

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI
TERHADAP PENGUASAAN *MUFRODAT* SISWA KELAS VII
MTs MA'ARIF NU 2 CILONGOK TAHUN PELAJARAN
2020/2021**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas
Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu
Pendidikan (S.Pd)**

oleh :
**NURUL DEWI ASRIANI
NIM. 1717403073**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :
Nama : Nurul Dewi Asriani
NIM : 1717403073
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyan dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas VII MTs Ma’arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal – hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 07 Oktober 2021

Saya yang menyatakan,



Nurul Dewi Asriani

NIM. 1717403073



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K. H. SAIFUDDIN ZUHRI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP
PENGUASAAN MUFRODAT SISWA KELAS VII MTs MA'ARIF NU 2
CILONGOK TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Yang disusun oleh Nurul Dewi Asriani (NIM. 1717403073) Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 15 November 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 13 Desember 2021

Disetujui oleh

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II

Dr. Ade Ruswatie, M.Pd
NIP. 19860704 201503 2 004

Dr. H. Mukhroji, M. S.I
NIP. 19690908 200312 1 002

Penguji Utama

Drs. H. Yuslam, M.Pd
NIP. 19680109 199403 1 001

Diketahui oleh :

Dekan,



Drs. Suwito NS, M.Ag., M.A
NIP. 19710424 199903 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 30 September 2021

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Nurul Dewi Asriani
Lampiran : -

Kepada Yth.
Dekan FTIK IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Nurul Dewi Asriani
NIM : 1717403073
Jenjang : S-1
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Efektifitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Penguasaan
*Mufrod*at Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun
Pelajaran 2020/2021

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian atas perhatian Ibu, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb.

Pembimbing,



Dr. Ade Ruswatie, M.Pd

NIP. 19860704 201503 2 004

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP
PENGUASAAN *MUFRODAT* SISWA KELAS VII MTs MA'ARIF NU 2
CILONGOK TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

NURUL DEWI ASRIANI

NIM. 1717403073

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *field research* yaitu dengan cara terjun langsung kelapangan untuk mendapatkan data penelitian.

Obyek penelitian ini diambil dari populasi siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 229 anak. Pengambilan sampel dilakukan secara random dengan menggunakan rumus Taro Yamane sehingga diperoleh jumlah 70 sampel. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, angket, dan tes yang berupa pilihan ganda. Instrumen tersebut telah diuji keabsahannya melalui uji validitas empiris dan uji reliabilitas. Metode pengumpulan data berupa tes dilakukan 2 kali dengan tema *من يوميات الأسرة بيتي* dan *من يوميات الأسرة بيتي* yang telah diuji keabsahannya melalui uji validitas isi kepada dosen ahli bahasa Arab. Adapun teknik analisis data penelitian dengan menggunakan *software* SPSS 17.0 for windows.

Dari tabel uji *paired sample t-test* yang dilakukan pada dua instrument yakni angket dan instrumen tes dapat terlihat bahwa didalam hasil uji *paired sample t-test* pada angket didapatkan nilai t_{hitung} 3.397 dan nilai signifikansi 0,001. Menurut dasar pengambilan keputusan, apabila nilai t positif maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka $3.397 > 1,668$ sehingga terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan masing – masing variabel. Kemudian dikuatkan lagi pada uji *paired sample t-test* pada instrument tes terlihat bahwa nilai $t_{hitung}(-9.544) < t_{tabel}(1,668)$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment* dalam penguasaan *mufrodat*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media animasi efektif untuk penguasaan *mufrodat* pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata kunci: Efektivitas, Media Animasi, Penguasaan *Mufrodat*

MOTTO

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

“Sesungguhnya kami menurunkannya berupa Al-Qur’an berbahasa Arab, agar kamu mengerti”

(QS. Yusuf: 2)



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – INDONESIA

Transliterasi kata – kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomr : 158/1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	b	be
ت	ta	t	te
ث	ša	š	Es (dengan titik diatas)
ج	jim	j	je
ح	Ĥ	ĥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	kha'	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	žal	ž	ze (dengan titik diatas)
ر	ro'	r	er
ز	zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik dibawah)
ض	d'ad	d'	de (dengan titik dibawah)
ط	ṭa'	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	ža	ž	zet (dengan titik diatas)
ع	'ain	'	Koma terbalik diatas
غ	gain	g	ge
ف	fa'	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	Lam	l	'el

م	mim	m	‘em
ن	nun	n	‘en
و	waw	w	w
ه	ha’	h	ha
ء	hamzah	‘	apostrof
ي	ya’	y	Ye

Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>muta’addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>‘iddah</i>

Ta’ *Marbūtah* di akhir kata bila dimatikan ditulis *h*

حكمة	Ditulis	<i>hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan pada kata – kata Arab yang sudah terserap kedalam bahasa Indonesia, seperti zakat, shalat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

- a. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliyā’</i>
----------------	---------	---------------------------

- b. Bila ta’ *marbūtah* hidup dengan harakat, fathāh atau kasrah atau dhammah ditulis dengan *t*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakāt al-fiṭr</i>
------------	---------	----------------------

Vokal Pendek

-----	Fathah	Ditulis	a
-----	Kasrah	Ditulis	i
-----	Āammah	Ditulis	u

Vokal Panjang

1.	Fathah + alif	Ditulis	Ā
	جاهلية	Ditulis	Jāhiliyah
2.	Fathah + ya' mati	Ditulis	Ā
	تنسى	Ditulis	tansā
3.	Kasrah + ya' mati	Ditulis	Ī
	كريم	Ditulis	karīm
4.	Āammah + wāwu mati	Ditulis	ū
	فروض	Ditulis	furūd'

Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya' mati	Ditulis	<i>ai bainakum</i>
	ينكم	Ditulis	
2.	Fathah + wawu mati	Ditulis	<i>au qaul</i>
	قول	Ditulis	

Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el) nya.

السماء	Ditulis	<i>as-Samā</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

Penulisan kata – kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis dengan bunyi atau pengucapannya.

ذوى الفروض	Ditulis	<i>Zawī al-furūd'</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan rahmat Allah SWT dan atas doa serta dukungan dari orang – orang terkasih, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Maka dari itu, segala wujud rasa syukur dan terimakasih penulis persembahkan karya tulis sederhana ini kepada:

1. Bapak Sutrisno dan Ibu Maryati, S.Pd. AUD selaku orang tua penulis yang telah mendidik dan menyayangi dengan setulus hati. Terimakasih atas segala dukungan baik berupa moral maupun materiil sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Rakhman Hidayat dan Elma Fidianti, S.H selaku kakak yang selalu memberikan dukungan tiada henti dalam segala hal.
3. Ulun Andika Rizki, S.Pt yang selalu memberikan dukungan, do'a dan motivasi.
4. Kepada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok yang telah bersedia dan membantu terlaksananya penelitian ini.
5. Kepada teman kelas PBA'17 terimakasih sudah menjadi teman yang baik sehingga bisa senantiasa menemani hingga akhir, semoga silaturahmi kita bisa terjaga selalu.
6. Almamater jurusan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

Alhamdulillah rabbi'l'alamin. Pertama – tama penulis panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021". Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafaatnya di yaumul qiyamah nanti.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. Moh. Roqib, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Suparjo, M.A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., selaku wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

6. Ali Muhdi, S.Pd.I., M.S.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Enjang Burhanudin Yusuf, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Mawi Khusni Albar, M.Pd.I, selaku Penasehat Akademik PBA B angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
9. Dr. Ade Ruswatie, M.Pd., selaku Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Segenap dosen administrasi Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
11. Kepala sekolah, selaku kepala MTs Ma'arif NU 2 Cilongok yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
12. Sutrimah, M.Pd., selaku guru Bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok yang telah membantu dalam penelitian sehingga penulis menyelesaikan penelitian ini dengan lancar.
13. Segenap guru dan staff MTs Ma'arif NU 2 Cilongok.
14. Awalinda Susanti, S.Sos dan Matla'ul Lu'lul Fatimah selaku sahabat yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam segala hal.
15. Teman – teman Dalwag yang senantiasa mendukung dan mendo'akan penulis.
16. Partner pengerjaan skripsi Febriana Sri Rahayu dan Irfan Faizul Haq.
17. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata yang penulis ucapkan untuk menyampaikan rasa terimakasih, melainkan do'a semoga amal baiknya diterima oleh Allah

SWT dan dicatat sebagai amal sholeh. Sesungguhnya kebenaran hanya milik Allah semata. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin Yaa Rabbal ‘Alamin.

Purwokerto, 07 Oktober 2021



Nurul Dewi Asriani

1717403073



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – INDONESIA	vi
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. DEFINISI OPERASIONAL	5
C. RUMUSAN MASALAH	7
D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	8
E. SISTEMATIKA PENULISAN.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. KERANGKA TEORI	10
1. Media Animasi	10
2. Pembelajaran <i>Mufrodat</i>	18
3. Media Animasi dalam Pembelajaran <i>Mufrodati</i>	25
B. PENELITIAN TERKAIT	29
C. HIPOTESIS PENELITIAN	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. JENIS PENELITIAN	35
B. VARIABEL DAN INDIKATOR.....	36

C. KONTEKS PENELITIAN.....	37
D. METODE PENGUMPULAN DATA.....	40
E. METODE ANALISIS DATA.....	47
BAB IV PENYAJIAN DATA, ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN..	52
A. PENYAJIAN DATA.....	52
B. ANALISIS DATA	59
C. PEMBAHASAN	71
BAB V PENUTUP.....	77
A. SIMPULAN	77
B. SARAN.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN – LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Distribusi Populasi

Tabel 1.2 Kisi – Kisi Instrumen Angket Variabel (X)

Tabel 1.3 Kisi – Kisi Instrumen Angket Variabel (Y)

Tabel 1.4 Kisi – Kisi Instrumen Tes Tema بيتي

Tabel 1.5 Kisi – Kisi Instrumen Tes Tema من يوميات الأسرة

Tabel 1.6 Derajat Reliabilitas Instrumen

Tabel 2.1 Rata – Rata Hasil Tes

Tabel 2.2 Nilai Test Sebelum Dan Sesudah *Treatment*

Tabel 2.3 Statistik Deskriptif

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Angket Variabel (X)

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Angket Variabel (Y)

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Tema بيتي

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Tema من يوميات الأسرة

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel (X)

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel (Y)

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Tema بيتي

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Tema من يوميات الأسرة

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Angket

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Instrumen Tes

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Angket

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Instrumen Tes

Tabel 4.5 Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Angket

Tabel 4.6 Hasil Uji *Paired Sample T-Test Statistics* Soal

Tabel 4.7 Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Soal



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Paradigma Sederhana



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Nama Sample Penelitian
- Lampiran 2 : Daftar Nama Siswa Uji Coba Instrumen
- Lampiran 3 : Hasil Uji Coba Instrumen Angket
- Lampiran 4 : Hasil Uji Coba Instrumen Soal
- Lampiran 5 : *Output* Validitas Instrumen Angket
- Lampiran 6 : *Output* Validitas Instrumen Soal
- Lampiran 7 : Daftar Nilai Sampel Keseluruhan Untuk Instrumen Angket
- Lampiran 8 : Daftar Nilai Sampel Keseluruhan Untuk Instrumen Soal
- Lampiran 9 : *Output Paired Sample T-Test* Angket
- Lampiran 10 : *Output Paired Sample T-Test* Soal
- Lampiran 11 : Tabel Distribusi *r Product Moment*
- Lampiran 12 : Tabel Distribusi T
- Lampiran 13 : Surat Permohonan *Judgment* Instrumen Angket
- Lampiran 14 : Surat Permohonan *Judgment* Instrumen Tes
- Lampiran 15 : Surat Permohonan Ijin Pendahuluan
- Lampiran 16 : Surat Balasan Telah Melakukan Observasi Pendahuluan
- Lampiran 17 : Surat Permohonan Ijin Riset Individual
- Lampiran 18 : Surat Balasan Telah Melakukan Riset Penelitian
- Lampiran 19 : Hasil Similiarity Turnitin
- Lampiran 20 : Dokumentasi wawancara

Lampiran 21 : Dokumentasi pemberian materi pembelajaran *mufrodat*

Lampiran 22 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Berbagai variabel pendukung harus dibenahi dalam proses pencapaian tujuan pendidikan guna menjamin keberhasilan program pendidikan. Keberhasilan atau kesuksesan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kriteria terpenting dalam mencapai tujuan pendidikan. Akibatnya, sangat penting untuk menghasilkan lingkungan belajar yang kondusif selama proses pembelajaran.

Keadaan belajar yang kondusif hanya dapat dihasilkan jika kontak sosialnya baik. Interaksi sosial yang baik memungkinkan setiap individu membentuk pola hubungan tanpa ada yang menggangu. Lingkungan budaya menciptakan pola kondisi kehidupan yang sesuai dengan cara hidup penghuninya. "Lingkungan budaya digambarkan sebagai cara hidup yang diikuti setiap individu dalam aktivitas sehari-hari. Kemudian, untuk mewujudkan lingkungan belajar yang sesuai, sarana dan prasarana sangat penting. Akibatnya, pembelajaran aktif adalah pilihan yang layak dan konsisten dengan paradigma pembelajaran baru. Akibatnya, pembelajaran aktif adalah pilihan yang layak yang sejalan dengan paradigma pembelajaran baru dengan merangsang, menantang, dan memotivasi kreativitas siswa. Telah ditemukan bahwa ruang kelas yang sesuai dapat meminimalkan kemonotonan, ketumpukan, dan kelelahan psikologis pada siswa, sementara juga menumbuhkan minat, motivasi, dan daya tahan belajar.¹

Berkaitan dengan usaha menciptakan suasana yang kondusif, guru harus menguasai berbagai perspektif dan strategi pembelajaran serta fleksibel dalam penerapannya.² Media merupakan salah satu faktor yang

¹ Arianti, Didaktika Jurnal Kependidikan Volume 11, No. 1, Juni 2017, *Urgensi Lingkungan Belajar yang Kondusif dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif*, hlm.43

² Fadhilah Suralaga, *PSIKOLOGI PENDIDIKAN: Implikasi dalam Pembelajaran*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2021), hlm. 5

turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab didasarkan pada pemikiran bahwa indera penglihatan dan pengalaman tidak langsung memberikan sebagian besar informasi, kemampuan, dan sikap seseorang, sedangkan indera pendengaran dan indera lainnya memberikan sisanya.

Kemudian, salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Hampir setiap guru menginginkan kegiatan belajarnya di kelas berhasil. Jika kegiatan pembelajaran dilakukan secara sistematis di sekolah, tujuannya adalah untuk membawa perbaikan yang disengaja dalam pengetahuan, kemampuan, dan sikap setiap siswa.

