

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL BERBASIS CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KHA T NASKHI MAHASISWA KELOMPOK STUDI KALIGRAFI IAIN PALOPO

¹IKHLASUL ARBI, ²WENING ARUM SRI NUR RAMADHANI, ³LISDAYANTI, ⁴HIKMAH,
⁵ANDINI NATASYA PUTRI UTAMI, ⁶MUDHIATUL KHASIAH IHYAUDDIN

¹⁻⁶INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO, INDONESIA

E-mail: ikhlasul_arbi0060_mhs19@iainpalopo.ac.id, hikma0037_mhs19@iainpalopo.ac.id,
andini_natasya0055_mhs19@iainpalopo.ac.id, mudhiatul_khasyiah0072_mhs19@iainpalopo.ac.id

Abstract

Naskh is the foundational style of Arabic calligraphy and the standard script of printed Arabic texts, yet members of the calligraphy study group of the Arabic Language Education Student Association at IAIN Palopo still struggle to master its basic techniques, partly because instruction relies solely on the instructor's direct modelling without supporting media. This study aims to describe the development of a CapCut-based tutorial video for learning Naskh calligraphy and to determine its feasibility. A research and development design was employed using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through interviews, observation, questionnaires, and documentation, and were analysed qualitatively and quantitatively through feasibility percentages. The product is a series of short high-definition tutorial videos (1–2 minutes per segment) combining handwriting demonstrations, explanatory captions, narration, background music, transitions, and colour grading. A limited trial with ten members of the group led to two revisions: segmenting long videos into short numbered clips and slowing down the writing demonstrations. Expert validation yielded feasibility scores of 95% from the media expert, 95% from the content expert, and 96.88% from a calligraphy practitioner (mean 95.63%), all within the “very feasible” category. The tutorial video is therefore feasible as a self-study medium for Naskh calligraphy, while its effectiveness in improving writing skills needs to be tested experimentally in further research.

Keywords: Arabic calligraphy; CapCut; Naskh script; tutorial video; writing skills

Abstrak

Khat Naskhi merupakan gaya dasar kaligrafi Arab sekaligus standar penulisan teks Arab cetak, tetapi anggota kelompok studi kaligrafi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo masih kesulitan menguasai teknik dasarnya, antara lain karena pembelajaran hanya bertumpu pada contoh langsung dari pembina tanpa dukungan media. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan video tutorial pembelajaran khat Naskhi berbasis aplikasi CapCut dan mengetahui tingkat kelayakannya. Penelitian menggunakan desain penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif melalui persentase kelayakan. Produk yang dihasilkan berupa rangkaian video tutorial pendek beresolusi tinggi (1–2 menit per segmen) yang memadukan demonstrasi penulisan huruf, teks keterangan, narasi, musik latar, transisi, dan penyesuaian warna. Uji coba terbatas terhadap sepuluh anggota kelompok studi menghasilkan dua revisi, yaitu pemecahan video panjang menjadi klip-klip pendek bernomor dan pelambatan tempo demonstrasi penulisan. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan 95% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan 96,88% dari praktisi kaligrafi (rata-rata 95,63%), seluruhnya dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian, video tutorial ini layak digunakan sebagai media belajar mandiri khat Naskhi, sedangkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menulis perlu diuji secara eksperimental pada penelitian lanjutan.

Kata Kunci: CapCut; kaligrafi Arab; keterampilan menulis; khat Naskhi; video tutorial

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus mendorong pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk kepentingan pendidikan. Teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai sarana yang lahir dari perkembangan alat komunikasi dan dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran (Wijaya et al., 2021). Teknologi modern menghadirkan beragam alat, perangkat, dan bahan ajar yang memperlancar komunikasi antara pengajar dan peserta didik, terutama ketika bahasa verbal saja tidak mampu menyampaikan pesan secara efektif (al-‘Arabi & al-‘Uqaili, 1986). Dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka banyak kemudahan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar (Rahmalia, 2023).

Pembelajaran bahasa Arab di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) IAIN Palopo tidak lepas dari berbagai kendala. Pamessangi (2019) menemukan bahwa mahasiswa PBA IAIN Palopo menghadapi kesulitan belajar yang bersumber dari faktor kebahasaan maupun nonkebahasaan. Kesulitan tersebut dapat dipahami mengingat banyaknya perbedaan sistem antara bahasa Arab sebagai bahasa kedua dan bahasa Indonesia yang telah lebih dahulu dikuasai mahasiswa, termasuk perbedaan sistem tulisan (Syamsuddin, 2019). Karena itu, ketersediaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu penentu keberhasilan pembelajaran bahasa Arab (Khomsah & Muassomah, 2021; Syamsuddin, 2021). Media yang dipilih dan digunakan dengan baik dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar, mengaktifkan proses pembelajaran, serta memperjelas penyampaian pesan dan isi pelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022; Mikamahuly et al., 2023).

