkap untuk android. *Videoscribe* adalah salah satu alasan aplikasi pilihan editor alasan dari aplikasi ini mempunyai gaya kreatif dengan berbagai filter yang menarik. Filter dengan gaya yang terinspirasi dari Picasso dan juga Mozaik dan terdapat berbagai banyak fitur yang khusus dan juga emoji yang lucu dan juga menarik.

*Videoscribe* Dapat juga dinilai mampu memecahkan masalah pembelajaran sehingga pembelajaran memiliki nuansa yang menarik dan memiliki penyajian dalam bentuk animasi dengan bentuk yang berbeda dan dengan suara atau musik dalam video. Dalam hal ini *videopscribe* sangat berpengaruh dalam meningkatkan pembelajaran dan efektif untuk memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi *videopscribe* salah satu aplikasi editor video yang sangat lengkap baik untuk laptop maupun android. *Videoscribe* adalah salah satu alasan mengapa aplikasi ini dipilih oleh editor karena memiliki gaya yang menarik dengan banyak filter keren. Filter dengan gaya yang terinspirasi oleh Picasso serta Mozaik dan memiliki banyak fitur dan emoji unik untuk efek kesenangan dan hiburan. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mendapatkan materi dari Buku Kerja Siswa (LKS) lalu dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Kinemaster* sehingga menghasilkan bentuk berupa video animasi yang nantinya akan dipresentasikan ketika proses belajar mengajar, guna untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam meningkatkan penguasaan pada pelajaran kosakata (*mufradat*) bahasa Arab.

### 3. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

#### a. Pengertian kosakata bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari keberadaan pembelajaran bahasa yang cocok untuk non-Arab. Pembelajaran bahasa asing dalam hal ini termasuk bahasa Arab dapat dilakukan dengan berbagai metode. Hal yang sama berlaku untuk belajar kosa kata (*al-mufradât*). Dalam sistem pembelajaran bahasa asing, kosakata merupakan unsur penting dalam semua aspek bahasa asing yang harus dikuasai siswa. Kefasihan kosakata atau wawasan (*mufradat*) memiliki manfaat yang sangat signifikan, karena kefasihan kosakata sangat berguna bagi mereka yang ingin menulis atau mengarang bahkan belajar bahasa Arab. (Nikmah, 2017, p. 77).

Kosakata merupakan aspek bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Menguasai sejumlah besar kosakata bahasa Arab dapat membantu seseorang berinteraksi dan menulis dalam bahasa tersebut. Dengan demikian, kita dapat menegaskan bahwa berbicara dan menulis adalah keterampilan berbahasa, yang harus didasarkan pada pengetahuan dan penguasaan kosakata yang kaya, bermanfaat, dan topical. (Hijriyah, 2018, p. 59)

Mc Truck dan Morgan juga menyatakan "*mistry is great skillfulness and knowledge of some subject or activity*" dalam hal ini, seseorang dapat dikatakan mampu menguasai sesuatu jika memiliki pengetahuan yang cukup dan dapat menerapkannya dalam aktivitas sehari-hari. Sehingga pemahaman seseorang dapat diukur dan dievaluasi dari cara terbaiknya menerapkan kemampuan dan keterampilannya pada pengetahuan tersebut dalam aktivitas sehari-hari. (Fajriah, 2015, p. 111).

Oleh karena itu, pemahaman dan penguasaan kosakata memiliki pengaruh yang besar terhadap keterampilan berbahasa. Pentingnya pembelajaran kosakata akan meningkatkan perkembangan kemampuan berbahasa siswa, yang akan membuat pembelajaran kosakata semakin penting untuk dipelajari siswa secara serius dan hanya agama. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang belum menguasai kosa kata dan menghadapi masalah selama fase pembelajaran bahasa Arab di kelas. Tingkat kosakata yang rendah akan mempengaruhi pembelajaran keterampilan berbahasa.

Pentingnya penguasaan kosakata bahasa Arab dan berbagai permasalahannya, sehingga perlu adanya perencanaan untuk dapat menguasai kosakata bahasa Arab dalam proses pembelajaran. Rencana pembelajaran bahasa Arab yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang dibuat oleh guru yang berusaha untuk memudahkan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab serta kosakata bahasa Arab.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Kosakata bahasa Arab**

Adapun tujuan umum pembelajaran dalam menguasai kosakata bahasa Arab adalah sebagai berikut:

1. Mengenalkan kosakata baru kepada siswa melalui qira'ah dan fahm al-masmu'.
2. Melatih atau membiasakan siswa agar siswa dapat melafalkan kata dengan benar dan benar. Jadi, memiliki pengucapan yang baik dan benar dapat membantu siswa untuk berbicara dan membaca bahasa Arab dengan lancar.
3. Memahami arti kata, ungkapan atau kata atau bila digunakan dalam konteks kalimat tertentu.
4. Kemampuan untuk mempraktikkan dan menerapkan kosakata yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari baik dalam teks maupun konteks (Astuti, 2016, hlm. 183).