Lingkungan yang meliputi siswa, guru, pustakawan sekolah, dan kepala sekolah, serta sumber daya atau materi pelajaran berupa buku, modul, pamflet, majalah, rekaman video, audio, dan sumber lainnya, mempengaruhi interaksi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Overhead projector, audio dan video tape recorder, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain merupakan contoh fasilitas belajar.³ Sedangkan media pembelajaran, menurut Schramm, merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan. Istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan untuk mengirimkan informasi dari sumber ke tujuan.⁴

Dalam rangka membawa informasi dari sumber kepada penerima maka akan lebih mudah apabila menggunakan media yang menarik perhatian siswa, banyak sekali media yang bisa digunakan untuk menarik perhatian siswa, tergantung bagaimana guru dalam mengatur kondusifitas kelas, misalnya saja dengan media flash card, gambar, ataupun menggunakan media yang lain. Desmita menyebutkan bahwa keberhasilan

³ Aminudin, Jurnal Al-Munzir Vol.7. No.2. November 2014, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm.14-15

⁴ Rustina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.24

penggunaan media dan teknologi sebagai sarana pembelajaran di kelas merupakan salah satu cara yang dapat membantu guru dalam mengembangkan proses kognitif siswa.⁵ Penggunaan media animasi merupakan salah satu media yang paling efektif dalam proses penguatan kemampuan kognitif siswa.

Istilah "animasi" mengacu pada rangkaian gambar yang disusun dalam urutan berurutan, atau "bingkai". Jika susunan gambar ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu, maka akan terlihat frame yang bergerak. Secara umum, animasi adalah teknik untuk menghidupkan dan memindahkan benda mati. Agar benda mati menjadi hidup atau berkesan, diberikan keinginan, kekuatan, semangat, dan emosi.⁶ Akibatnya, animasi dapat didefinisikan sebagai gambar yang menyebabkan item tampak hidup dengan menampilkan serangkaian gambar yang berubah secara teratur dan alternatif. Teks, bentuk, warna, dan efek khusus semuanya dapat digunakan sebagai objek dalam foto.

Dari paparan diatas jelas disebutkan bahwa media animasi adalah salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa. Media animasi membuat gambar seolah hidup dan hal tersebut dapat membuat anak didik lebih fokus terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Guru harus pintar dalam memilih media yang akan digunakan untuk pembelajaran. Agar dapat membuat suasana kelas yang kondusif dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Animasi tersebut dapat berupa video pembelajaran siswa, seperti halnya pada pembelajaran *mufrodat*. Salah satu unsur bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing, termasuk bahasa Arab, adalah *mufrodat* atau kosakata. Kosakata yang cukup dapat membantu

⁵ M. Quraisy Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta : Lentera Hati, 2009), hlm. 345

⁶ Rona Guines Purnasiwi dan Mei Kurniawan, *Jurnal Ilmiah DASI Vol.14 No.04*, Desember 2013, *Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Kerusakan Lingkungan dengan Teknik Masking*, hlm.55

kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dan menulis dalam bahasa tersebut.⁷

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok, sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang menerapkan penggunaan media animasi selama pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab karena dalam sekolah tersebut terdapat sarana dan prasarana yang dapat menunjang penggunaan media tersebut seperti proyektor. Namun, media tersebut tidak dapat diterapkan pada setiap pembelajaran, hanya pada maharah – maharah tertentu saja. Maharah disini berarti keterampilan yang diajarkan pada saat pembelajaran, seperti maharah kalam, maharah istima', maharah qira'ah dan maharah kitabah. Dan dalam buku pembelajaran sering kali ditambahkan materi *mufrodat* pada materi sebelum maharah qiroah dan kitabah. Selain itu berdasarkan hasil angket/*quisioner* yang telah diisi oleh 70 siswa yang diambil secara random dari keseluruhan siswa kelas VII yang berjumlah 229 anak menyatakan bahwa 61,4 % siswa setuju jika penggunaan media animasi dalam penyampaian *mufrodat* menyenangkan, 4,3 % sangat setuju, dan 27,1 % tidak setuju. Hal tersebut dapat digunakan sebagai landasan untuk pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran terutama pembelajaran *mufrodat*, karena sekolah yang saat ini sistemnya masih sering berganti – ganti dari luring ke daring ataupun sebaliknya dengan menyesuaikan surat keputusan yang dikeluarkan oleh kebijakan daerah masing – masing. Hal tersebut menjadi pemicu guru harus menggunakan berbagai media atau metode yang berganti – ganti dalam menyampaikan materi karena sistem tersebut agar materi dapat tersampaikan dengan baik.

Berangkat dari latar belakang diatas, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena untuk mengetahui “Efektivitas Penggunaan Media

⁷ Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*, (Surabaya: CV GEMILANG, 2018), hlm.21.

Animasi terhadap Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. DEFINISI OPERASIONAL

Terkait dengan judul penelitian ini, yaitu Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021, Agar tidak terjadi kerancuan dalam penelitian ini, maka secara operasional penulis akan mengklarifikasi istilah-istilah dalam judul, antara lain sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektif berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan dengan baik dan dapat membawa hasil. Sedangkan efektivitas merupakan komponen penting dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Jika kegiatan yang dilakukan benar dan membawa manfaat bagi orang lain, maka suatu kegiatan atau program dapat dikatakan efektif.

Jadi dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan bisa disebut efektif apabila kegiatan tersebut berjalan sesuai dengan alur dan target yang telah ditentukan juga dapat memberikan hasil yang berupa kemanfaatan untuk orang lain yang menjadi tujuan atau target.

2. Penggunaan Media Animasi

Kata media, menurut Nunu Mahnun, berasal dari kata Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media mana yang menjadi cara bagi sumber pesan untuk mengarahkan pesan atau mempelajari informasi kepada target atau penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran, menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, adalah “segala sesuatu baik fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada siswa guna mendorong

tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”.⁸ Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media komputer sebagai alat pembelajaran audio visual. Materi audio visual animasi dapat dibuat dalam bentuk video interaktif. Animasi adalah serangkaian gambar yang ditampilkan dalam urutan tertentu.

Jadi, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media pembelajaran berupa animasi adalah suatu perantara pembelajaran yang disampaikan dari sumber atau guru kepada sasaran atau siswa melalui penggunaan media berupa animasi, yang merupakan media audio- visual berupa video interaktif dengan tujuan menarik perhatian siswa agar lebih mudah dipahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Semakin banyak indera yang digunakan, semakin banyak pula pelajaran yang terinternalisasi.

3. Penguasaan *Mufrodat*

Salah satu bagian bahasa yang sangat vital keberadaannya adalah *mufrodat*, atau kosakata. *Mufrodat* diartikan sebagai kosa kata atau daftar kata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Daftar kosakata adalah sekelompok kata yang dapat digabungkan untuk membentuk frasa baru. Kosakata secara luas dianggap sebagai komponen penting dari kedua pembelajaran dan pengembangan seseorang yang telah memperoleh bahasa.⁹

Jadi yang dimaksud *mufrodat* atau kosa kata dalam penelitian ini bisa diartikan sebagai unsur dasar yang harus dimiliki pembelajar bahasa terutama bahasa asing seperti bahasa Arab yang mana menunjang siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa. Hal ini menjadi penting bagi pembelajar bahasa untuk menguasai

⁸ Talizaro Tafonao, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2 No.2, Juli 2018, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, hlm.104-105

⁹ Ika Setyorini dan Vera Sofica, Bina Insani ICT Journal, Vol.2, No.2, Oktober 2015, *Animasi Interaktif Kosakata dalam Dua Bahasa (Arab Inggris) pada RA Kuwait Pusdiklat Dewan Dakwah Bekasi*, hlm. 87

mufrodat terlebih dahulu agar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa baik dalam berkomunikasi maupun menulis.

4. MTs Ma'arif NU 2 Cilongok

Madrasah Tsanawiyah atau disingkat MTs adalah jenjang menengah pada pendidikan formal di Indonesia setara dengan Sekolah Menengah Pertama atau pendidikan SMP, yang mana pengelolanya adalah Kementerian Agama. Sedangkan MTs Ma'arif adalah sebuah jenjang pendidikan formal menengah yang dikelola oleh Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama. MTs Ma'arif NU 2 Cilongok merupakan salah satu madrasah tsanawiyah yang terletak di Kabupaten Banyumas tepatnya di desa Panembangan, Kecamatan Cilongok.

Jadi dari penelusuran istilah diatas, yang dimaksud dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021” adalah suatu penelitian/yang bertujuan mengetahui sejauh mana keefektifan penggunaan media animasi terhadap penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok tahun pelajaran 2020/2021.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan diatas, maka yang menjadi masalah pokok penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok?
2. Sejauh mana efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok?

D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui, memahami dan menjelaskan penerapan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok
- b. Untuk menganalisis sejauh mana efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Untuk menambah khasanah keilmuan khususnya bagi penulis dan pembaca karya ilmiah perpustakaan Universitas Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

b. Manfaat Praktis

- 1) Untuk menambah pengetahuan peneliti secara pribadi maupun praktisi khususnya tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan masukan bagi MTs Ma'arif NU 2 Cilongok tentang pemanfaatan media yang lebih modern salah satunya media audio visual berupa animasi
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru dalam mengelola dan meningkatkan pembelajaran terutama dalam penggunaan media.
- 4) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* sehingga dapat memudahkan anak dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar, skripsi terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian tengah atau inti, dan bagian penutup. Bagian awal terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian, lembar pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak, motto, pedoman transliterasi Arab-Indonesia, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

Selanjutnya bagian kedua yaitu bagian tengah (inti) yang terdiri dari bab I sampai dengan bab V.

Bab I, berupa pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II, berupa landasan teori yang terdiri dari kerangka teori, penelitian terkait dan rumusan hipotesis penelitian. Kerangka teori yaitu pendeskripsian dan analisis teori yang akan dijadikan sebagai pijakan peneliti dalam melakukan penelitian yang berisi tentang media animasi, pembelajaran *mufrodat* dan media animasi dalam pembelajaran *mufrodat*.

Bab III, berupa jenis penelitian, variabel dan indikator, konteks penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data. Subyek penelitian (populasi, sampel dan teknik sampling). Metode pengumpulan data terdiri dari angket, tes, wawancara, dokumentasi dan observasi.

Bab IV, berupa penyajian data, analisis data dan pembahasan.

Bab V, penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

Selanjutnya bagian akhir skripsi adalah berupa daftar pustaka, dan lampiran – lampiran.

BAB II LANDASAN TEORI

A. KERANGKA TEORI

1. Media Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai “wasaila”, atau pengantar, antara pengirim dan penerima pesan yang dituju.¹

Menurut Heinich, istilah “media” berasal dari kata “medium” yang mengacu pada alat yang berfungsi sebagai perantara antara sumber dan penerima informasi. Televisi, film, gambar, radio, rekaman audio, gambar proyeksi, bahan cetak, dan media komunikasi lainnya adalah contoh media komunikasi. Alat-alat ini, di sisi lain, disebut media pembelajaran jika mereka memberikan pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau pengajaran.²

Media adalah sumber belajar dalam arti dapat dipahami sebagai manusia, benda, atau peristiwa agar siswa memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Media adalah alat yang dapat berbentuk dan berfungsi apa saja sebagai media penyampaian pesan untuk mencapai tujuan.

Menurut Hamalik, keberadaan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, karena media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai unsur intrinsik dari proses pembelajaran. Media pembelajaran menawarkan potensi unik yang dapat membantu siswa dalam belajar, selain dapat menggantikan sebagian peran

¹ Darmawati dan Ambo Dalle, *HYPERMEDIA*, (Sulawesi Selatan: CV. Kaafah Learning Center, 2019), hlm. 11

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 3-4

pendidik sebagai penyaji materi. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan materi pembelajaran inovatif yang akan menarik siswa untuk belajar bahasa Arab.

Dalam dunia pendidikan, media disebut sebagai alat peraga, namun belakangan ini mendapat julukan baru yaitu media pendidikan, yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:³

1) Ciri fiksatif (الخاصية التوزيعية)

Kemampuan media untuk merekam, menyimpan, dan membuat ulang suatu peristiwa atau objek dikenal sebagai fiksatif. Media seperti foto, rekaman video, dan kaset audio dapat digunakan untuk membuat suatu acara. Guru dapat dengan mudah menggunakan hasil dari hal-hal yang telah ditangkap atau direkam sebagai media pembelajaran.

2) Ciri manipulatif (الخاصية المتلاعبية)

Kemampuan untuk mengedit dan memanipulasi materi berupa video, foto, dan audio yang akan digunakan sebagai media pembelajaran disebut sebagai manipulatif. Dengan mengedit hasil pengambilan gambar atau rekaman video berdurasi panjang yang dapat diringkas, peristiwa yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu tiga hingga tujuh menit

Dimungkinkan untuk memutar mundur gambar hidup (*video, motion film*), dan media video atau audio dapat diubah sesuai dengan keinginan guru untuk menampilkan rekaman yang merupakan komponen utama media pembelajaran. Guru harus lebih berhati-hati saat mengedit rekaman karena kesalahan dalam memotong bagian yang tidak tepat akan membingungkan siswa dan menyebabkan salah tafsir.

³ Azhari, Jurnal Ilmiah Didaktika Vol. 16, No.1, *Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah*, 2015, hlm 46-47

3) Ciri distributif (الخاصية المثنوية)

Kualitas distributif sebuah media adalah dapat diubah menjadi beberapa lokasi pada saat yang bersamaan. Informasi yang direkam dalam format apa pun dapat direplikasi beberapa kali dan digunakan berulang kali. Gambar, audio, dan rekaman video dapat disimpan dan digunakan kembali sesuai kebutuhan.

Selain ciri yang tercantum di atas, media memiliki sifat yang sama. Hal ini menunjukkan media pembelajaran yang diartikan dengan pengertian keperagaan, yang berasal dari kata raga, mengacu pada sesuatu yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diamati. Media pembelajaran, di sisi lain, didefinisikan sebagai alat dan mediator yang digunakan seorang guru untuk membantu siswa belajar. Media pembelajaran dianggap sebagai alat, metode, dan taktik yang digunakan dalam upaya untuk melibatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, berdasarkan ciri media pembelajaran.

Ada berbagai kesejajaran dalam pengertian media, yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima guna menggugah pikiran, perhatian, dan minat siswa guna memperlancar pengajaran dan proses pembelajaran.

Dalam bukunya, media pembelajaran, Azhar Arsyad mengutip Gerlach yang mengatakan bahwa jika dilihat secara luas, media dalam pembelajaran adalah:

“Manusia, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa mempelajari keterampilan, sikap, atau pengetahuan baru. Guru, buku, teks, dan suasana sekolah adalah semua media dalam pengertian ini. Lebih khusus lagi, instrumen grafis, fotografi, atau elektronik untuk memperoleh, menafsirkan, dan menata ulang

informasi visual atau lisan biasanya dipandang sebagai media dalam proses belajar mengajar.”⁴

Sedangkan Azhar Arsyad dalam bukunya *Media Pembelajaran* mengutip Gagne dan Briggs yang mengatakan bahwa media meliputi:

“Alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang meliputi antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, perekam video, film, slide (bingkai foto), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau kendaraan fisik yang menampung bahan ajar di lingkungan siswa yang dapat membantu mereka belajar.”⁵

Berdasarkan pengertian media di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa seorang guru dapat menggunakan berbagai media untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya menawarkan siswa dengan pengalaman belajar yang lebih relevan.