Salah satu keterampilan berbahasa yang menuntut dukungan media secara khusus adalah keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*). Syahatah (1996) menjelaskan bahwa pembelajaran menulis bertumpu pada tiga kemampuan, yaitu menulis dengan ejaan yang benar (*imla'*), memperindah tulisan (*khat*), dan mengungkapkan gagasan secara tertulis (*ta'bir*). Kemampuan membentuk huruf dengan benar merupakan prasyarat bagi dua kemampuan lainnya, sebab tulisan yang salah bentuk akan sulit dibaca dan maknanya dapat berubah (Munawarah & Zulkifli, 2021). Di antara berbagai gaya kaligrafi Arab, khat Naskhi menempati posisi paling mendasar. Gaya ini dikenal jelas, mudah dibaca, dan menjadi standar penulisan mushaf Al-Qur'an, buku, serta media cetak berbahasa Arab, sehingga lazim diajarkan pertama kali kepada pembelajar pemula (Huda, 2017; Sirojuddin, 1992).

Kaligrafi pada hakikatnya adalah keterampilan motorik yang dipelajari melalui pengamatan dan peniruan gerak tangan secara berulang. Pada titik inilah media video memiliki keunggulan. Video melibatkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga pesan yang dilihat dan didengar lebih cepat dan lebih mudah ditangkap daripada pesan yang hanya dibaca atau didengar (Thu'aimah, 1989; Halawa, 2020). Video tutorial juga menyajikan unsur kognitif berupa penjelasan materi melalui alur tayangan yang runtut serta dapat dikemas secara menarik sehingga mendorong peserta didik memahami materi dengan lebih baik (Krismanto, 2016). Prinsip ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menegaskan bahwa orang belajar lebih baik dari gabungan kata dan gambar daripada dari kata saja (Mayer, 2009).

Pembuatan video pembelajaran kini tidak lagi menuntut perangkat mahal. CapCut, aplikasi penyunting video yang dikembangkan oleh ByteDance dan diluncurkan dengan nama tersebut

pada April 2020 (sebelumnya bernama Viamaker), menyediakan fitur pemangkasan klip, teks keterangan, musik latar, transisi, efek visual, animasi, dan penyesuaian warna yang dapat dioperasikan melalui telepon pintar. Kemudahan ini menjadikan CapCut relevan bagi mahasiswa calon guru bahasa Arab yang perlu terampil memproduksi media pembelajaran secara mandiri.

Kebutuhan akan media semacam itu tampak nyata pada kelompok studi kaligrafi yang berada di bawah bidang minat dan bakat Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) PBA IAIN Palopo. Wawancara pendahuluan dengan pembina kaligrafi mengungkap dua persoalan utama. Pertama, sebagian peserta belum mampu mengikuti contoh penulisan khat Naskhi yang diperagakan pembina secara tepat. Kedua, pembelajaran belum didukung media apa pun, sehingga antusiasme peserta cenderung menurun. Pembina menilai bahwa video tutorial penulisan huruf Naskhi dapat menjadi terobosan, karena media tersebut belum pernah digunakan di lingkungan HMPS PBA, sekaligus dapat menjadi bahan rujukan pembina dalam mengajar.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pembelajaran kaligrafi. Khairiah (2020) mendeskripsikan model pembelajaran kaligrafi Al-Qur'an di Pesantren Lemka Sukabumi, sedangkan Huda (2017) menunjukkan bahwa khat Naskhi membantu pembelajar pemula dalam membaca dan menulis Arab, dengan pengajar, peserta didik, metode, dan media sebagai faktor pendukung utama. Dari sisi media, Miftahul (2018) membuktikan bahwa penggunaan video tutorial berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kaligrafi siswa madrasah aliyah, sementara Amrulloh dan Indrianto (2022) mengembangkan kaligrafi digital berbasis aplikasi Android bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab. Meskipun demikian, kajian yang mendokumentasikan pengembangan video tutorial khat Naskhi secara sistematis dengan aplikasi penyunting berbasis telepon pintar, untuk konteks kelompok studi mahasiswa calon guru bahasa Arab, masih terbatas.