#### **c. Jenis-Jenis kosakata (*mufradat*)**

Dalam jurnal menyatakan bahwa ada 4 jenis pembagian kosakata (*mufradat*) di antaranya:

1. Pembagian kosakata dalam konteks kemahiran kebahasaan

Dalam tataran linguistik, ada banyak cara untuk membagi kosa kata, antara lain: Pertama memahami kosa kata baik dalam teks maupun ucapan. Kedua, menggunakan kosa kata untuk berbicara, dalam pidato informasi atau percakapan, dari segi bentuk, perlu menggunakan yang baik dan kosakata yang tepat. Ketiga, kosakata yang digunakan dalam keterampilan menulis, dalam menulis perlu menguasai kosakata dengan baik dan akurat agar artikel dapat terbaca dengan baik dan mudah dipahami.

2. Pembagian kosakata menurut maknanya

Dalam pembagian yang dilihat dari artinya, dibagi menjadi beberapa bagian antara lain: kata fungsi, yakni kata yang bersifat mengikat dan menyatukan kata dan kalimat sehingga membentuk paparan yang dalam sebuah tulisan. Misalnya: *'amil nashab, harfjar*, dan lain-lain. *Kata-kata Inti*, kosakata dasar yang dapat membentuk sebuah tulisan valid baik dalam bentuk kata kerja maupun kata benda misalnya: (*kataba*) kata kerja, (*faslun*) kata benda. *Kata*

*gabungan*, sebuah kata yang tidak bisa berdiri sendiri dan tidak memiliki sebuah makna kecuali jika dipasangkan dengan kata lain, misalnya (*harf*) kata ini dapat memiliki arti jika disandingkan dengan kata benda lain misal: (*faslun*) + (*fii faslin*) memiliki arti yang jelas yakni di kelas.

### 3. Pembagian kosakata menurut penggunaannya

Dalam penggunaannya, kosakata dibagi menjadi dua bagian yaitu: kosakata aktif dan kosakata pasif. *Kosakata aktif* merupakan kosakata yang umumnya digunakan baik dalam penggunaan percakapan yang formal dan non formal, tulisan, wacana dan bentuk teks. Sedangkan *kosakata pasif*, merupakan kosakata yang lebih banyak digunakan dalam pembendaharaan kata seseorang tapi jarang juga digunakan. Biasanya hal ini dapat diketahui lewat buku cetak yang digunakan sebagai rujukan pembuatan penulisan dan karya ilmiah.

### 4. Pembagian kosakata menurut karakteristik kata

Dalam karakteristiknya, kosakata dibagi menjadi dua, pertama, kata tugas yaitu kata yang digunakan baik secara informal maupun resmi. Kedua, kata inti khusus kosakata ini menunjukkan sebuah kumpulan kata yang dapat mengalih makna yang spesifik dan digunakan di berbagai wacana tertentu, biasanya sering disebut dengan local words atau utility words.

## C. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran bahasa Arab tentunya tidak terlepas dari kosakata (*mufradat*) yang perlu dipelajari terlebih dahulu oleh seorang peserta didik. Tingkat pengetahuan siswa terhadap bahasa Arab tergantung bagaimana siswa memahami dan menguasai kosakata tersebut. Jikalau untuk memahami kosakata saja masih terdapat problem, untuk menguasainya juga akan lebih sulit. Namun pada umumnya, siswa merasa bodasan dalam memahami materi bahasa Arab ketika selama proses pembelajaran, sehingga siswa tidak bisa fokus saat guru menyampaikan materi. Hal ini, yang menjadi salah satu faktor siswa merasa kesulitan dalam memahami materi bahasa Arab, dan nantinya berdampak pada hasil belajar siswa terhadap materi bahasa Arab khususnya akan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Dalam hal ini video animasi yang peneliti buat dengan menggunakan aplikasi *videscribe*, peneliti berharap dapat memberikan suasana belajar yang menarik, positif dan membuat belajar

menjadi menyenangkan bagi siswa, sehingga membantu meningkatkan kualitas hidup penguasaan kosakata siswa. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Munandar di MTs N 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur berjudul: “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs N 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur*. UIN Raden Intan Lampung”.

Jika video animasi yang di kembangkan efektif untuk diterapkan, maka dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa. Sehingga permasalahan pembelajaran bahasa Arab dapat teratasi dengan baik.

Pada level ini peneliti mengambil sampel kelas dengan kondisi dan keadaan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab dengan tujuan, peneliti ingin mencoba menghubungkan variabel-variabel yang digunakan untuk menguji keefektifannya dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format video animasi. yang sudah dilaksanakan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengukur dan memastikan setelah pemutaran film animasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar memudahkan pemahaman siswa dan meningkatkan penguasaan modal kosakata yang dipelajari.

Sebagai bagian dari efek pembelajaran, peneliti mengukur kinerja sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menampilkan video animasi bahasa Arab yang dikembangkan. Jika hasil dari tahap implementasi pengembangan produk yang dilakukan peneliti membawa perubahan pada pembelajaran siswa atau memberikan dampak yang lebih baik dari sebelumnya, maka dalam hal ini dapat dikatakan pengembangan bahasa animasi video d. cukup efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti MTs 2 Hulu antara lain:



#### D. Hipotesis

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

1.  $H_0$  = Video animasi tidak efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas VIII MTs 2 Hulu.
2.  $H_a$  = Video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII MTs 2 Hulu.