Jelas bahwa kehadiran media memiliki dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Karena jika ada pertanyaan mengenai informasi atau materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar selama proses belajar mengajar, akan dapat membantu dalam memberikan penjelasan dan mempermudah guru untuk menyajikan materi pelajaran yang sulit. Dan dengan penggunaan media yang baik pula sangat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang mana sedang dijalankan sekolah secara daring ini, tidak terkecuali di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok. Pemilihan media yang tepat dapat merangsang fikiran peserta didik sehingga dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru karena guru tidak dapat mengontrol peserta didik secara langsung seperti halnya pembelajaran saat dikelas.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm.3

⁵ Azhar Arsyad, *Media ...*, hlm.4

b. Peranan Media dalam Pembelajaran

Informasi disebarluaskan atau dipelajari melalui penggunaan media pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran memainkan peran penting dalam pendidikan. Tidak hanya membantu dalam menarik minat dan perhatian siswa, tetapi juga membantu dalam penyampaian pesan yang harus disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Seorang guru harus mengembangkan media pembelajaran yang variatif dengan kreativitas, orisinalitas, dan variasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan tetap memaksimalkan proses dan fokus pada pencapaian atau hasil belajar.

Ada berbagai macam teori belajar. Belajar menurut teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar melalui pengalaman. Inti dari ide ini adalah agar siswa belajar bagaimana memecahkan masalah, membuat hipotesis, dan mengujinya daripada menghafal fakta. Akhirnya, siswa dapat menarik kesimpulan dengan bantuan arahan dan pengawasan guru. Siswa harus lebih terlibat dalam teknik ini, dan peran guru terbatas pada mengarahkan mereka. Hal ini sejalan dengan penerapan kurikulum 2013 yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas.

Jika mempelajari teori belajar yang disebutkan di atas, maka pembelajaran bahasa Arab sangat tepat apabila menggunakan teori tersebut. Dalam hal ini, guru akan membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran, sebagaimana diketahui, berperan sebagai penyalur sumber pesan penting bagi proses pembelajaran.

Media pembelajaran dalam konteks ini merupakan wahana informasi yang ditujukan untuk proses pembelajaran pada diri siswa, dengan tujuan menimbulkan perubahan perilaku berupa

perubahan kognitif (pengetahuan), emosional (sikap), dan perubahan psikomotor (keterampilan).

Memasuki era globalisasi, teknologi komunikasi berkembang pesat, membuat jarak tidak lagi menjadi penghalang untuk menerima informasi dari seluruh dunia. Akibatnya, penguasaan bahasa menjadi kritis karena berfungsi sebagai alat bagi manusia untuk berkomunikasi satu sama lain, serta sebagai alat untuk berpikir dan menjelaskan sesuatu.⁶ Banyak sekali materi yang mendukung pembelajaran di sekolah saat ini. Sekolah favorit mungkin sudah menggunakan materi yang siap pakai, cerdas, dan kekinian. Siswa bisa mendapatkannya hari ini, dan tampaknya mereka sudah bergantung pada media. Mereka tidak dapat belajar sebaik mungkin jika tidak memiliki akses ke media. Jika kondisi ini ada, adalah tanggung jawab guru untuk memilih media yang sesuai dan tepat sesuai dengan tempat di mana siswa belajar, terlepas dari seberapa dasar atau modern media tersebut. Intinya adalah bahwa tujuan pembelajaran telah terpenuhi.

Berkaitan dengan pentingnya media pembelajaran, Al Fauzan berpendapat bahwa media berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, sebagai berikut⁷:

1) Meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Beberapa penelitian tentang media pembelajaran menunjukkan bahwa media berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar karena siswa menyaksikan dan merasakan secara langsung tema-tema diskusi yang dibahas di kelas, dan karena disampaikan dengan cara yang menarik melalui media tertentu, dapat memudahkan untuk memahami.

⁶ Amalia Firdausia, dkk, Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training, Vol. 2 No. 2, *Pengembangan Media pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang*, 2020 hlm. 89

⁷ Abdul Hamid, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*, (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2008), hlm. 171-174

2) Ekonomis

Yang dimaksud dengan ekonomis dalam konteks ini adalah bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan media akan mampu menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dalam waktu yang relatif singkat dibandingkan dengan belajar mengajar tanpa media, selain itu juga membutuhkan tenaga yang lebih sedikit untuk menyampaikannya dan menjelaskan pelajaran.

3) Meningkatkan fokus siswa pada instruksi.

Materi pelajaran yang disajikan oleh guru akan lebih jelas sebagai hasil dari media pembelajaran karena media mendekatkannya dengan kenyataan yang dapat langsung dirasakan

4) Meningkatkan kesiapan anak untuk belajar.

Siswa memiliki pengalaman langsung melalui penggunaan media pembelajaran, dan rencana pembelajaran lebih efektif dan memberikan hasil yang lebih besar.

5) Memasukkan berbagai indera ke dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa diprediksi akan bertahan lebih lama karena semakin banyak anggota panca indera yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran meningkat.

6) Mengurangi perbedaan persepsi antara guru dan siswa.

Penggunaan media pembelajaran dapat mengubah sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang dapat dirasakan, yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Untuk mengurangi perbedaan persepsi dan mendekatkan pemahaman antara guru dan siswa, penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena media dapat mengubah sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang dapat dirasakan.

7) Meningkatkan kontribusi positif siswa terhadap kesempatan belajar.

Di sinilah media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir dan mengevaluasi untuk sampai pada kesimpulan dan jawaban atas masalah.

8) Membantu siswa dalam mengatasi masalah interpersonal.

Setiap siswa dalam satu kelas memiliki kemampuan yang berbeda-beda, yang dapat menghadirkan tantangan dalam proses belajar mengajar. Beberapa siswa, misalnya, tidak dapat memperoleh pelajaran, sementara yang lain percaya bahwa mereka melakukannya, dan mengulangi proses itu memakan waktu.

Berdasarkan peran media pembelajaran tersebut di atas, penulis berpendapat bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam membantu siswa dalam proses belajar mereka. Sangat penting bagi guru untuk memilih bahan pembelajaran yang tepat berdasarkan peristiwa dan kondisi yang dihadapi siswa.

c. Media Animasi dalam Pembelajaran

Media audio visual berupa video merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Video adalah alat yang sangat baik untuk membantu proses pembelajaran. Video memberikan banyak informasi dan memberikan pembelajaran bahasa Arab dimensi baru. Karena video dapat menunjukkan kepada anak-anak pemandangan dan suara yang bergerak. Kapasitas video untuk memvisualisasikan subjek cukup berguna dalam membantu pendidik dalam penyampaian materi.

Pengemasan media video ini menggabungkan animasi dan video. Animasi adalah proses menghidupkan dan menggerakkan benda diam. Sebuah objek diam diberikan energi, kekuatan, gairah,

dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup. Jadi, animasi adalah item diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang tampak hidup sesuai dengan karakter dan terdiri dari banyak set gambar yang berubah secara teratur dan alternatif sesuai dengan desain.⁸

Mayer dan Moreno mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pengajaran yang meningkat.⁹

Dari penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa media adalah suatu perantara yang dapat mengantarkan informasi dari sumber kepada penerima. Dalam rangka mengantarkan informasi tersebut menggunakan media animasi yakni gambar bergerak yang dikemas dalam video pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa dan dapat lebih memahami pembelajaran yang diajarkan.

2. Pembelajaran *Mufrodat*

a. Pengertian Pembelajaran *Mufrodat*

Belajar menggambarkan aktivitas yang dilakukan seseorang secara aktif atau sengaja. Aktivitas ini mengacu pada kesediaan seseorang untuk terlibat dalam aktivitas mental yang memungkinkannya untuk berubah. Dengan demikian, jelas juga bahwa suatu kegiatan belajar bermanfaat jika intensitas aktivitas

⁸ Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno, Jurnal Edukasi, Volume 1, Nomor 19-23, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*, 2018, hlm. 20

⁹ Kadek Sukiyasa, Sukoco, Jurnal Pendidikan Vokasi Vol 3 Nomor 1, *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem kelistrikan Otomotif*, 2013, hlm.130

fisik dan mental seseorang lebih tinggi. Sebaliknya, sekalipun seseorang mengaku sedang belajar, jika aktivitas fisik dan mentalnya rendah, aktivitas belajar tersebut tidak mengakui bahwa ia telah terlibat dalam aktivitas belajar.¹⁰

Interaksi individu dengan lingkungannya juga dipahami sebagai kegiatan belajar. Dalam contoh ini, lingkungan terdiri dari item lain yang memungkinkan individu untuk mendapatkan pengalaman atau pengetahuan baru, serta sesuatu yang telah diperoleh atau ditemukan, tetapi yang menarik perhatian kembali ke individu untuk memungkinkan interaksi.¹¹

Seperti halnya teori fitrah, yang menegaskan bahwa anak didik dilahirkan dengan kemampuan dan potensi yang mengarah pada kebaikan dan kebenaran. Potensi-potensi tersebut pada dasarnya adalah apa yang akan dikembangkan oleh seorang anak.¹² Hal ini menunjukkan bahwa gagasan pendidikan dalam teori fitrah meyakini bahwa melalui pendidikan atau pembelajaran, seorang anak akan mampu mengembangkan potensi-potensi unggulan yang telah dimilikinya sejak lahir. Allah berfirman dalam Surat Ar-Rum ayat 30 Al-Qur'an:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ
ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ { ٣٠ }

Artinya: Maka hadapkanlah wajah kamu dengan lurus kepada agama Allah, tetapkanlah atas fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu, tidak ada perubahan pada fitrah Allah, itulah agama yang lurus;

¹⁰ Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 36

¹¹ Ainurrahman, *Belajar dan ...*, hlm.36

¹² Muhammad Darwis Dasopang, *Jurnal pendidikan: Perspektif Strategi Pembelajaran Akhlak Mulia Membangun Transformasi Sosial Siswa SMP Studi Multidisipliner Volume 1 Edisi 1, 2014*, hlm. 34

tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui. (QS. Ar-Rum:30)

Berdasarkan ayat diatas, dapat dikatakan bahwa, tujuan agama yang diturunkan oleh Tuhan kepada manusia, sesuai dengan kitab suci di atas, adalah untuk dapat mengarungi kehidupan dan penghidupan di muka bumi ini sesuai dengan fitrah aslinya. Konsekuensi pedagogisnya adalah pendidikan memiliki tanggung jawab untuk berusaha mengarahkan kecenderungan-kecenderungan keagamaan, intelektual, sosial budaya, dan biologis sesuai dengan rancangan penciptanya, sehingga selalu relevan dengan fitrah aslinya yang cinta akan kebaikan dan kebenaran.¹³

Maka dapat disimpulkan oleh penulis bahwa belajar adalah proses memodifikasi perilaku seseorang yang dipengaruhi oleh berbagai keadaan, termasuk lingkungan sekitarnya seperti diterangkan pada teori behavioristik. Proses memodifikasi perilaku dan pemahaman, sementara seorang anak mungkin tidak memiliki kemampuan fitrah pada awalnya, melalui proses belajar, ia dapat mengubah perilakunya dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentangnya.

Belajar sangat terikat dengan pembelajaran dalam konteks ini, yang secara sederhana merupakan proses pengaturan dan mengorganisasi lingkungan di sekitar siswa agar menumbuhkan dan mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai proses membimbing atau membantu siswa dalam belajar mereka.

¹³ Diambil dari Djafar Siddik, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*, (Citapustaka Media, 2006), hlm 66 yang dikutip oleh Aprida Pane, Muhammad Darwis Dasopang, *Jurnal Kajian Ilmu – Ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 02, *Belajar dan Pembelajaran*, 2017, hlm. 336-337

Belajar diartikan sebagai suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta sumber belajar, yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional. Belajar dipandang sebagai proses interaksi yang berlangsung dalam lingkungan belajar dan menggabungkan komponen utama, yaitu siswa, pengajar, dan bahan pembelajaran. Paka proses pembelajaran dapat diartikan suatu sistem yang saling melibatkan satu sama lain untuk mencapai hasil terbaik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Trianto, pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber lain, dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari uraian tersebut terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.¹⁴

Pembelajaran tersebut berlaku pada semua meteri pelajaran tidak terkecuali pada pembelajaran *mufrodat*. Menurut Al-Khauili dan Mahmud Ali yang dirujuk dalam karya Syaiful, kosakata adalah pengelompokan kata-kata yang bersama-sama membentuk suatu bahasa. Kata-kata adalah unit bahasa terkecil yang dapat digunakan secara bebas. Perbedaan antara kata dan morfem dibuat dalam definisi ini. Satuan bahasa yang paling rendah adalah

¹⁴ Diambil dari Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 19 yang dikutip oleh Aprida Pane, Muhammad Darwis Dasopang, *Jurnal Kajian Ilmu – Ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 02, *Belajar dan Pembelajaran*, 2017, hlm. 338

morfem, yang tidak dapat dipecah menjadi komponen makna yang lebih kecil dan memiliki makna yang cukup stabil. Kata tersebut kemudian terdiri dari morfem – morfem. Misalnya, kata *mu'allim* (معلم) dalam bahasa Arab hanya terdiri dari satu morfem. Sedangkan kata *al-mu'allim* (المعلم) terdiri dari dua morfem, yaitu ال dan معلم.¹⁵

Kosakata (*mufrodat*) adalah kumpulan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain yang merupakan bagian dari bahasa tertentu. Himpunan semua kata yang dipahami seseorang dan kemungkinan digunakan untuk membentuk kalimat baru disebut sebagai kosakata seseorang. Besar kecilnya perbendaharaan kata seseorang umumnya dianggap sebagai ukuran kecerdasan atau tingkat pendidikannya.

Menurut Horn, kosakata adalah kumpulan kata-kata yang membentuk bahasa. Peran kosakata dalam penguasaan keempat keterampilan berbahasa sangat diperlukan seperti yang dikemukakan oleh Vallet bahwa kemampuan memahami keterampilan bahasa tersebut sangat bergantung pada penguasaan kosakata seseorang.¹⁶ Namun, belajar bahasa tidak identik dengan belajar kosa kata saja. Dalam arti memiliki kemampuan berbahasa tidak cukup hanya dengan menghafal banyak kosa kata.¹⁷

Dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa kosakata (*mufrodat*) adalah bagian terkecil dari bahasa yang memiliki arti tersendiri dan berbeda pada setiap daerah, jadi penting halnya ketika mempelajari bahasa tertentu menguasai perbendaharaan kosa katanya terlebih dahulu, tidak terkecuali pada

¹⁵ Ahmad Qomaruddin, Jurnal Kependidikan VOL 5 No. 1, *Implementasi Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Mufrodat*, 2017, hlm. 22

¹⁶ Edison de Cunha, “Developing English Teaching Materials For Vocabulary of First Grade of Junior High School” dalam makalah, hlm.3

¹⁷ Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), hlm. 96

bahasa Arab. Oleh karena itu penting halnya dalam memilih media yang tepat seperti penggunaan media animasi yang mana dapat mendukung tersampainya pembelajaran *mufrodad* kepada siswa secara mudah dan menarik.

b. Jenis – Jenis Kosakata/ *mufrodad*

Rusydy Ahmad Tha'imah memberikan klasifikasi kosakata (*al-mufradat*) menjadi 4 (empat) yang masing – masing terbagi lagi sesuai dengan tugas dan fungsinya sebagai berikut¹⁸ :

- 1) Pembagian kosakata dalam konteks kemahiran kebahasaan
 - a) Kosakata untuk memahami (*understanding vocabulary*) baik bahasa lisan (الاستماع) maupun teks (القراءة).
 - b) Kosakata untuk berbicara (*speaking vocabulary*). Dalam pembicaraan perlu penggunaan kosakata yang tepat, baik pembicaraan informal maupun formal.
 - c) Kosakata untuk menulis (*writing vocabulary*). Penulisan pun membutuhkan pemilihan kosakata yang baik dan tepat agar tidak disalah artikan oleh pembacanya.
 - d) Kosakata potensial.
Kosakata jenis ini terdiri dari kosakata *context* yang dapat diinterpretasikan sesuai dengan konteks pembahasan.
- 2) Pembagian kosakata menurut maknanya
 - a) Kata – kata inti (*content vocabulary*).
Kosakata ini adalah kosakata dasar yang membentuk sebuah tulisan menjadi valid, misalnya kata benda, kata kerja, dll.
 - b) Kata – kata fungsi (*function word*).
Kata – kata ini yang mengikat dan menyatukan kosakata dan kalimat sehingga membentuk paparan yang baik dalam sebuah tulisan. Misalnya *huruf jar, adawat al-istifham*, dan seterusnya.