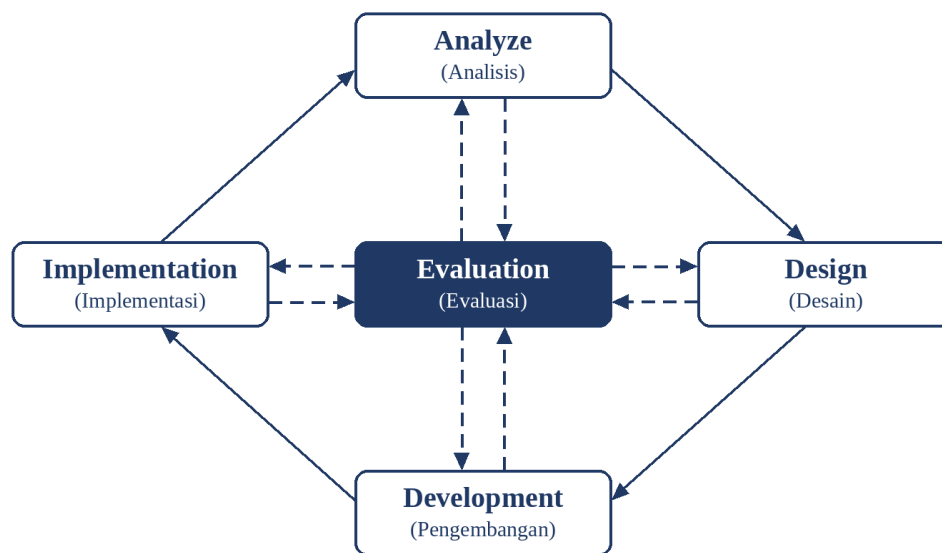
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan video tutorial pembelajaran khat Naskhi berbasis aplikasi CapCut bagi mahasiswa kelompok studi kaligrafi IAIN Palopo dan (2) mengetahui tingkat kelayakan video tutorial tersebut berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan praktisi kaligrafi. Hasil penelitian diharapkan memberikan alternatif media belajar mandiri khat Naskhi sekaligus contoh prosedur pengembangan media yang dapat diadaptasi oleh pengajar bahasa Arab.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan

atau keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran khat Naskhi berbentuk video tutorial yang disunting dengan aplikasi CapCut. Pengembangan mengikuti model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Branch, 2009). Model ini dipilih karena berorientasi sistem, runtut, dan menempatkan evaluasi pada setiap tahap sehingga revisi produk dapat dilakukan sejak dini. Alur model ADDIE disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE



Sumber: diadaptasi dari Branch (2009).

Penelitian dilaksanakan di IAIN Palopo, Sulawesi Selatan, tepatnya pada kelompok studi kaligrafi bidang minat dan bakat HMPS PBA yang menyelenggarakan pertemuan rutin sekali dalam sepekan. Subjek uji coba adalah sepuluh mahasiswa anggota kelompok studi kaligrafi. Kelayakan produk dinilai oleh tiga validator, yaitu seorang ahli media dan seorang ahli materi dari kalangan dosen Program Studi PBA IAIN Palopo, serta seorang praktisi, yakni pembina kaligrafi pada kelompok studi tersebut.

Data dikumpulkan melalui empat teknik (Arikunto, 2010). Wawancara digunakan pada tahap analisis untuk menggali masalah dan kebutuhan pembelajaran; observasi digunakan untuk mengamati jalannya pembelajaran kaligrafi dan respons peserta saat uji coba; angket digunakan untuk menjangkau kebutuhan peserta dan penilaian validator; sedangkan dokumentasi digunakan

untuk merekam proses produksi dan penggunaan video. Angket validasi menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik).

Data kualitatif berupa hasil wawancara, catatan observasi, serta kritik dan saran validator dan peserta dianalisis secara deskriptif dan dijadikan dasar revisi produk. Data kuantitatif dari angket validasi dianalisis dengan rumus persentase (Purwanto, 2004) berikut.

$$P = (\Sigma x / \Sigma x_i) \times 100\%$$

Keterangan: P adalah persentase kelayakan, Σx adalah jumlah skor yang diberikan validator, dan Σx_i adalah jumlah skor maksimal. Persentase yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan sebagaimana tercantum pada Tabel 1 (Arikunto, 2010).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup layak
21% – 40%	Kurang layak
0% – 20%	Tidak layak

3. Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan mengikuti urutan tahap model ADDIE, kemudian dilanjutkan dengan hasil validasi kelayakan produk.

