TA'LIMUNA
JURNAL PENDIDIKAN ISLAM
P-ISSN 2085-2975 E-ISSN 2622-9889

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS V MIN 2 BANDAR LAMPUNG

The Effect of Animated Video as a Learning Media on Arabic Language Learning Outcomes of Fifth-Grade Students at MIN 2 Bandar Lampung

Salsabila Firdaus
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
salsabilafirdauss13@gmail.com

Asti Fauziah
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
astifauziah@radenintan.ac.id

Muhammad Akmansyah
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
akmansyah@radenintan.ac.id

Adam Malik
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
adammalik@radenintan.ac.id

Keywords
Bahasa Arab
Hasil Belajar
Media Pembelajaran
Mufradat
Video Animasi

Abstract
This study aims to examine the effect of animated videos as learning media on the Arabic language learning outcomes of fifth-grade students at MIN 2 Bandar Lampung, particularly in vocabulary (mufradat) mastery. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest model. The sample consisted of 36 students selected through purposive sampling. The research instrument was a 20-item multiple-choice test validated through expert judgment. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, paired samples t-test, effect size (Cohen's d), and N-Gain analysis. The results showed that the mean score increased from 61.7 in the pretest to 80.0 in the posttest. The paired samples t-test indicated a significant difference ($t = -10.1$; $p <$

0.001). The effect size was large (d = −1.68), while the N-Gain value was moderate (0.439). These findings indicate that animated videos significantly improve students' Arabic vocabulary learning outcomes.
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Bandar Lampung, khususnya pada aspek penguasaan kosakata (*mufradat*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental model one group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 36 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang divalidasi melalui *expert judgment*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, Uji Normalitas Shapiro-Wilk, uji *Paired Samples t-test*, perhitungan *Effect Size* (Cohen's d), dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata meningkat dari 61,7 pada *pretest* menjadi 80,0 pada posttest. Hasil uji *Paired Samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan (t = −10,1; p < 0,001). Nilai *Effect Size* termasuk kategori besar dan nilai N-Gain berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Arab siswa secara signifikan.

Received	Revised	Accepted	Available Online
30 Januari 2026	13 Maret 2026	18 Maret 2026	31 Maret 2026

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan dasar berbahasa, khususnya penguasaan kosakata (*mufradat*) sebagai fondasi keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Bahasa Arab memiliki kedudukan penting dalam pendidikan Islam karena menjadi bahasa Al-Qur'an, sebagaimana dalam Surat Yusuf [12]: 2

اِنَّآ اَنْزَلْنٰهُ قُرْاٰنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُوْنَ

Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al-Qur'an berBahasa Arab agar kamu memahaminya (Q.S. Yusuf [12]: 2)

Surat Yusuf Ayat 2 menegaskan urgensi pembelajaran Bahasa Arab sebagai sarana memahami ajaran Islam secara lebih mendalam. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, Kementerian Agama melalui KMA Nomor 183 Tahun 2019 menetapkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab bertujuan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu *istima'* (mendengar), *kalam* (berbicara), *qira'ah* (membaca), dan *kitabah* (menulis) (Farid & Hatami, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu, banyak peserta didik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah belum mampu menguasai *mufradat* dasar dan mengalami kesulitan membaca teks berBahasa Arab yang menunjukkan bahwa siswa mengalami hambatan dalam keterampilan membaca dan menulis Bahasa Arab dengan benar seperti yang ditunjukkan artikel (Maghfirah, 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran *mufradat* Bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah masih kurang menarik bagi siswa, karena sebagian besar peserta didik menganggap kegiatan belajar kosakata bersifat monoton dan membosankan.

Peserta didik kesulitan menghafal kosakata, memahami struktur kalimat, serta seringkali bosan jika pembelajaran berlangsung monoton dan menggunakan metode konvensional (Azkia, 2023). Sementara itu, penguasaan *mufradat* merupakan kompetensi dasar yang sangat penting karena setiap kalimat dalam Bahasa Arab tersusun dari kata-kata (*mufradat*) yang harus dikuasai siswa agar dapat memahami dan mempraktikkannya dalam keterampilan berbahasa (Fratama, 2023). Dengan memiliki perbendaharaan *mufradat* yang cukup, siswa Madrasah Ibtidaiyah akan lebih cepat mengenali arti kata, memproses kalimat, dan akhirnya dapat membaca, berbicara, atau menulis dalam Bahasa Arab dengan lebih lancar.