¹⁸ Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodad dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*, (Surabaya: CV.Gemilang, 2018), hlm.28-30

c) Kosakata gabungan (*cluster word*).

Kosakata ini adalah kosakata yang tidak dapat berdiri sendiri tetapi selalu dipadukan dengan kata – kata lain sehingga membentuk arti yang berbeda – beda. Misalnya kata رغب dapat berarti menyukai namun bila kata tersebut dipadankan dengan في menjadi رغب في. Sedangkan bila diikuti dengan kata عن menjadi رغب عن artinya pun berubah menjadi benci atau tidak suka.

3) Pembagian kosakata menurut karakteristik kata (*takhassus*)

a) Kata – kata tugas (*service words*)

Kata – kata tugas yaitu kata – kata yang menunjukkan tugas, baik dalam lapangan kehidupan secara informal maupun formal dan sifatnya resmi.

b) Kata – kata ini khusus (*special content words*).

Kosakata ini adalah kumpulan kata yang dapat mengalihkan arti kepada yang spesifik dan digunakan diberbagai bidang ulasan tertentu, yang biasanya juga disebut *local words* atau *utility words*.

4) Pembagian kosakata menurut penggunaannya

a) Kosakata aktif (*active words*)

Yakni kosakata yang umumnya banyak digunakan dalam berbagai wacana, baik lisan, tulisan, atau bahkan didengar dan dipahami secara luas melalui berbagai bacaan.

b) Kosakata pasif (*passive words*)

Ini adalah bahasa yang diperoleh seseorang tetapi jarang digunakan. Terminologi ini dipelajari dari publikasi cetak, yang sering dikonsultasikan dan menjadi rujukan dalam menulis masalah atau karya ilmiah.

c. Tujuan *Mufrodāt*

Tujuan umum pembelajaran kosakata/ *mufrodāt* adalah sebagai berikut¹⁹:

- 1) Siswa dikenalkan dengan istilah baru melalui membaca atau *fahm al-masmu'*.
- 2) Mengajarkan siswa bagaimana mengucapkan kosakata dengan benar, karena pengucapan yang baik dan benar mengarah pada kemampuan berbicara dan membaca yang baik dan benar.
- 3) Mengenali makna bahasa pada tingkat *denotatif* atau *leksikal*, serta ketika digunakan dalam frasa tertentu.
- 4) Mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufrodāt* itu dalam berekspresi baik secara lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya.

3. Media Animasi dalam Pembelajaran *Mufrodāt*

a. Jenis media pembelajaran bahasa

Secara umum media pembelajaran bahasa dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu: (1) media perangkat atau peralatan (*al-ajhizah*), (2) media materi pembelajaran (*al mawad al-ta'limiyah al-ta'lumiyah*), (3) kegiatan penunjang pembelajaran (*al-nasyithath al-ta'lumiyah*).²⁰

Media jenis perangkat atau peralatan (*al-ajhizah*) dibagi menjadi dua kategori yaitu:

- 1) Perangkat teknis yang meliputi:
 - a) Perangkat dengar (*al-ajhizah al sam'iyah*) seperti radio, tape recorder, CD dan laboratorium bahasa sederhana

¹⁹ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hlm. 63

²⁰ Abdul Hamid, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*, (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2008), hlm. 174

- b) Perangkat pandang (*al ajhizah al-bashariyah*) seperti alat untuk menampilkan gambar, alat peraga, proyektor untuk menampilkan media pembelajaran dan lain-lain
 - c) Perangkat dengar pandang (*al –ajhizah al-sam'iyah al-bashariyah*) seperti televisi, video, LCD dan lain-lain
- 2) Perangkat elektronik
- Perangkat elektronik seperti komputer, handphone

Sedangkan media jenis materi pembelajaran (*al mawad al-ta'limiyah al-ta'lumiya*), dibagi menjadi tiga kategori, yakni:

- 1) Media materi cetak (*mawad mathbu'ah*)
Contoh: buku – buku, gambar, peta, pamflet, kartu dan simbol.
- 2) Media materi pandang dengar tidak bergerak (*mawad sam'iyah bashariyah tsabitah*)
Contoh: film yang tidak bergerak dan sejenisnya
- 3) Media pandang dengar bergerak (*mawad sam'iyah bashariyah mutaharrikah*)
Contoh: film – film, kaset – kaset video, VCD, animasi dan lain sebagainya

Adapun jenis kegiatan penunjang pembelajaran (*al nasyatath al ta'limiyah*) seperti kegiatan rihlah dan kunjungan (*ziyaroh*), pameran, sandiwara (*masrahiyah*), perlombaan (*musabaqah*), camping bahasa (*mukhayam lughawi*), jalan sehat dan lain – lain.

Sementara itu, ada tiga kategori media yang diklasifikasikan berdasarkan indera yang digunakan manusia untuk mengumpulkan pengetahuan, yaitu media visual (*visual/bashariyah*), media pendengaran (*audio/sam'iyah*), dan media visual-visual (*audio-*

visual/*sam'iyah-bashariyah*). Berikut penjelasan mengenai berbagai media pembelajaran:

1) Media *Bashariyah* (media pandang/visual)

Benda-benda alam, orang-orang, dan peristiwa-peristiwa; tiruan benda alam, orang, dan peristiwa; dan foto-foto benda alam, orang, dan peristiwa merupakan contoh media *Bashariyah* (media visual/visual).

2) Media *Sam'iyah* (media dengar/audio)

Radio, tape recorder, speaker, dan laboratorium bahasa (dasar) adalah contoh media *Sam'iyah* (media pendengaran/audio) yang dapat dimanfaatkan untuk pelatihan bahasa.

3) Media *Sam'iyah-Bashariyah* (media dengar-pandang/audio-visual)

Media *sam'iyah-bashariyah* (audio-visual) merupakan media pembelajaran bahasa yang lengkap karena melibatkan proses saling tolong-menolong antara indera pendengaran dan penglihatan. Televisi, VCD, video, animasi, komputer, dan laboratorium bahasa modern adalah contoh dari bentuk media ini.²¹

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang amat menentukan dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran dikelas serta tercapainya tujuan pendidikan
- 2) Media pembelajaran adalah pengganti guru dalam mengantar siswa agar mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan
- 3) Media pembelajaran bahasa Arab adalah seperangkat alat pembelajaran yang disiapkan guru menjelaskan pesan yang

²¹ Aminudin, Jurnal Al-Munzir Vol. 7, No. 2, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, 2014, hlm. 25-26

relevan dengan materi pembelajaran serta alat menarik perhatian dan minat belajar siswa terhadap materi bahasa Arab

b. Animasi pada pembelajaran *mufrod*

Media animasi pada pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat.

Media animasi dalam pendidikan berpotensi untuk mengkomunikasikan sesuatu yang sulit atau kompleks yang tidak dapat dijelaskan hanya melalui gambar dan kata-kata. Kapasitas ini memungkinkan media animasi untuk menjelaskan materi yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang dengan memvisualisasikan materi yang dikomunikasikan.

Selain sebagai animasi statis yang dijalankan secara otomatis atau diaktifkan melalui tombol, media animasi yang digunakan baik untuk penjelasan konsep maupun demonstrasi juga dapat berupa animasi interaktif di mana pengguna (siswa) dapat berperan aktif dengan mengubah nilai atau lokasi bagian tertentu dari animasi.

Berikut adalah beberapa manfaat menggunakan materi animasi di dalam kelas:

- 1) Dalam pembelajaran, media animasi secara grafis dapat mengungkapkan suatu konsep yang kompleks.
- 2) Media animasi digital dapat dengan cepat menarik minat anak-anak. Animasi lebih efektif daripada bentuk media lain dalam menyampaikan pesan.
- 3) Pembelajaran virtual dibantu dengan penggunaan animasi digital.
- 4) Dalam pembelajaran, media animasi dapat memberikan media yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian.

- 5) Teknologi animasi dapat membantu dalam penerapan konsep atau demonstrasi dengan memberikan presentasi visual dan dinamis.
- 6) Animasi dapat memudahkan siswa dalam memahami kosakata yang diberikan karena dapat melihat gambar serta tulisan secara langsung jadi memudahkan siswa untuk lebih mengingatnya.

Dengan ini penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media animasi dapat mendukung pembelajaran didalam kelas agar lebih kondusif seperti disebutkan kelebihan – kelebihan penggunaan media tersebut diatas. Media animasi juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi *mufrodah* kepada siswa. Perbendaharaan *mufrodah* yang memadai diperlukan untuk membantu siswa dalam belajar bahasa Arab. Menurut para ahli pembelajaran, pembelajaran *mufrodah* sangat penting karena merupakan kebutuhan pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab yang akan membantu siswa memahami isi pembelajaran bahasa Arab.²²

B. PENELITIAN TERKAIT

Kajian pustaka ini dipakai untuk menghindari kesamaan dan untuk menghindari plagiasi dengan penelitian lain, diantaranya adalah:

Pertama, Skripsi yang berjudul *Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di Sekolah MTs Nurul Huda Ketambul Tuban* yang ditulis oleh Husein Salahuddin, 2020.²³ Yang berisi tentang penggunaan media audio visual berupa video animasi dalam meningkatkan penguasaan

²² Koderi, dkk, Jurnal Bahasa Arab Arabiyatuna VOL 4 No. 2, *Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodah Siswa MTs*, 2020, hlm. 267

²³ Skripsi *Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di Sekolah MTs Nurul Huda Ketambul Tuban* yang ditulis oleh Husein Salahuddin, (Universitas Muhammadiyah Malang, 2020)

kosakata bahasa Arab yang mengalami peningkatan. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan ditulis penulis yaitu sama – sama menggunakan media audio visual berupa video animasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Perbedaan antara skripsi ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yakni penggunaan aplikasi berupa kinemaster yang mana peneliti tidak memfokuskan menggunakan aplikasi apapun. Kemudian perbedaan subyek penelitian dan tempat penelitian, dalam penelitian ini meneliti siswa kelas VIII MTs Nurul Huda Ketambul Tuban sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis yakni meneliti siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok.

Kedua, Skripsi yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara* yang ditulis oleh Nurul Jannah, 2017.²⁴ Yang berisi tentang penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA khususnya pada materi pesawat sederhana. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan ditulis penulis yakni sama – sama menggunakan media animasi sebagai pengantar pembelajaran dan untuk mengetahui keefektifitasannya. Sedangkan perbedaannya terletak pada subyek penelitian dan lokasi penelitian, dalam penelitian ini subyek penelitian yakni siswa kelas V dan lokasi penelitiannya berada di MI Miftahul Huda Jepara.

Ketiga, Skripsi yang berjudul *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat pada Mata pelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Misbah Sumobito Jombang* yang ditulis oleh Siti Hajar Rahmayanti (UIN Malang, 2014) yang hasilnya mengalami peningkatan dalam penguasaan *mufrodat* menggunakan media audio visual dan dinyatakan berhasil karena materi disuguhkan secara kongkret. Berdasarkan hasil penelitian yang menjadi variabel (X) adalah Media audio Visual sedangkan yang menjadi variabel

²⁴ Skripsi *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara* yang ditulis oleh Nurul Janah, (Universitas Islam Negeri Walisongo, 2017)

(Y) adalah penguasaan *mufrodat* pada mata pelajaran bahasa Arab siswa kelas V.²⁵ Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yakni sama – sama menerapkan/menggunakan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat*. Perbedaan antara skripsi ini dengan penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu pada variabel X dan variabel Y, subyek penelitian, dan juga pendekatan penelitian dimana judul penelitian yang akan diteliti oleh penulis yaitu Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021. Dalam konteks penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis memiliki dua variabel penelitian yaitu Penggunaan Media Animasi (variabel X) dan Penguasaan *Mufrodat* (variabel Y), subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok serta penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Keempat, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2 No. 2 yang berjudul *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa* yang ditulis oleh Talizaro Tafonao, 2018. Jurnal ini berisi tentang peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berikut jenis – jenis media pembelajaran.²⁶ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah sama – sama membahas tentang media pembelajaran namun perbedaannya dalam penelitian ini lebih membahas media pembelajarannya secara umum, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan penulis lebih memfokuskan pada penggunaan media animasi.

Kelima, Journal of Islamic Education and Teacher Training : Al-Musannif, Vol. 2, No. 2 yang berjudul *Pengembangan Media*

²⁵ Skripsi yang berjudul *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat pada Mata pelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Misbah Sumobito Jombang* yang ditulis oleh Siti Hajar Rahmayanti (UIN Malang, 2014)

²⁶ Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2 No. 2 yang berjudul *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa* yang ditulis oleh Talizaro Tafonao, 2018

Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline pada Siswa Kelas X SMA Negeri Malang yang ditulis oleh Amalia Firdausia, Imam Asrori, Mohammad Ahsanuddin, 2020. Jurnal ini berisi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis web offline dan produk hasil pengembangannya.²⁷ Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama – sama membahas tentang media pembelajaran bahasa Arab namun perbedaannya terletak pada media yang digunakan, dalam penelitian ini menggunakan media web offline sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis menggunakan media animasi. Serta subjek penelitian juga berbeda dalam penelitian ini subjek penelitian yaitu siswa kelas X SMA Negeri Malang sedangkan subjek dalam penelitian yang akan dilakukan penulis yakni siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok.

Keenam, Jurnal Informasi Komunikasi dan Teknologi, Vol. 2, No. 2 yang berjudul *Animasi Interaktif Kosakata dalam Dua Bahasa (Arab-Inggris) pada RA Kuwait Pusdiklat Dewan Da'wah Bekas* yang ditulis oleh Ika Setyorini dan Verra Sofica, 2015. Jurnal ini berisi tentang media audio visual dalam bentuk aplikasi interaktif dengan menggunakan media animasi.²⁸ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan penulis terletak pada penggunaan animasi interaktif dalam pembelajaran kosakata. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yakni dalam penelitian ini menerapkan animasi interaktif dalam dua bahasa yaitu bahasa Arab-Inggris, serta subjek penelitian ini adalah untuk anak RA (Raudlatul Athfal) sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan penulis lebih memfokuskan pada

²⁷ Journal of Islamic Education and Teacher Training : Al-Musannif, Vol. 2, No. 2 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline pada Siswa Kelas X SMA Negeri Malang* yang ditulis oleh Amalia Firdausia, Imam Asrori, Mohammad Ahsanuddin, 2020

²⁸ Jurnal Informasi Komunikasi dan Teknologi, Vol. 2, No. 2 yang berjudul *Animasi Interaktif Kosakata dalam Dua Bahasa (Arab-Inggris) pada RA Kuwait Pusdiklat Dewan Da'wah Bekas* yang ditulis oleh Ika Setyorini dan Verra Sofica, 2015

media animasi terhadap penguasaan *mufrodat* bahasa Arab saja serta subjek penelitian yakni siswa kelas VII MTs.