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah dilakukan melalui wawancara dengan pembina dan peserta kelompok studi kaligrafi. Hasilnya menunjukkan dua masalah pokok, yaitu rendahnya pemahaman peserta terhadap teknik dasar penulisan khat Naskhi dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selama ini peserta hanya mengamati peragaan pembina di papan atau kertas, sehingga detail gerakan tangan, sudut pena, dan urutan goresan sering terlewat dan tidak dapat diulang di luar pertemuan.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui angket dan umpan balik langsung dari peserta. Hasilnya menunjukkan tiga kebutuhan, yaitu (1) media pembelajaran yang lebih efektif dan dapat diakses kapan saja, seperti video tutorial; (2) penyajian materi yang lebih visual dan interaktif sesuai preferensi belajar peserta; dan (3) media yang dapat diputar melalui telepon pintar yang sudah akrab bagi peserta. Temuan ini menjadi dasar pemilihan video tutorial sebagai bentuk produk dan CapCut sebagai aplikasi penyuntingnya.

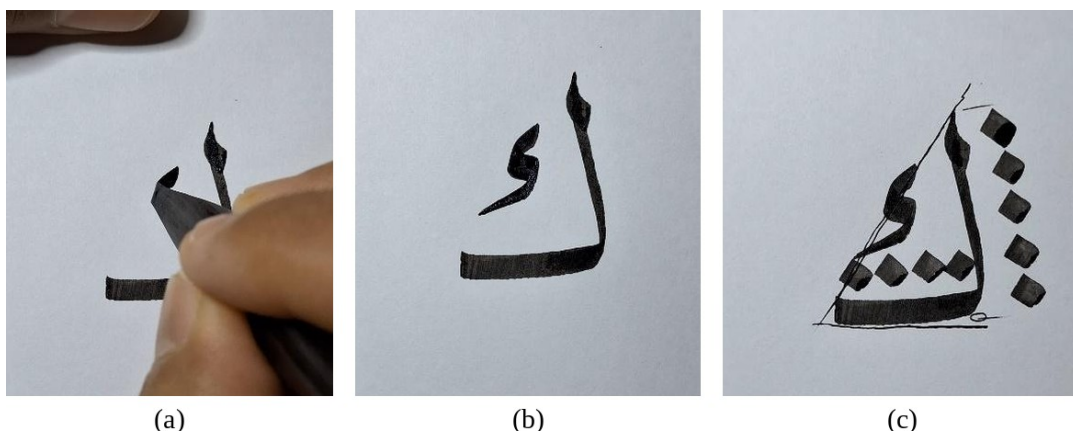
b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti menyusun materi kaidah dasar khat Naskhi secara sistematis, meliputi pengenalan karakteristik khat Naskhi, cara memegang dan memotong pena (*qalam*), proporsi huruf, serta cara menulis setiap huruf hijaiyah dan merangkainya menjadi kata dan kalimat. Materi kemudian diperiksa oleh dosen Program Studi PBA untuk memastikan ketepatan isi dan kesesuaiannya dengan standar pembelajaran. Selanjutnya disusun alur tayangan video yang terdiri atas pembukaan, penjelasan teori singkat, demonstrasi penulisan, latihan, dan penutup.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan diawali dengan perekaman proses penulisan huruf sebagai bahan dasar video. Perekaman dilakukan dari atas bidang tulis sehingga gerakan tangan, posisi pena, dan terbentuknya setiap goresan terlihat jelas. Gambar 2 memperlihatkan contoh tahapan pembentukan huruf yang direkam.

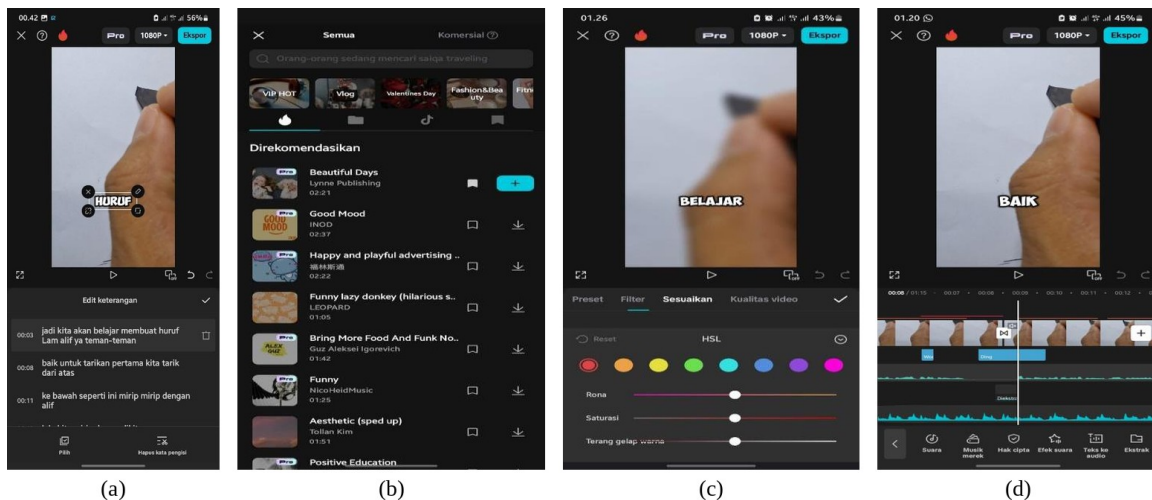
Gambar 2. Rekaman Tahapan Penulisan Huruf Khat Naskhi