Ketujuh, Jurnal Ilmiah DASI, Vol. 14 No. 04 yang berjudul *Perancangan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” dengan Teknik Masking* yang ditulis oleh Rona Guines Purnasiwi dan Mei P Kurniawan, 2013. Jurnal ini berisi tentang pengertian animasi, teknik animasi dan menjelaskan tentang animasi masking.²⁹ Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yakni karena keduanya berhubungan dengan aplikasi atau penggunaan media animasi. Namun, fokus penelitiannya berbeda; penelitian ini lebih fokus membahas pembuatan animasi 2D dengan teknik masking dan membahas kerusakan lingkungan, sedangkan penelitian penulis akan lebih fokus pada penggunaan media animasi hanya pada penguasaan *mufrodat*.

C. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis penelitian diartikan sebagai jawaban sementara. Dia ditolak bila salah satu palsu dan akan diterima jika fakta – fakta membenarkan. Penolakan dan penerimaan hipotesis sangat bergantung pada hasil – hasil penelitian terhadap faktor – faktor yang ditampilkan.

Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis yang penulis buat adalah sebagai berikut:

1. Ha

Ada peningkatan penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma’arif NU 2 Cilongok tahun pelajaran 2020/2021 dengan penggunaan media animasi.

2. Ho

²⁹ Jurnal Ilmiah DASI, Vol. 14 No. 04 yang berjudul *Perancangan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” dengan Teknik Masking* yang ditulis oleh Rona Guines Purnasiwi dan Mei P Kurniawan, 2013

Tidak ada peningkatan penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok tahun pelajaran 2020/2021 dengan penggunaan media animasi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas VII MTs Ma’arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021” ini menggunakan jenis penelitian *field research* yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk mendapatkan bahan – bahan dengan jalan terjun langsung ke lapangan untuk mengadakan penelitian. Sedangkan berdasarkan jenis data yang diperoleh penelitian ini dikategorikan menjadi penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang melibatkan data numerikal dan data analisa statistik (deduktif).¹

Metode penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini karena didasarkan pada karakteristik penelitian kuantitatif, seperti fakta bahwa penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan desain yang terstruktur, formal, dan spesifik, serta desain operasional yang terperinci, yang berarti bahwa setiap penelitian kuantitatif harus dimulai dengan perencanaan operasional yang cermat. Artinya masalah, batasan masalah, rumusan masalah, aplikasi penelitian, studi literatur, jenis instrumen, populasi dan sampel, serta metodologi analitik semuanya termasuk dalam desain. Semua ini diungkapkan secara jelas dan akurat sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan disepakati.² Metode penelitian kuantitatif ini digunakan untuk melihat ke dalam populasi atau sampel tertentu. Sedangkan pengambilan sampel dilakukan secara acak, pengumpulan data dilakukan dengan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, semuanya bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

¹ Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), hlm. 11

² Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2017), hlm. 58

Jenis penelitian lapangan ini dilakukan dengan mengobservasi langsung ke lokasi penelitian dan mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai pendekatan. Hipotesis atau pertanyaan yang harus dijawab wajib ada dalam penelitian kuantitatif guna menentukan arah dan pencapaian tujuan penelitian. Hipotesis adalah kebenaran spekulatif yang harus dibuktikan. Untuk itu, kita membutuhkan sekumpulan data yang dapat digunakan untuk mendukung pembuktian dengan penelitian ilmiah.³ Instrumen tes, angket, wawancara, dan metode lain dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

B. VARIABEL DAN INDIKATOR

Variabel adalah gejala yang bervariasi. Variabel penelitian disebut juga dengan objek penelitian dan objek itulah yang akan dipelajari dan hasilnya kemudian ditarik kesimpulan.⁴ Variabel penelitian dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua kategori:

1. Variabel Independen, sering disebut sebagai variabel bebas⁵, adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan variabel terikat (terikat) berubah atau muncul. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Media Animasi” yang biasanya dilambangkan dengan huruf X.
2. Variabel terikat, sering disebut sebagai variabel terikat, adalah variabel yang dipengaruhi atau dihasilkan dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Penguasaan Mufrodat” yang biasanya dilambangkan dengan huruf Y.

³ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif*,... hlm.59

⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D*, (Bandung: Alfa-Beta, 2011), hlm. 38

⁵ Syahrur & Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm.104

Gambar 1
Paradigma sederhana⁶



Keterangan:

Variabel X : Penggunaan media animasi

Variabel Y : Penguasaan *mufrodat*

Penulis dapat menggunakan paradigma ini sebagai panduan untuk menetapkan rumusan masalah penelitian dan hipotesis, yang selanjutnya dapat digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data.

C. KONTEKS PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil tempat atau lokasi di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok yang beralamat di Jl. Cileweng Desa Panembangan Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. Pemilihan tempat penelitian di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok ini didasari oleh beberapa pertimbangan yakni:

- a. Ketersediaan MTs Ma'arif NU 2 Cilongok untuk menjadi tempat penelitian
- b. Belum pernah ada yang melakukan penelitian terkait di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok
- c. Sekolah menggunakan media yang sama dengan apa yang ingin diteliti oleh peneliti
- d. Pemilihan media yang tepat dalam menunjang pembelajaran di masa pandemi covid-19

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 67

Penelitian ini dilakukan dari 20 Oktober 2020 – 8 Juni 2021. Adapun prosedur pelaksanaan yang penulis lakukan untuk mendapatkan data penelitian dibagi dalam beberapa tahapan yaitu:

- a. Menyerahkan surat observasi pendahuluan pada MTs Ma'arif NU Cilongok pada 20 Oktober 2020
- b. Melakukan observasi pendahuluan pada bulan Oktober-November
- c. Merumuskan masalah yang ada untuk dijadikan objek dalam penelitian yaitu tentang efektivitas penggunaan media animasi terhadap penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021
- d. Pelaksanakan penelitian yang terdiri dari beberapa tahap yakni:
 - 1) Memberikan surat ijin riset pendahuluan kepada MTs Ma'arif NU 2 Cilongok pada 4 Juni 2021
 - 2) Melakukan uji validitas instrumen tes dan angket oleh ahli pada 10 Februari 2021
 - 3) Melakukan uji coba instrumen tes dan angket pada 15 Februari 2021
 - 4) Melakukan praktek pemberian materi dengan penerapan media animasi tentang *mufrodat* kepada siswa pada 22 Februari 2021 dan 1 Maret 2021
 - 5) Menyebarkan angket pada siswa melalui Whatsapp Grup yang berupa pernyataan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi terhadap penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021 pada 2 Maret 2021- 6 Maret 2021
 - 6) Melakukan tes kepada siswa tentang materi yang berkaitan dengan *mufrodat* yang telah diberikan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi terhadap penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021 pada 8 Maret 2021

- 7) Wawancara dengan guru bahasa Arab kelas 7 yaitu Ibu Sutrimah, M.Pd pada 7 Juni 2021
- 8) Mencari data – data berupa file yang diberikan oleh pihak MTs Ma'arif NU 2 Cilongok pada 8 Juni 2021
- 9) Setelah data terkumpul kemudian peneliti menganalisis serta menafsirkan hasil hingga mendapatkan hasil penelitian

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok yang berjumlah 229 orang dengan keterangan sebagai berikut:

Tabel 1.1
Distribusi Populasi

No.	Kelas	Jumlah siswa
1.	7.1	34
2.	7.2	32
3.	7.3	31
4.	7.4	33
5.	7.5	32
6.	7.6	33
7.	7.7	34
	Jumlah	229

Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Pada penelitian ini pengambilan sampel menggunakan rumus Taro Yamane:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel yang dicari

N : Jumlah populasi

d² : Presisi (berdasarkan α yang diinginkan, misal ditetapkan 10%)⁷

Peneliti melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan media animasi terhadap penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021. Dalam aplikasinya, maka penghitungannya menjadi:

$$\begin{aligned} n &= \frac{229}{229 (0,1)^2 + 1} \\ &= \frac{229}{3,29} \\ &= 69,6 \end{aligned}$$

Maka sampel yang harus digunakan 69,6 atau dibulatkan menjadi 70 sampel.

Sampel tersebut digunakan untuk mencari data berupa pernyataan didalam angket dan juga dalam instrumen tes yang dapat melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai *mufrodat* dengan menggunakan media animasi tersebut. Dari data yang diperoleh penulis dapat menganalisis hipotesis yang sudah diterapkan dalam penelitian, yakni apakah penggunaan media animasi ini efektif atau tidak diterapkan pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok.

D. METODE PENGUMPULAN DATA

Peneliti menggunakan berbagai pendekatan pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi, termasuk:

⁷ Hasyim Ali Imran, Jurnal Studi Komunikasi dan Media Vol. 21 No.1, *Peran Sampling dan Distribusi Data Dalam penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif*, hlm.114

1. Angket (*Quisioner*)

Kuesioner menurut Hadjar, adalah serangkaian pertanyaan atau pernyataan mengenai topik tertentu yang diberikan kepada subjek secara individu atau kelompok untuk memperoleh informasi seperti preferensi, keyakinan, minat, dan perilaku.⁸

Kuesioner menurut penulis merupakan alat pengumpulan data dengan cara menyampaikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, baik secara langsung maupun tidak langsung (melalui google form). Kuesioner dipisahkan menjadi dua jenis: survei tertutup dan terbuka, tetapi hanya kuesioner tertutup yang akan digunakan oleh peneliti. Kuesioner tertutup adalah kuesioner yang telah diisi sebelumnya dengan jawaban, memungkinkan responden untuk memilih dari daftar opsi.

Dalam penelitian ini angket merupakan instrumen yang digunakan untuk menggali data tentang Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap Penguasaan *Mufrodat* Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021 dan sekaligus menjawab rumusan masalah pertama yakni bagaimanakah penerapan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok. Disini penulis menggunakan skala Likert yang berbentuk checklist.

Penyusunan angket diawali dengan pembuatan kisi – kisi angket dilanjutkan dengan menyusun pernyataan yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua angket yaitu angket tentang penggunaan media animasi dan angket tentang penguasaan *mufrodat*. Angket berupa angket tertutup yang sudah memiliki alternatif jawaban. Dikarenakan sekolah yang masih daring karena adanya pandemi Covid-19 maka penyebaran angket dilakukan secara online yaitu via google form dan

⁸ Syahrum, Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 135

disebarkan oleh guru melalui grup Whatsapp. Angket ini disebarikan kepada siswa pada tanggal 2-6 Maret 2021. Adapun kisi – kisi instrumen angket tersebut disajikan dalam tabel 1.2 dan tabel 1.3 berikut.

Tabel 1.2
Kisi – Kisi Instrumen Angket Variabel (X)
Penggunaan Media Animasi

No.	Variabel Penelitian	Indikator	Nomer Item	
			Item (+)	Item (-)
1	Penggunaan Media Animasi	Mengetahui media animasi	1,2	-
		Mudah dalam memahami materi pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media animasi	3,6,7	12
		Dengan adanya media animasi memudahkan dalam mengingat materi pembelajaran	9	-
		Adanya ketertarikan terhadap penggunaan media animasi	7,8,10	11
		Perhatian dalam belajar bahasa Arab	4	-

Tabel 1.3
Kisi – Kisi Instrumen Angket Variabel (Y)
Penguasaan *Mufrodat*

No	Variabel Penelitian	Indikator	Nomer Item	
			Item (+)	Item (-)
1	Penguasaan <i>Mufrodat</i>	Adanya perasaan yang menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab	1,2	-
		Mudah menerima pelajaran	3,8,9,10	6
		Mudah menghafalkan <i>mufrodat</i>	4	7
		Adanya harapan untuk bisa berkomunikasi secara efektif	11,5	-

2. Tes

Teknik pengumpulan data yang utama dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data tes. Tes dilakukan pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok dengan menggunakan materi pembelajaran *mufrodat* sebelum dan sesudah penerapan media animasi. Persiapan tes diawali dengan pembuatan kisi-kisi soal yang memuat tema pembelajaran, soal indikator, dan jumlah soal. Setelah pembuatan kisi-kisi, pembuatan pertanyaan, serta kunci jawaban dan standar penilaian untuk pertanyaan. Tes ini dilakukan pada tanggal 8 Maret 2021. Adapun kisi-kisi instrumen ditunjukkan di bawah ini pada tabel 1.4 dan 1.5

Tabel 1.4

Kisi – Kisi Instrumen Tes

Tema بيتي

No.	Kompetensi Dasar	Kelas	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal
1.	3.9 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema البيت	VII	بيتي	Melengkapi kalimat rumpang dan menjawab dengan benar sesuai dengan konteks kalimat	10
				Menebak mufrodat yang sesuai dengan gambar	1
				Menjawab arti dari <i>mufrodat</i> yang dipertanyakan baik dalam bahasa Arab maupun bahasa Indonesia dan menyesuaikan dengan gambar	2,8
				Melengkapi jawaban yang sesuai dengan pertanyaan	3,4,5,6, 7,9

Tabel 1.5

Kisi – Kisi Instrumen Tes

Tema من يوميات الأسرة

No.	Kompetensi Dasar	Kelas	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal
1.	3.11 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan	VII	من يوميات الأسرة	Menjawab arti dari <i>mufrodat</i> yang dipertanyakan baik dalam bahasa Arab maupun bahasa	1,2,5,6, 7,9

	(bunyi, kata, dan makna) dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema من يوميات الأسرة		Indonesia	
2.	3.12 Menganalisis gagasan dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema من يوميات الأسرة		Melengkapi kalimat rumpang dan menjawab dengan benar sesuai dengan konteks kalimat	4
			Menebak mufrodad yang sesuai dengan gambar	3,8
			Melengkapi jawaban yang sesuai dengan pertanyaan	10

3. Wawancara atau Interview

Metode interview adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan pedoman beberapa pertanyaan yang diajukan langsung kepada subjek untuk mendapatkan respon secara langsung dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur ini digunakan apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.⁹ Sehingga peneliti telah menyusun daftar pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden, dan agar peneliti dapat mengantisipasi apabila responden tidak mengerti dengan memberikan penjelasan yang relevan dengan topik materi.

⁹ Wilinny, dkk, Jurnal Ilmiah Simantek, Vol. 3 No.1, 2019, *Analisis Komunikasi di PT. Asuransi Buana Independent Medan*, hlm. 4

Alasan penulis melakukan wawancara adalah untuk mendukung data utama yaitu test agar penelitian ini lebih akurat lagi. Wawancara dilakukan kepada guru bahasa Arab MTs Ma'arif NU 2 Cilongok yang dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2021.¹⁰

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan informasi dari dokumen, seperti kertas, gambar, video, dan lain sebagainya. Pendekatan dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengali tentang siswa kelas tujuh MTs Ma'arif NU 2 Cilongok dan dokumen yang diperlukan untuk penelitian ini. Penulis mengumpulkan data berupa file – file data diri siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok, file profil madrasah. Penulis mendapatkan data tersebut pada tanggal 7-8 Juni 2021.

5. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu kegiatan ilmiah empiris yang didasarkan pada fakta-fakta lapangan dan teks-teks dan dilakukan dengan menggunakan panca indera tanpa menggunakan manipulasi apapun.¹¹ Penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji gagasan dan hipotesis, sedangkan observasi digunakan untuk mendeskripsikannya.

Sedangkan observasi menurut penulis adalah suatu metodologi atau pendekatan untuk mengumpulkan data dengan melihat tindakan yang sedang berlangsung baik offline maupun online. Observasi dilakukan dalam rangka mengamati proses penggunaan media animasi di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok.

¹⁰ Wawancara dengan Ibu Sutrimah, M.Pd pada 7 Juni 2021

¹¹ Hasyim Hasanah, Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1, 2016, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Semarang, *Teknik – Teknik Observasi*, hlm. 21

E. METODE ANALISIS DATA

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk suatu penelitian. Rincian ini diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Sebelum digunakan, instrumen diuji cobakan terlebih dahulu untuk memastikan bahwa itu berfungsi dengan baik. Tujuan uji coba adalah untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrume

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji seberapa baik suatu instrumen dapat mengungkapkan informasi. Validitas, menurut Arikunto, adalah metrik yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen.¹² Dengan istilah lain, validitas suatu instrumen adalah kemampuannya untuk secara akurat mengukur sesuatu yang harus diukur. Uji validitas ini menggunakan rumus *Korelasi Product Moment Karl Pearson*¹³ sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= Angka indeks "r" product moment
N	= Number of cases
$\sum XY$	= Jumlah hasil perkalian antara sektor X dan Y
$\sum X$	= Jumlah seluruh sektor X
$\sum Y$	= Jumlah seluruh sektor Y

¹² Suharsimi Arikunto, *Penelitian Kuantitatif Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 211

¹³ Dalam buku Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi Cet.13*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 146 yang dikutip oleh Anom Isnadi dalam Skripsi berjudul "Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab dengan Metode Bernyanyi di Kelas VII MTs YAPI Pakem Sleman Yogyakarta Tahun 2015/2016

Kriteria r_{xy} sebagai berikut:

$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$ sangat rendah

$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ rendah

$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$ cukup

$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ tinggi

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$ sangat tinggi

Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat validitas instrumen ditentukan berdasarkan membandingkan r hitung tabel dengan r *Product Moment*. Setelah diperoleh r_{xy} dilakukan pengujian validitas dengan membandingkan harga r_{xy} dan r_{tabel} *Product Moment*, dapat dicari dengan harga r_{tabel} *Product Moment* pada taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujiannya adalah jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut valid dan jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid.¹⁴

b. Uji Reliabilitas

Jika instrumen telah dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah memverifikasi keandalannya, yang mencoba menunjukkan konsistensi pengukuran. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *Internal Consistency* untuk melakukan pengujian reliabilitas, yang dilakukan dengan hanya menguji instrumen satu kali dan kemudian menganalisisnya menggunakan tes lainnya. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*¹⁵ sebagai berikut:

¹⁴ Eni Ernawati, *Pengaruh Penggunaan Metode Tutor Sebaya Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Materi Trigonometri Siswa Kelas X MA Al Mizan Kalimas Kabupaten Pematang*, Skripsi: IAIN Purwokerto, 2019, hlm. 35

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 185

$$r_i = \frac{K}{(K-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right\}$$

Keterangan :

K = Mean kuadrat antar subyek
 $\sum Si^2$ = Mean kuadrat kesalahan
 St^2 = Variasi total

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama – sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan dalam tes atau soal penelitian. Semua item atau pertanyaan dalam ujian atau pertanyaan penelitian mungkin dikenakan penilaian keandalan pada saat yang sama. Berikut ini merupakan dasar pengambilan keputusan dalam pengujian reliabilitas:¹⁶

Tabel 1.6
Derajat Reliabilitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,90 < r_{xy} < 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,70 < r_{xy} < 0,90$	Reliabilitas tinggi
$0,40 < r_{xy} < 0,70$	Reliabilitas sedang
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Reliabilitas rendah
$r_{xy} < 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

2. Analisis Data

Setelah semua data yang diperlukan diperoleh, data tersebut harus dikelola dan dianalisis. Berdasarkan permasalahan yang diteliti, khususnya pemanfaatan media animasi (X) dan penguasaan *mufrodat* (Y). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan uji-t sebagai pendekatan analisis data. T-test adalah alat analisis data yang digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan antara dua buah data.

¹⁶ Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru, 2014), hlm.

Penelitian ini membandingkan data nilai sebelum dan sesudah penerapan media animasi, menggunakan dua sampel. Untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media animasi, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode *Paired Sample T-Test*. Dalam penelitian ini, kriteria analisis uji-t digunakan untuk menetapkan dan menolak hipotesis. Sejumlah prasyarat harus dipenuhi sebelum uji-t dapat dilakukan, antara lain:

a. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk uji normalitas adalah rumus *Kolmogorv Smirnov*¹⁷ yaitu:

$$KS = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \times n_2}}$$

Keterangan:

KS = harga *Kolmogorv-Smirnov* yang dicari

n_1 = jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = jumlah sample yang diharapkan

b. Uji Homogenitas

Menurut Winarsunu uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model t-test data homogen atau tidak.¹⁸ Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat menemukan pada tahap analisa lanjutan, apabila tidak maka harus ada pembetulan – pembetulan metodologis. Adapun rumus untuk menguji homogenitas adalah:

¹⁷ Sugiyono, *Metode ...*, hlm. 159

¹⁸ Tulus Winarsunu, *Statistika dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: UMM Press, 2017), hlm. 100

$$F_{max} = \frac{\text{Varian Tertinggi}}{\text{Varian Terendah}}$$

$$\text{Varian } (SD^2) = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}}{N - 1}$$

Peneliti menggunakan program *SPSS 17.0 for windows* untuk memudahkan analisis dalam penelitian. Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas menggunakan *SPSS 17.0 for windows* dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} maka memiliki varian homogen. Akan tetapi apabila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka varian tidak homogen.¹⁹

c. Uji Hipotesis

Menguji hipotesis penelitian dengan cara menguji rata – rata dua kelompok berhubungan sama atau berbeda menggunakan *Paired Sample T-test*. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut²⁰:

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Keterangan:

M_D = Mean of Difference

SE_{MD} = Standard Error of Mean of Difference

Hipotesis nol dan hipotesis alternatif:

H_0 = tidak ada perbedaan rata – rata antara *pretest* dan *posttest*

H_a = ada perbedaan rata – rata antara *pretest* dan *posttest*

Keputusan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan kriteria keputusan

- Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$ jadi H_0 diterima.
- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ jadi H_0 ditolak.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, ...hlm. 276

²⁰ I'anut Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode penelitian Kuantitatif*, (Malang: Madani, 2015), hlm. 97-99

BAB IV

PENYAJIAN DATA, ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. PENYAJIAN DATA

1. Pelaksanaan Penelitian

Penulis melakukan penelitian di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok dengan subyek kelas VII. Sampel diambil secara random dan jumlahnya ditentukan menggunakan rumus Taro Yamane yang mana dari keseluruhan siswa yang berjumlah 229 siswa dan sampel yang diambil berjumlah 70 siswa. Pengambilan data dilakukan dari 22 Februari 2021 – 8 Juni 2021.

Penelitian menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yakni penggunaan media animasi. Sedangkan variabel terikatnya yakni penguasaan *mufrodat*.

Data yang dideskripsikan berupa data hasil wawancara dengan guru bahasa Arab MTs Ma'arif NU 2 Cilongok dan kemudian mendeskripsikan data hasil nilai test siswa sebelum penggunaan media animasi dan sesudah penggunaan media animasi terkait dengan pembelajaran *mufrodat*. Keefektifan penggunaan media animasi pada pembelajaran *mufrodat* pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021 ditentukan dengan menghitung ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media animasi pada pembelajaran *mufrodat* pada tahun pelajaran 2020/2021.

2. Hasil Penelitian

Salah satu data dalam penelitian ini diperoleh berdasarkan teknik pengambilan data berupa tes. Tes dilakukan setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari penelitian ini maka penulis

menggunakan data berupa nilai siswa sebelum diperlakukannya *treatment* (perlakuan) tersebut. Nilai yang diambil merupakan nilai dari hasil pembelajaran *mufrodad* sebelum diberi perlakuan.

Sebelum disajikan data sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) akan disajikan nilai siswa berdasarkan hasil tes sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) yang terdiri dari dua kali tes yakni tema بيتي dan من يوميات الأسرة.

Tabel 2.1

Nilai Tes

No.	Nama	Tes 1 Tema بيتي	Tes 2 Tema من يوميات الأسرة	Rata - Rata
1.	Septiyaningsih	100	80	90
2.	Riska Alifatun Hidayah	10	20	15
3.	Nazwa Safira Utami	100	100	100
4.	Muhammad Hakim S	10	10	10
5.	Dimas Julian P	0	40	20
6.	Anisa Nailatun Naja	80	90	85
7.	Rusti Yuliana	90	90	90
8.	Muhammad Harish Masna	90	80	85
9.	Ukhti Riska Lestari	100	90	95
10.	Khusnul Khotimah	70	10	40
11.	Nur Fitria Ramdani	80	40	60
12.	Muhammad Rohimudin	50	60	55
13.	Fathi Sibti Tanawa	80	90	85
14.	Dodi Kuswanto	40	30	35
15.	Khayara Alima Musyafa	80	90	85
16.	Alfi Karomah	10	10	10
17.	Rizka Putri Maulida	90	10	50

18.	Azka Wulida	90	50	70
19.	Nazwa Aulia Rahmah	80	90	85
20.	Wilda Naila Rizky	90	90	90
21.	Tegar Aji Setiawan	70	50	60
22.	Saeful Abdullah	70	70	70
23.	Aldimas Ubaidilla	90	80	85
24.	Ummu Mar'atus Shifa	90	80	85
25.	Rizki Wahyu Ramadanani	80	40	60
26.	Arif Maulana	10	30	20
27.	Wahyu Dana Saputra	90	70	80
28.	Nia Kalosa Sekar N A	100	10	55
29.	Siti Munawaroh	80	60	70
30.	Faza Marisa	100	100	100
31.	Ishaal Zelig Al Rakhil	20	40	30
32.	Selina Wahdah Ramadanani	60	80	70
33.	Ari Zaenur Rokhman	80	40	60
34.	Dian Purnomo	60	80	70
35.	Azifatul Hana	90	70	80
36.	Tanada Ayu Aisyah	100	100	100
37.	Lina Niswatul Jannah	80	60	70
38.	Dina Wahyuningsih	60	60	60
39.	Alief Ibnu Rashif	90	90	90
40.	Isrofatul Khafizah	70	50	60
41.	Faiq Murtadlo	70	70	70
42.	Salsa Olifatul Widad	60	60	60
43.	Hawa Zayyana Alfaz	80	90	85
44.	Nailil Faizah	90	90	90
45.	Muhammad Irfan Adiyatma	90	80	85
46.	Naufal Azzahir	50	60	55
47.	Saras Novita Sari	80	90	85

48.	Dimas Adrian	50	60	55
49.	Adetia Dewi Yanti	90	100	95
50.	Muzaqi Bil Izzi	90	50	70
51.	Reza Azriel Pratama	40	60	50
52.	Zalfa Iza Indana	90	70	80
53.	Amalia Raya Kartika	80	60	70
54.	Muhammad Khoerul In'am	80	40	60
55.	Daifatul Khusna	80	90	85
56.	Aril Denanda	60	80	70
57.	Muhammad Mulham Muktafi	80	40	60
58.	Tofik Nurrohman	50	60	55
59.	Adri Chaqoiq	80	90	85
60.	Respatih Aliyudin	80	40	60
61.	Dave Bagus Magandhi	80	90	85
62.	Bisma Rizkia Ramadhan	80	40	60
63.	Eva Marlina	90	50	70
64.	Kholifatul Aulia	90	50	70
65.	Aisha Zulfa Azzahra	80	90	85
66.	Ayu Nur Aziza	60	80	70
67.	Reviana Mu'azzizah	80	90	85
68.	Maitsa Nabilah	80	90	85
69.	Anis Nur Aisah	90	70	80
70.	Nauroh 'Azzah Khaniyah	90	100	95

Dari tabel 2.1 dapat dilihat rata – rata dari masing – masing siswa berdasarkan hasil test dengan tema *من يوميات الأسرة* dan *بيتي*.

Kemudian dari data tersebut akan dianalisis.

Berikut disajikan data berupa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) yang terfokus pada penguasaan *mufrodad* yang dilakukan kepada responden yakni

sampel yang diambil dari siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok yang dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2
Nilai Tes Sebelum Dan Sesudah *Treatment* (Perlakuan)

No.	Nama	Nilai Tes Sebelum Perlakuan	Nilai Tes Sesudah Perlakuan
1.	Septiyaningsih	34	90
2.	Riska Alifatun Hidayah	26	15
3.	Nazwa Safira Utami	26	100
4.	Muhammad Hakim S	28	10
5.	Dimas Julian P	18	20
6.	Anisa Nailatun Naja	46	85
7.	Rusti Yuliana	38	90
8.	Muhammad Harish Masna	24	85
9.	Ukhti Riska Lestari	68	95
10.	Khusnul Khotimah	42	85
11.	Nur Fitria Ramdani	32	60
12.	Muhammad Rohimudin	28	55
13.	Fathi Sibti Tanawa	70	85
14.	Dodi Kuswanto	22	35
15.	Khayara Alima Musyafa	68	85
16.	Alfi Karomah	82	100
17.	Rizka Putri Maulida	90	95
18.	Azka Wulida	58	70
19.	Nazwa Aulia Rahmah	80	85
20.	Wilda Naila Rizky	56	90
21.	Tegar Aji Setiawan	62	60
22.	Saeful Abdullah	16	70
23.	Aldimas Ubaidilla	18	85
24.	Ummu Mar'atus Shifa	68	85

25.	Rizki Wahyu Ramadani	30	60
26.	Arif Maulana	28	20
27.	Wahyu Dana Saputra	28	80
28.	Nia Kalosa Sekar N A	96	100
29.	Siti Munawaroh	42	60
30.	Faza Marisa	94	100
31.	Ishaal Zelig Al Rakhil	28	30
32.	Selina Wahdah Ramadani	34	70
33.	Ari Zaenur Rokhman	56	60
34.	Dian Purnomo	32	70
35.	Azifatul Hana	62	80
36.	Tanada Ayu Aisyah	52	100
37.	Lina Niswatul Jannah	32	70
38.	Dina Wahyuningsih	28	60
39.	Alief Ibnu Rashif	38	90
40.	Isrofatul Khafizah	40	60
41.	Faiq Murtdlo	18	70
42.	Salsa Olifatul Widad	26	60
43.	Hawa Zayyana Alfaz	96	85
44.	Nailil Faizah	58	90
45.	Muhammad Irfan Adiyatma	28	85
46.	Naufal Azzahir	30	55
47.	Saras Novita Sari	72	85
48.	Dimas Adrian	30	55
49.	Adetia Dewi Yanti	46	95
50.	Muzaqi Bil Izzi	38	70
51.	Reza Azriel Pratama	24	50
52.	Zalfa Iza Indana	66	80
53.	Amalia Raya Kartika	94	70
54.	Muhammad Khoerul In'am	32	60

55.	Daifatul Khusna	30	85
56.	Aril Denanda	32	70
57.	Muhammad Mulham Muktafi	84	60
58.	Tofik Nurrohman	54	55
59.	Adri Chaqoiq	64	85
60.	Respatih Aliyudin	28	60
61.	Dave Bagus Magandhi	40	85
62.	Bisma Rizkia Ramadhan	34	60
63.	Eva Marlina	46	70
64.	Kholifatul Aulia	56	70
65.	Aisha Zulfa Azzahra	90	85
66.	Ayu Nur Aziza	34	70
67.	Reviana Mu'azzizah	62	85
68.	Maitsa Nabilah	72	85
69.	Anis Nur Aisah	30	80
70.	Nauroh 'Azzah Khaniyah	78	95

Berdasarkan tabel 2.2 dapat diketahui hasil nilai sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) yang kemudian akan dijelaskan menggunakan statistik deskriptif pada tabel 2.3.