(a) proses menggoreskan pena; (b) huruf yang telah terbentuk; (c) pengukuran proporsi huruf dengan titik belah ketupat.

Rekaman mentah kemudian disunting dengan aplikasi CapCut melalui beberapa langkah. Pertama, teks keterangan ditambahkan untuk menjelaskan setiap langkah penulisan. Kedua, musik latar disisipkan agar suasana belajar lebih menyenangkan. Ketiga, transisi antaradegan diterapkan agar tayangan lebih dinamis. Keempat, penyesuaian warna (*color grading*) dilakukan untuk mengatur warna dan pencahayaan sehingga tulisan tampak kontras dan nyaman dilihat. Kelima, efek visual dan animasi ditambahkan untuk menegaskan bagian penting, lalu narasi direkam untuk memandu setiap tahap penulisan. Proses penyuntingan tersebut ditunjukkan pada Gambar 3.

Gambar 3. Proses Penyuntingan Video Tutorial dengan Aplikasi CapCut



(a) penambahan teks keterangan; (b) pemilihan musik latar; (c) penyesuaian warna; (d) penyusunan efek dan teks pada linimasa.

Produk akhir disimpan dalam format MP4 beresolusi tinggi (HD) dan didistribusikan melalui folder daring sehingga dapat diakses peserta kapan saja melalui tautan <https://drive.google.com/drive/folders/1BYmREGVVd4j3BlsgktXtMw9kiQx0uwKC>.

Spesifikasi produk akhir dirangkum pada Tabel 6 di bagian akhir subbab ini.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Video tutorial diimplementasikan dalam pertemuan kelompok studi kaligrafi secara bertahap. Pada tahap persiapan, peserta menyiapkan alat tulis berupa pena kaligrafi dan kertas serta memastikan perangkat untuk memutar video dalam kondisi baik; pembina menjelaskan tujuan dan langkah pembelajaran. Pada tahap pengenalan materi, peserta mempelajari sejarah singkat, karakteristik, dan teknik dasar khat Naskhi, termasuk cara membentuk setiap huruf sesuai kaidah

proporsi dan estetika. Pada tahap demonstrasi, peserta menyaksikan secara langsung cara menulis huruf, merangkai huruf, dan membentuk kata serta kalimat. Pada tahap latihan mandiri, peserta menulis sambil mengikuti contoh dalam video dan dapat memutarinya berulang kali untuk memahami gerakan tangan yang benar. Pada tahap refleksi, peserta menilai kemajuan tulisannya, mendiskusikan kendala yang dihadapi, dan didorong untuk terus berlatih dengan sumber belajar tambahan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yang dilakukan bersifat formatif melalui uji coba terbatas kepada sepuluh anggota kelompok studi untuk memperoleh umpan balik awal mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik visual, dan keterpahaman isi. Peserta menyampaikan dua kritik utama. Kritik pertama berkaitan dengan durasi video yang terlalu panjang sehingga peserta sulit menjaga konsentrasi dalam satu sesi; peserta menyarankan agar materi disajikan dalam video yang lebih pendek dan bernomor. Kritik kedua berkaitan dengan tempo penyajian yang terlalu cepat, terutama pada bagian demonstrasi teknik penulisan, sehingga peserta kesulitan mengikuti gerakan tangan dalam membentuk huruf; peserta menyarankan efek gerak lambat (*slow motion*) atau jeda antarlangkah.