Tabel 2.3

Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
SEBELUM_PERLAKUAN	70	16.00	96.00	47.3143	22.70130
SESUDAH_PERLAKUAN	70	10.00	100.00	72.2143	20.79290
Valid N (listwise)	70				

Berdasarkan tabel 2.3 terlihat bahwa nilai terendah sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) adalah 16 dan nilai tertinggi adalah 96. Selanjutnya nilai terendah sesudah diberikan *treatment*

(perlakuan) adalah 10 sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Sedangkan rata – rata nilai sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) adalah 47,3 dan untuk rata – rata nilai sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) adalah 72,2. Hal ini menunjukkan bahwa rata – rata nilai sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) lebih rendah dari rata – rata setelah diberikan *treatment* (perlakuan).

B. ANALISIS DATA

1. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen test diujikan kepada responden maka terlebih dahulu harus diuji oleh ahli apakah instrumen tersebut layak atau tidak untuk digunakan kemudian setelah mendapat persetujuan instrument test tersebut harus diuji coba terlebih dahulu. Instrument ini diujikan pada siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok. Uji coba ini dilakukan untuk melihat apakah butir soal tersebut memenuhi kriteria pertanyaan yang baik atau belum digunakan sebagai instrumen penelitian. Uji validitas dan reliabilitas adalah dua jenis analisis yang digunakan dalam uji instrumen.

a. Uji Validitas

Pengujian validitas pada instrument ini menggunakan *software* SPSS 17.0 for windows. Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat validitas instrumen dengan membandingkan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} *Product Moment*. Dengan perhitungan apabila pada taraf signifikansi 5% $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid.

1) Uji Validitas Angket

a) Uji Validitas Variabel (X)

Tabel 3.1
Hasil Uji Validitas Variabel (X)
Penggunaan Media Animasi

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria Pengambilan Keputusan	Hasil
1	0,432	0,361	Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut VALID dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut TIDAK VALID.	VALID
2	0,072			TIDAK VALID
3	0,575			VALID
4	0,547			VALID
5	0,487			VALID
6	0,763			VALID
7	0,724			VALID
8	0,620			VALID
9	0,431			VALID
10	0,703			VALID
11	0,615			VALID
12	0,695			VALID

Berdasarkan tabel 3.1 dapat diketahui bahwa soal nomor 2 memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$ artinya soal nomor 2 tidak valid, sehingga soal yang dapat digunakan untuk menguji variabel (x) adalah soal nomor 1,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12.

b) Uji Validitas Variabel (Y)

Tabel 3.2
Hasil Uji Validitas Variabel (Y)
Penguasaan Mufrodat

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria Pengambilan Keputusan	Hasil
1	0,677	0,361	Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$	VALID

2	0,392	maka soal tersebut VALID dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut TIDAK VALID.	VALID
3	0,758		VALID
4	0,58		VALID
5	0,754		VALID
6	0,393		VALID
7	0,614		VALID
8	0,750		VALID
9	0,439		VALID
10	0,507		VALID
11	0,364		VALID

Berdasarkan tabel 3.2 dapat diketahui bahwa setiap butir soal memiliki $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga setiap soal tersebut dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk menguji variabel (y) dalam penelitian.

2) Uji Validitas Tes

a) Uji Validitas tema بيتي

Hasil uji validitas instrumen test penguasaan *mufrodad* pada tema بيتي dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3

Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Penguasaan *Mufrodad*

Tema بيتي

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria Pengambilan Keputusan	Hasil
1	0,713	0,361	Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut VALID dan jika	VALID
2	0,567			VALID
3	0,625			VALID
4	0,913			VALID

5	0,794	$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut TIDAK VALID.	VALID
6	0,800		VALID
7	0,725		VALID
8	0,578		VALID
9	0,878		VALID
10	0,545		VALID

Berdasarkan tabel 3.3 dapat diketahui bahwa semua butir soal memiliki $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ yang artinya bahwa semua soal tersebut valid. Dengan demikian setiap soal tersebut dapat digunakan untuk menguji penguasaan *mufrodat* tema *بيتي* dalam penelitian ini.

b) Uji Validitas tema *من يوميات الأسرة*

Hasil uji validitas instrumen tes penguasaan *mufrodat* pada tema *من يوميات الأسرة* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Penguasaan *Mufrodat*
tema *من يوميات الأسرة*

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria Pengambilan Keputusan	Hasil
1	0,527	0,361	Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut VALID dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut TIDAK VALID.	VALID
2	0,564			VALID
3	0,646			VALID
4	0,839			VALID
5	0,672			VALID
6	0,625			VALID
7	0,672			VALID

8	0,748			VALID
9	0,842			VALID
10	0,601			VALID

Berdasarkan tabel 3.4 dapat diketahui bahwa semua butir soal memiliki $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ yang artinya bahwa semua soal tersebut valid. Dengan demikian setiap soal tersebut dapat digunakan untuk menguji penguasaan *mufrodad* tema من يوميات الأسرة dalam penelitian ini.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas pada instrument soal dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS 17.0 for windows*. Uji reliabilitas dilakukan pada 2 tema antara lain tema بيتي dan tema من يوميات الأسرة. Hasil dari uji reliabilitas instrumen soal penguasaan *mufrodad* dapat dilihat pada tabel berikut.

1) Uji Reliabilitas Angket

a) Uji Reliabilitas Variabel (X)

Tabel 3.5

**Hasil Uji Reliabilitas Variabel (X)
Penggunaan Media Animasi**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.805	.798	12

Berdasarkan hasil tabel 3.5 koefisien reliabilitas instrument sebesar 0,805. Berdasarkan derajat reliabilitas instrument $0,70 < r_{xy} < 0,90$ maka instrumen angket untuk menguji variabel (x) dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.

b) Uji Reliabilitas Variabel (Y)

Tabel 3.6

Hasil Uji Reliabilitas Variabel (Y)

Penguasaan *Mufrodat*

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.777	.789	11

Berdasarkan tabel 3.6 5 koefisien reliabilitas instrument sebesar 0,777. Berdasarkan derajat reliabilitas instrument $0,70 < r_{xy} < 0,90$ maka instrumen angket untuk menguji variabel (y) memiliki reliabilitas yang tinggi.

2) Uji Reliabilitas Tes

a) Uji Reliabilitas tema بيتي

Tabel 3.7

Hasil Uji Reliabilitas Tema بيتي

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.885	.894	10

Berdasarkan tabel 3.7 diketahui bahwa koefisien reliabilitas instrument sebesar 0,885. Berdasarkan derajat reliabilitas instrument $0,70 < r_{xy} < 0,90$ maka instrument test tema بيتي memiliki reliabilitas yang tinggi.

- b) Uji Reliabilitas tema من يوميات الأسرة

Tabel 3.8

Hasil Uji Reliabilitas Tema من يوميات الأسرة

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.861	.866	10

Berdasarkan tabel 3.8 diketahui bahwa koefisien reliabilitas instrument sebesar 0,861. Berdasarkan derajat reliabilitas instrument $0,70 < r_{xy} < 0,90$ maka instrument test من يوميات الأسرة memiliki reliabilitas yang tinggi.

2. Analisis Data Tes

Uji-t digunakan untuk menganalisis data yang digunakan untuk menguji instrumen tes. Namun, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi sebelum uji-t dapat digunakan. Uji normalitas dan homogenitas merupakan prasyarat. Setelah selesai melakukan uji prasyarat, gunakan uji-t untuk menguji hipotesis (*Paired Sampel T-Test*). Berikut ini adalah hasil dari analisis data:

- a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *kolmogorof-smirnov* dengan bantuan *software SPSS 17.0 for*

windows. Untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal sedangkan apabila $\text{sig} < 0,05$ maka tidak terdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan sebagai berikut:

1) Uji Normalitas Angket

Tabel 4.1

Hasil Uji Normalitas Angket

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		70
Normal	Mean	.0000000
Parameters	Std. Deviation	1.87233848
Most	Absolute	.088
Extreme	Positive	.051
Differences	Negative	-.088
Kolmogorov-Smirnov Z		.748
Asymp. Sig. (2-tailed)		.831

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.1 terdapat hasil uji normalitas angket yang terdiri dari dua variabel yaitu variabel x (penggunaan media animasi) dan variabel y (penguasaan *mufrodat*). Dari tabel diatas dapat diketahui nilai residual yakni $0,631 > 0,05$. Artinya data angket tersebut terdistribusi secara normal.

2) Uji Normalitas Tes

Tabel 4.2
Hasil Uji Normalitas Tes

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	19.87140214
Most Extreme Differences	Absolute	.128
	Positive	.128
	Negative	-.057
Kolmogorov-Smirnov Z		1.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.201

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.2 menampilkan hasil hitung dari uji normalitas sebelum diberikannya *treatment* (perlakuan) dan sesudah diberikannya *treatment* (perlakuan). Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai residual dari data sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* (perlakuan) yakni 0,201. Artinya $0,201 > 0,05$ maka dapat dikatakan data tersebut terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dalam analisis uji-t digunakan uji homogenitas sebagai syarat. Untuk mengetahui homogen atau tidaknya data, nilai sig. $> 0,05$ menunjukkan bahwa data terdistribusi homogen, sedangkan nilai sig. $< 0,05$ menunjukkan data tidak homogen. Hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 17.00 for Windows dapat dilihat di bawah ini.

1) Uji Homogenitas Angket

Tabel 4.3**Hasil Uji Homogenitas Angket****Test of Homogeneity of Variances**

hasil angket

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.013	1	138	.158

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi angket yang terdiri dari variabel x dan variabel y yakni $0,158 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut homogen.

2) Uji Homogenitas Tes

Tabel 4.4**Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS 17.0****Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.598	1	138	.109

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi hasil dari nilai test sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* (perlakuan) yakni $0,109 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

c. Hasil Uji Hipotesis

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan sebelum dan sesudah responden mendapatkan perlakuan. Hipotesis statistik digunakan untuk merumuskan hipotesis hipotesis (*Paired Sampel T-Test*). Berikut ini adalah hipotesis penelitian:

1. Ho

Tidak ada peningkatan penguasaan mufrodat siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok tahun pelajaran 2020/2021 dengan penggunaan media animasi

2. Ha

Ada peningkatan penguasaan mufrodat siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok tahun pelajaran 2020/2021 dengan penggunaan media animasi

Kesimpulan dari uji hipotesis ini dapat dilihat dengan cara apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka Ho ditolak sedangkan apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka Ho diterima. Dengan ketentuan apabila nilai t_{hitung} positif maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat dikatakan penggunaan media animasi efektif. Dan jika nilai t_{hitung} negatif maka $t_{hitung} < t_{tabel}$. Perhitungan dilakukan menggunakan SPSS 17.0 for windows sebagai berikut:

a. Uji Paired Sample T-Test pada Angket

Tabel 4.5

Hasil Uji Paired Sample T-Test pada Angket

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Variabel X - Variabel Y	.87143	2.14626	.25653	.35967	1.38319	3.397	69	.001

Berdasarkan tabel 4.5 didapatkan nilai t_{hitung} 3.397 dan nilai signifikansi 0,001. Menurut dasar pengambilan keputusan, apabila nilai t positif maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka $3.397 > 1,668$ sehingga terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan masing – masing variabel.

b. Uji *Paired Sample T-Test* pada Test

Tabel 4.6

Hasil Uji *Paired Sample T-Test Statistics*

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum Perlakuan	47.31	70	22.701	2.713
	Sesudah Perlakuan	72.21	70	20.793	2.485

Berdasarkan tabel 4.6 didapatkan nilai rata – rata (*mean*) sebelum diberikannya *treatment* (perlakuan) yaitu 47,31 sedangkan nilai rata (*mean*) sesudah diberikannya *treatment* (perlakuan) 72,21. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan sesudah diberikannya *treatment* (perlakuan).

Tabel 4.7

Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum Perlakuan - Sesudah Perlakuan	-24.900	21.829	2.609	-30.105	-19.695	-9.544	69	.000

Berdasarkan tabel 4.7 didapatkan nilai t_{hitung} -9.544 dan nilai signifikansi 0,000. Menurut dasar pengambilan keputusan $sig < 0,05$ maka dapat dikatakan efektif. Dikarenakan $0,000 < 0,05$ maka dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak sehingga H_a dapat diterima. Keputusan tersebut membuktikan bahwa ada

peningkatan penguasaan *mufrodat* yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media animasi. Maka penggunaan media animasi efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok.

C. PEMBAHASAN

1. Penerapan Media Animasi dalam pembelajaran bahasa Arab

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian lapangan yakni penulis mengobservasi pembelajaran dilapangan dari sebelum menggunakan media animasi dan kemudian sesudah penggunaan media animasi. Nilai yang didapat merupakan nilai murni dari nilai siswa tersebut. Penggunaan media animasi sendiri sudah pernah diterapkan pada siswa di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok karena fasilitas dari sekolah yang memadai seperti tersedianya proyektor disekolah. Namun, selama pembelajaran daring siswa dituntut untuk belajar segala hal sendiri karna pembelajaran tatap muka disekolah ditiadakan. Oleh sebab itu guru harus pintar dalam memilih media yang digunakan sebagai pengantar materi pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media animasi ini.

Berikut merupakan langkah – langkah penerapan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok yakni:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai melalui penggunaan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab.
- b. Persiapan guru. Maksud dari persiapan guru disini yaitu guru memilih dan menetapkan materi mana yang sekiranya cocok dengan penerapan media animasi sebagai pengantar pembelajaran *mufrodat*.