Berdasarkan masukan tersebut, video direvisi dengan memecah materi menjadi segmen berdurasi 1–2 menit untuk setiap sesi materi, memberi nomor urut pada setiap segmen, serta menambahkan efek gerak lambat dan jeda pada bagian demonstrasi penulisan. Produk hasil revisi inilah yang kemudian divalidasi oleh para ahli.

f. Hasil Validasi Kelayakan Produk

Validasi ahli media berfokus pada aspek teknis video, yaitu kejelasan visual, kualitas video, keserasian warna, sinkronisasi gambar dan suara, serta keterbacaan teks keterangan. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor (x)	Skor Maks. (x _i)	P (%)	Kategori
1	Kejelasan visual	4	4	100	Sangat layak
2	Kualitas video	4	4	100	Sangat layak
3	Keserasian warna	4	4	100	Sangat layak
4	Sinkronisasi gambar dan suara	4	4	100	Sangat layak
5	Keterbacaan teks keterangan	3	4	75	Layak
Jumlah		19	20	95	Sangat layak

Ahli media memberikan skor 19 dari skor maksimal 20 sehingga diperoleh persentase kelayakan 95% dengan kategori sangat layak. Skor tertinggi diberikan pada aspek kejelasan visual, kualitas video, keserasian warna, dan sinkronisasi gambar dan suara, sedangkan aspek keterbacaan teks keterangan memperoleh skor 3. Validasi ahli materi berfokus pada ketepatan penjelasan kaidah khat Naskhi, termasuk proporsi huruf, teknik penulisan, dan kaidah perangkaan huruf. Hasilnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor (x)	Skor Maks. (x _i)	P (%)	Kategori
1	Kesesuaian bentuk huruf	4	4	100	Sangat layak
2	Kejelasan tulisan	3	4	75	Layak
3	Konsistensi penyajian materi	4	4	100	Sangat layak
4	Ketepatan dan keajekan proporsi huruf	4	4	100	Sangat layak
5	Ketepatan teknik penggunaan pena (<i>qalam</i>)	4	4	100	Sangat layak
Jumlah		19	20	95	Sangat layak

Ahli materi juga memberikan skor 19 dari 20 dengan persentase kelayakan 95% (sangat layak). Satu-satunya aspek yang belum memperoleh skor maksimal adalah kejelasan tulisan. Selanjutnya, praktisi kaligrafi menilai produk dari sisi kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Hasilnya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Praktisi (Pembina Kaligrafi)

No.	Aspek Penilaian	Skor (x)	Skor Maks. (x _i)	P (%)	Kategori
1	Daya tarik video	4	4	100	Sangat layak
2	Resolusi video	4	4	100	Sangat layak
3	Keselarasan audio dan visual	4	4	100	Sangat layak
4	Kemudahan memahami isi video	4	4	100	Sangat layak
5	Peningkatan semangat belajar mahasiswa	3	4	75	Layak
6	Dapat digunakan secara berulang	4	4	100	Sangat layak
7	Membantu mahasiswa menulis khat Naskhi	4	4	100	Sangat layak
8	Kemudahan penggunaan media	4	4	100	Sangat layak
Jumlah		31	32	96,88	Sangat layak

Praktisi memberikan skor 31 dari skor maksimal 32 sehingga diperoleh persentase kelayakan 96,88% (sangat layak). Tujuh dari delapan aspek memperoleh skor maksimal, sedangkan aspek peningkatan semangat belajar memperoleh skor 3. Rekapitulasi hasil validasi dari ketiga validator disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Validator	Skor	Persentase	Kategori
1	Ahli media	19/20	95,00%	Sangat layak
2	Ahli materi	19/20	95,00%	Sangat layak
3	Praktisi (pembina kaligrafi)	31/32	96,88%	Sangat layak
Rata-rata			95,63%	Sangat layak

Rata-rata persentase kelayakan dari ketiga validator adalah 95,63% sehingga video tutorial khat Naskhi berbasis CapCut dinyatakan sangat layak digunakan tanpa revisi lebih lanjut. Spesifikasi akhir produk disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Spesifikasi Produk Video Tutorial Khat Naskhi

Komponen	Spesifikasi
Nama produk	Media pembelajaran khat Naskhi berbasis video tutorial
Aplikasi produksi	CapCut (telepon pintar)
Format	Video digital MP4, resolusi HD
Tujuan	Meningkatkan keterampilan menulis khat Naskhi mahasiswa PBA IAIN Palopo
Sasaran	Mahasiswa kelompok studi kaligrafi HMPS PBA
Durasi	1–2 menit untuk setiap segmen materi
Karakteristik	Visual menarik, narasi jelas, demonstrasi teknik penulisan yang sistematis, dapat diputar ulang untuk latihan mandiri
Pola belajar	Mandiri dan reflektif
Evaluasi formatif	Uji coba terbatas dan revisi berdasarkan masukan pengguna awal
Hasil validasi	Ahli media 95%; ahli materi 95%; praktisi 96,88%
Status	Sangat layak digunakan tanpa revisi lebih lanjut

4. Diskusi

Penelitian ini menghasilkan video tutorial khat Naskhi berbasis CapCut yang dinilai sangat layak oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi kaligrafi. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang efektif tidak harus diproduksi dengan perangkat profesional. Aplikasi penyunting video pada telepon pintar sudah memadai untuk menghasilkan media yang memenuhi standar teknis dan substansi, sepanjang pengembangannya mengikuti prosedur yang sistematis. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa penguasaan teknologi media menjadi bagian penting dari kompetensi pengajar bahasa Arab masa kini (Rahmalia, 2023; Syamsuddin, 2021).