- c. Persiapan kelas. Tujuan dari persiapan kelas adalah untuk memberikan siswa kelas awal untuk belajar bahasa Arab dengan menggunakan media animasi sebagai pengantar bahasa Arab, khususnya materi *mufrodat*. Guru harus menghibau siswa untuk dapat menelaah, menganalisis, dan memahami pengajaran dengan menggunakan media animasi dalam situasi ini.
- d. Langkah-langkah untuk penyajian pelajaran dan pemanfaatan media animasi. Dalam hal ini, guru harus memastikan bahwa materi yang akan diberikan melalui media animasi akan membantunya dalam menjelaskan atau memahami materi pembelajaran.
- e. Langkah-langkah dalam kegiatan siswa. Siswa belajar melalui penggunaan media animasi pada fase ini. Dengan pemanfaatan media animasi ini diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami dan menghafalkan materi bahasa Arab khususnya *mufrodat*.
- f. Evaluasi pembelajaran. Pada langkah ini, kegiatan pembelajaran dinilai untuk melihat sejauh mana kompetensi pembelajaran yang dapat dicapai sekaligus menentukan keefektifan penggunaan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk materi *mufrodat*. Hasil evaluasi tersebut kemudian dijadikan landasan atau isi untuk proses pembelajaran selanjutnya.

Tata cara penggunaan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya *mufrodat* di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok, sejalan dengan pandangan Trianto bahwa pembelajaran adalah upaya sadar seorang guru untuk mengarahkan interaksi siswa dengan berbagai sumber dengan tujuan mencapai tujuan. Dari definisi tersebut terlihat bahwa belajar adalah interaksi dua arah antara pendidik dan

peserta didik, dengan komunikasi yang diarahkan pada tujuan yang telah ditentukan.

Sumber lain yang dimaksud yakni media yang akan digunakan oleh guru sebagai pengantar dalam pembelajaran. Telah dijelaskan pada langkah – langkah diatas bahwa guru berperan penting dalam memilih materi mana yang akan cocok dengan media yang akan digunakan seperti halnya pada penerapan materi *mufrodat* dengan menggunakan media animasi.

Hal tersebut sesuai dengan hasil angket yang telah diisi oleh siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok bahwa 1,4 % sangat tidak setuju, 2,9 % tidak setuju, 72,9 % setuju dan 22,9 % sangat setuju bahwa penggunaan media animasi dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi bahasa Arab. Kemudian 7,1 % sangat tidak setuju, 27,1 % tidak setuju, 61,4 % setuju dan 4,3 % sangat setuju bahwa pembelajaran bahasa Arab menggunakan media animasi menarik dan menyenangkan. Berdasarkan presentase tersebut menyebutkan bahwa presentase siswa yang setuju bahwa penggunaan media animasi menarik dan menyenangkan juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi bahasa Arab paling tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi tersebut cocok digunakan sebagai pengantar materi pelajaran bahasa Arab terutama pada materi *mufrodat*. Hal tersebut sejalan juga dengan ungkapan Ibu Sutrimah, M.Pd selaku guru bahasa Arab MTs Ma'arif NU 2 Cilongok yang menyebutkan bahwa penggunaan media animasi cocok untuk pembelajaran *mufrodat*.

2. Efektivitas media animasi dalam meningkatkan penguasaan *mufrodat*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi efektif untuk penguasaan *mufrodat*. Dimana terdapat perbedaan yang

signifikan terhadap kemampuan penguasaan *mufrodat* sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan). Media animasi merupakan alat penyalur informasi yang divisualisasikan dengan pengemasan berupa video animasi yakni merupakan satu bentuk bahan pelajaran bergambar yang menarik perhatian siswa karena gambar tersebut bergerak dan memiliki suara sehingga anak dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan. Video animasi tersebut juga dapat di download oleh siswa sehingga bisa diputar kapanpun dan dimanapun. Sehingga memudahkan siswa dalam belajar, baik menghafalkan *mufrodat* maupun belajar mengingat penulisan dan pelafalan dari *mufrodat* tersebut.

Menurut Ibu Sutrimah, M.Pd selaku guru bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 2 Cilogok menyebutkan bahwa media animasi ini cocok untuk pembelajaran *mufrodat*. Dengan media animasi sangat memudahkan siswa dalam mempelajari materi bahasa Arab terutama *mufrodat* itu sendiri. Media animasi lebih banyak disenangi oleh siswa karena gambaran tentang materi tergambar dengan jelas juga terdapat audio didalamnya. Jadi media animasi ini sangat diperlukan didalam pembelajaran bahasa Arab terutama *mufrodat*, karena pada dasarnya mempelajari *mufrodat* pada awal itu memang sangat penting, ketika anak sudah menguasai *mufrodat* maka dia akan lebih mudah dalam mempelajari materi selanjutnya terutama dalam penterjemahan dan memahami soal – soal. Dengan media animasi ini akan sedikit banyak membantu kesulitan siswa dalam membantu menghafalkan *mufrodat*. Dengan memahami *mufrodat* komunikasi tentu akan efektif antara guru dan siswa.

Penerapan perlakuan dilakukan selama 2 kali pertemuan, karna tidak semua pembelajaran bahasa Arab diawali dengan pembelajaran *mufrodat*. perlakuan dilakukan pada tema yang berbeda yakni tema *من يوميات الأسرة بيتي* dan *من يوميات الأسرة بيتي*. Dari tabel uji *paired sample t-test* yang

dilakukan pada dua instrumen yakni angket dan instrumen tes dapat terlihat bahwa didalam hasil uji *paired sample t-test* pada angket didapatkan nilai t_{hitung} 3.397 dan nilai signifikansi 0,001. Menurut dasar pengambilan keputusan, apabila nilai t positif maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka $3.397 > 1,668$ sehingga terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan masing – masing variabel. Kemudian dikuatkan lagi pada uji *paired sample t-test* pada instrument tes terlihat bahwa nilai $t_{hitung}(-9.544) < t_{tabel}(1,668)$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) dalam penguasaan *mufrodat*.

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan penguasaan *mufrodat* siswa VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) lebih baik dibandingkan dengan sebelum diberikan *treatment* (perlakuan).

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Mayer dan Moreno bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pengajaran yang meningkat.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Nurul Jannah yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana Di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara”¹. Dalam penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media animasi pada pembelajaran. Kemudian penelitian

¹ Nurul Jannah, Skripsi: “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana Di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2017)

yang dilakukan oleh Nurul Azmi, Bachtiar Syamsuddin dan Enung Mariah yang berjudul “Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* (Kosa Kata) Pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah Limbung”² menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran *mufrodat* mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Artinya setelah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan penguasaan *mufrodat*.

Kemampuan video animasi melukiskan gambar hidup dan suara yang memberikan daya tarik tersendiri. Media tersebut biasanya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Sehingga media animasi tersebut dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep – konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.³ Media animasi ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu: 1) Menarik perhatian siswa sehingga memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran bahasa Arab, 2) Karena pengemasan materi yang menarik memudahkan siswa dalam menghafal, melafalkan dan menulis *mufrodat* dengan benar, 3) Dapat dilihat dimanapun dan kapanpun, 4) Dapat diputar berulang – ulang sesuai kehendak. Dari data penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi efektif untuk penguasaan *mufrodat* pada siswa kelas VII MTs Ma’arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021.

² Nurul Azmi, dkk “Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* (Kosa Kata) Pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah Limbung”

³ Diambil dari Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 1997), hlm. 49-50 yang dikutip oleh Alek Kurniawan pada Skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri Sedayu Bantul” (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hlm.15

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Penerapan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 2 Cilongok dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut: 1) Merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai dengan pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab, 2) Persiapan guru yaitu guru memilih dan menetapkan materi mana yang sekiranya cocok dengan penerapan media animasi sebagai pengantar pembelajaran *mufrodat*, 3) Persiapan kelas yaitu siswa atau kelas harus memiliki persiapan sebelum menerima pelajaran, 4) Langkah-langkah untuk penyajian pelajaran dan pemanfaatan media animasi, 5) Langkah-langkah dalam kegiatan siswa. Siswa belajar melalui penggunaan media animasi pada fase ini. Dengan pemanfaatan media animasi ini diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami dan menghafalkan materi bahasa Arab khususnya *mufrodat*, 6) Evaluasi pembelajaran. Pada langkah ini, kegiatan pembelajaran dinilai untuk melihat sejauh mana kompetensi pembelajaran yang dapat dicapai sekaligus menentukan keefektifan penggunaan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk materi *mufrodat*. Hasil evaluasi tersebut kemudian dijadikan landasan atau isi untuk proses pembelajaran selanjutnya
- Berdasarkan presentase dari angket yang telah diisi oleh siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok menyebutkan bahwa presentase siswa yang setuju bahwa penggunaan media animasi menarik dan menyenangkan juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi bahasa Arab paling tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi tersebut cocok digunakan sebagai pengantar materi pelajaran bahasa Arab terutama pada materi *mufrodat*.

2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan analisis data hasil uji *paired sample t-test* yang dilakukan pada dua instrumen yakni angket dan instrumen tes dapat terlihat bahwa didalam hasil uji *paired sample t-test* pada angket didapatkan nilai t_{hitung} 3.397 dan nilai signifikansi 0,001. Menurut dasar pengambilan keputusan, apabila nilai t positif maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka $3.397 > 1,668$ sehingga terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan masing – masing variabel. Kemudian dikuatkan lagi pada uji *paired sample t-test* pada instrumen tes terlihat nilai tes sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dan sesudah diberikan *treatment* (perlakuan) pada sampel yang diambil dari kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021. Dari data tersebut diperoleh nilai $t_{hitung}(-9.544) < t_{tabel}(1,668)$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan kemudian diperoleh juga nilai rata – rata (*mean*) sebelum diberikannya *treatment* (perlakuan) yaitu 47,31 sedangkan nilai rata (*mean*) sesudah diberikannya *treatment* (perlakuan) 72,21. Artinya terdapat peningkatan penguasaan *mufrodah* yang signifikan sesudah diberikannya *treatment* (perlakuan). Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media animasi efektif untuk penguasaan *mufrodah* pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021. Peningkatan penguasaan *mufrodah* disebabkan oleh beberapa hal yakni: 1) Menarik perhatian siswa sehingga memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran bahasa Arab, 2) Karena pengemasan materi yang menarik memudahkan siswa dalam menghafal, melafalkan dan menulis *mufrodah* dengan benar, 3) Dapat dilihat dimanapun dan kapanpun, 4) Dapat diputar berulang – ulang sesuai kehendak.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilaksanakan peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan untuk seterusnya guru dapat menggunakan media animasi dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Arab di masa yang akan datang, khususnya pada pembelajaran *mufrodat*.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat meningkatkan penggunaan media animasi agar lebih menarik, agar siswa tetap menyukai pelajaran bahasa Arab dan tidak menganggap bahwa pelajaran bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, Relis dkk. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi*, Volume 1, Nomor 19-23.
- Ainurrahman. 2013. "*Belajar dan Pembelajaran*". Bandung: Alfabeta.
- Aminudin. 2014. "Media Pembelajaran Bahasa Arab". *Journal Al-Munzir* Vol.7. No.2.
- Arianti. 2017. "Urgensi Lingkungan Belajar yang Kondusif dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif". *Didaktika Jurnal Kependidikan* Volume 11, No. 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. "Penelitian Kuantitatif Suatu Pendekatan Praktik". Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi Cet.13". Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. "Media Pembelajaran". Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhari. 2015. "Peran Media Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah". *Jurnal Ilmiah Didaktika* Vol. 16, No.1.
- Darmawati dan Ambo Dalle. 2019. "HYPERMEDIA". Sulawesi Selatan: CV. Kaafah Learning Center.
- Dasopang, Muhammad Darwis. 2014. "Perspektif Strategi Pembelajaran Akhlak Mulia Membangun Transformasi Sosial Siswa SMP Studi Multidisipliner". *Jurnal pendidikan*: Volume 1 Edisi 1.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2005. "Metodologi Pengajaran Bahasa Arab". Malang: Misykat.
- Firdausia, Amalia dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline pada Siswa Kelas X SMA Negeri Malang". *Journal of Islamic Education and Teacher Training : Al-Musannif*, Vol. 2, No. 2.

- Guines Purnasiwi, Rona & Mei Kurniawan. 2013. "Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Kerusakan Lingkungan dengan Teknik Masking". Jurnal Ilmiah DASI Vol.14 No.04.
- Hamid, Abdul dkk. 2008. "Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)". Yogyakarta: UIN Malang Press.
- Hasanah, Hasyim. 2016. "Teknik – Teknik Observasi". Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1, 2016, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Semarang.
- Hijriyah, Umi. 2018. "Analisis Pembelajaran Mufrodat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah". Surabaya: CV GEMILANG.
- Imran, Hasyim Ali. "Peran Sampling dan Distribusi Data Dalam penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif". Jurnal Studi Komunikasi dan Media Vol. 21 No.1.
- Janah, Nurul. 2017. "Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara". Skripsi. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Koderi, dkk. 2020. "Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodat Siswa MTs". Jurnal Bahasa Arab Arabiyatuna VOL 4 No. 2.
- Kurniawan, Alek. 2015. "Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri Sedayu Bantul". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mustofa, Syaiful. 2011. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif". Malang: UIN-Maliki Press.

- Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopang. 2017. *“Belajar dan Pembelajaran”*. Jurnal Kajian Ilmu – Ilmu Keislaman, Vol. 03 No. 02.
- Qomaruddin, Ahmad. 2017. *“Implementasi Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Mufrodat”*. Jurnal Kependidikan VOL 5 No. 1.
- Rahmayanti, Siti Hajar. 2014. *“Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat pada Mata pelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Misbah Sumobito Jombang”*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Malang.
- Republik Indonesia. *“Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional”*.
- Rukminingsih, dkk. 2020. *“Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas”*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Salahuddin, Husein. 2020. *“Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di Sekolah MTs Nurul Huda Ketambul Tuban”*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Setyorini, Ika & Vera Sofica. 2015. *“Animasi Interaktif Kosakata dalam Dua Bahasa (Arab Inggris) pada RA Kuwait Pusdiklat Dewan Dakwah Bekasi”*. Bina Insani ICT Journal, Vol.2, No.2.
- Sugiyono. 2011. *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D”*. Bandung: Alfa-Beta.
- Sugiyono. 2017. *“Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D”*. Bandung: Alfabeta.
- Siddik, Djafar. 2006. *“Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam*. Medan: Citapustaka Media.
- Shihab, M. Quraisy. 2009. *“Tafsir Al-Misbah, Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an”*. Jakarta : Lentera Hati.

- Sukiyasa, Kadek dan Sukoco. 2013. "Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem kelistrikan Otomotif". *Jurnal Pendidikan Vokasi* Vol 3 Nomor 1.
- Sundayana, Rustina. 2013. "Media Pembelajaran Matematika". Bandung: Alfabeta.
- Suralaga, Fadhilah. 2021. "PSIKOLOGI PENDIDIKAN: Implikasi dalam Pembelajaran". Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syahrum & Salim. 2014. "Metodologi Penelitian Kuantitatif". Bandung: Citapustaka Media.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No.2.
- Trianto. 2009. "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif". Jakarta: Kencana.
- Wilinny, dkk. 2019. "Analisis Komunikasi di PT. Asuransi Buana Independent Medan". *Jurnal Ilmiah Simantek*, Vol. 3 No.1.