Revisi yang dihasilkan dari uji coba terbatas memiliki landasan teoretis yang kuat. Keluhan peserta tentang durasi video yang terlalu panjang dan tempo yang terlalu cepat menunjukkan adanya beban kognitif yang berlebihan ketika informasi visual yang kompleks disajikan secara terus-menerus. Pemecahan video menjadi segmen pendek bernomor merupakan penerapan prinsip segmentasi (*segmenting principle*), sedangkan penambahan efek gerak lambat dan jeda antarlangkah memberi peserta kendali atas tempo belajarnya. Mayer (2009) menunjukkan bahwa pembelajar memperoleh hasil yang lebih baik ketika pesan multimedia disajikan dalam segmen-segmen yang tempo penayangannya dapat dikendalikan sendiri oleh pembelajar daripada sebagai satu tayangan utuh yang berkelanjutan. Bagi pembelajaran kaligrafi, prinsip ini sangat relevan

karena setiap huruf menuntut pengamatan cermat terhadap sudut pena, arah goresan, dan proporsi.

Keunggulan utama video tutorial terletak pada kemampuannya menghadirkan peragaan yang dapat diulang. Pada pembelajaran konvensional, peserta hanya menyaksikan peragaan pembina satu kali dan dari sudut pandang yang tidak selalu ideal. Video yang direkam dari atas bidang tulis memperlihatkan gerak tangan secara utuh dan dapat diputar kembali saat latihan mandiri. Hal ini sesuai dengan karakter khat sebagai keterampilan motorik yang dikuasai melalui pengamatan dan peniruan berulang. Temuan ini juga konsisten dengan hasil Miftahul (2018) yang melaporkan peningkatan hasil belajar kaligrafi secara signifikan setelah penggunaan video tutorial, serta dengan Huda (2017) yang menempatkan media sebagai salah satu faktor pendukung utama keberhasilan pembelajaran khat Naskhi.

Dibandingkan dengan pengembangan kaligrafi digital berbasis Android oleh Amrulloh dan Indrianto (2022) yang menghasilkan produk berupa karya kaligrafi jadi, video tutorial dalam penelitian ini menekankan proses pembentukan huruf. Perbedaan ini penting karena kesulitan peserta yang teridentifikasi pada tahap analisis justru terletak pada teknik dasar penulisan, bukan pada apresiasi karya. Dengan demikian, kedua jenis media tersebut dapat saling melengkapi: video tutorial untuk membangun keterampilan teknis, sedangkan karya kaligrafi digital untuk memperkaya contoh dan apresiasi estetika.

Skor yang belum maksimal pada beberapa aspek memberikan arah perbaikan yang konkret. Aspek keterbacaan teks keterangan (ahli media) dan kejelasan tulisan (ahli materi) mengindikasikan perlunya ukuran huruf teks keterangan yang lebih besar, kontras yang lebih tegas, dan durasi tampil yang lebih lama, terutama ketika video diputar pada layar telepon pintar yang kecil. Aspek peningkatan semangat belajar (praktisi) menunjukkan bahwa video perlu dilengkapi unsur yang mendorong keterlibatan aktif, misalnya tugas latihan bertingkat di akhir setiap segmen atau lembar contoh huruf yang dapat dicetak.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Pertama, model ADDIE diterapkan hingga evaluasi formatif dan validasi kelayakan, sementara keefektifan produk dalam meningkatkan keterampilan menulis khat Naskhi belum diukur melalui tes unjuk kerja sebelum dan sesudah penggunaan. Kedua, jumlah validator dan peserta uji coba masih terbatas pada satu kelompok studi. Oleh karena itu, temuan ini perlu dipahami sebagai bukti kelayakan produk, bukan bukti peningkatan keterampilan. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain eksperimen atau

kuasi-eksperimen dengan rubrik penilaian tulisan yang terstandar dan melibatkan subjek yang lebih luas.

5. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan video tutorial pembelajaran khat Naskhi berbasis aplikasi CapCut bagi mahasiswa kelompok studi kaligrafi HMPS PBA IAIN Palopo melalui lima tahap model ADDIE. Tahap analisis mengidentifikasi rendahnya pemahaman teknik dasar khat Naskhi dan ketiadaan media pembelajaran interaktif; tahap desain menghasilkan materi kaidah dasar khat Naskhi yang tersusun sistematis; tahap pengembangan menghasilkan video dengan demonstrasi penulisan, teks keterangan, narasi, musik latar, transisi, dan penyesuaian warna; tahap implementasi menempatkan video dalam alur persiapan, pengenalan materi, demonstrasi, latihan mandiri, dan refleksi; serta tahap evaluasi formatif menghasilkan revisi berupa segmentasi video menjadi klip 1–2 menit dan pelambatan tempo demonstrasi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan 95% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan 96,88% dari praktisi kaligrafi (rata-rata 95,63%). Video tutorial ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai media belajar mandiri dan oleh pembina atau dosen sebagai bahan ajar pendamping dalam pembelajaran khat Naskhi. Pengembang media serupa disarankan memperbesar dan mempertegas teks keterangan, menambahkan latihan bertingkat pada setiap segmen, serta menguji keefektifan produk secara eksperimental agar kontribusinya terhadap peningkatan keterampilan menulis khat Naskhi dapat dibuktikan secara empiris.

Daftar Pustaka

- al-‘Arabi, S. A., & al-‘Uqaili, A. M. (1986). *Ma‘amil al-lughat wa atsaruha fi tanmiyat al-maharat al-lughawiyah*. Dar al-Mirrikh.
- Amrulloh, A. Y., & Indrianto, N. (2022). Pengembangan kaligrafi digital berbasis aplikasi Android untuk pembelajaran khat araby. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1), 42–54. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19889>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

- Halawa, W. (2020). Improved writing ability poster by using media pictures grade VIII SMP Negeri 1 Sawo year learning 2020/2021. *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AloES) Journal*, 1(2), 141–151. <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>
- Huda, N. (2017). Implementasi jenis khat Naskhi dalam pembelajaran bahasa Arab. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 287–312. <https://doi.org/10.14421/almahara.2017.032-06>
- Khairiah, U. (2020). *Model pembelajaran kaligrafi dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis kaligrafi Al-Qur'an di Pesantren Lemka Sukabumi* [Skripsi]. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Khomsah, A. F., & Muassomah, M. (2021). Penerapan e-learning dalam pembelajaran bahasa Arab di masa pandemi. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i1.4300>
- Krismanto, D. A. (2016). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial gerak dasar tenis lapangan untuk anak tingkat sekolah dasar di Sekolah Tennis Kabupaten Temanggung* [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Miftahul, J. (2018). Atsar istikhdam wasilat fidiyu al-ta'lim al-khass fi natijat al-talamidz al-dirasiyyah fi ta'lim al-khatt al-'arabi. *Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 2(2), 153–166. <https://doi.org/10.15575/jpba.v2i2.9555>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256–263. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Munawarah, M., & Zulkiflih, Z. (2021). Pembelajaran keterampilan menulis (maharah al-kitabah) dalam bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22–34. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>
- Pamessangi, A. A. (2019). Analisis kesulitan belajar bahasa Arab mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 2(1), 11–24. <https://doi.org/10.24256/jale.v2i1.1206>
- Purwanto, M. N. (2004). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Remaja Rosdakarya.

- Rahmalia, F. (2023). Implementasi pembelajaran bahasa Arab dengan pemanfaatan teknologi. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 96–106.
<https://doi.org/10.56633/kaisa.v3i2.484>
- Sirojuddin AR, D. (1992). *Seni kaligrafi Islam*. Multi Kreasi Singgasana.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahatah, H. (1996). *Ta‘lim al-lughah al-‘arabiyyah bayna al-nazhariyyah wa al-tathbiq*. Al-Dar al-Mishriyyah al-Lubnaniyyah.
- Syamsuddin, N. (2019). Prospek pendidikan bahasa Arab di IAIN Palopo dan peluang pengembangannya. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 2(1), 1–10.
<https://doi.org/10.24256/jale.v2i1.1205>
- Syamsuddin, N. (2021). Pengembangan teknologi cetak dalam pembelajaran bahasa Arab. *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education*, 4(1), 35–45.
<https://doi.org/10.24256/jale.v4i1.2512>
- Thu‘aimah, R. A. (1989). *Ta‘lim al-‘arabiyyah li ghair al-nathiqina biha: Manahijuhu wa asalibuhu*. ISESCO.
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media pembelajaran digital sebagai sarana belajar mandiri di masa pandemi dalam mata pelajaran sejarah. *SANDHYAKALA: Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial dan Budaya*, 2(2), 1–10.
<https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>
- Zahwa, F. A., & Syafi’i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>