Hasil observasi di MIN 2 Bandar Lampung menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Arab, terutama dalam aspek penguasaan kosakata. Hasil nilai UTS yang telah di kerjakan oleh 36 siswa pada satu kelas menunjukkan bahwa hanya 8 siswa (22%) yang mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 28 siswa (78%) memperoleh nilai di bawah standar. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan dasar Bahasa Arab siswa kelas V masih perlu ditingkatkan, terutama dalam aspek penguasaan kosakata (*mufradat*) yang menjadi fondasi keterampilan berbahasa lainnya. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran visual dan interaktif dengan media pembelajaran yang digunakan di kelas.

Secara akademis, rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional berbasis ceramah (*teacher-centered learning*), di mana guru berperan sebagai sumber informasi utama, sementara siswa cenderung pasif. Pola pembelajaran yang monoton dan satu arah menyebabkan siswa mudah bosan, jenuh, serta mengalami penurunan motivasi belajar. Dari sisi media pembelajaran, guru masih banyak mengandalkan buku teks dan papan tulis tanpa memanfaatkan teknologi multimedia secara optimal. Padahal, peserta didik saat ini merupakan generasi digital yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis audiovisual yang interaktif, karena media tersebut mampu menyajikan materi secara lebih hidup melalui kombinasi suara, gambar, warna, dan gerakan sehingga dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Salah satu media yang dinilai potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah video animasi. Media ini memadukan unsur visual, audio, dan teks sehingga mampu menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik. Secara teoretis, penggunaan video animasi sejalan dengan teori *Multimedia*

Learning yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila melibatkan saluran visual dan auditori secara bersamaan (Mayer, 2009). Sejumlah penelitian kuantitatif terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Salahuddin, Fauzi, dan Mauludiyah (2020) menggunakan desain *pretest-posttest* untuk menguji efektivitas video animasi berbasis KineMaster dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa MTs. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan nilai uji *paired sample t-test* sebesar 9,034 dan signifikansi 0,000, serta nilai *normalized gain* sebesar 56,60% yang berada pada kategori sedang. Penelitian Aini dan Hikmah (2022) menggunakan pendekatan kuasi eksperimen pada 17 siswa Madrasah Ibtidaiyah dan menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media animasi tingkat penguasaan kosakata siswa hanya mencapai 31% yang termasuk kategori sangat kurang, sedangkan setelah penerapan media animasi meningkat menjadi 73% yang berada pada kategori baik, sehingga terjadi peningkatan sebesar 42% dalam kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa.

Walaupun sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan penguasaan kosakata (*mufradat*) dalam pembelajaran Bahasa Arab, belum banyak studi yang secara eksplisit mengukur dampak video animasi terhadap penguasaan *mufradat* pada jenjang sekolah dasar, khususnya pada konteks Madrasah Ibtidaiyah. Kekosongan inilah yang mendorong peneliti ini untuk menitik beratkan aspek kosakata pada hasil belajar kognitif secara komprehensif. Selain itu, berdasarkan buku teks Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah yang digunakan dalam pembelajaran, setiap tema memuat sejumlah *mufradat* yang bervariasi, namun belum dinyatakan secara kuantitatif sebagai tolok ukur ketercapaian pembelajaran (Indonesia, 2020). Oleh karena itu, dalam penelitian ini ditetapkan target penguasaan *mufradat* secara operasional sebagai kriteria keberhasilan pembelajaran, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V dan keterbatasan waktu pembelajaran, sehingga dapat memberikan data empiris baru yang relevan dengan kondisi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan data empiris mengenai pengaruh penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Arab sehingga dapat dijadikan rekomendasi bagi guru, sekolah, dan pengembang kurikulum untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan *model one group pretest-posttest design*. *Pre-experimental design* merupakan salah satu desain penelitian eksperimen yang paling sederhana, karena hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding (kontrol). Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan dengan cara membandingkan hasil sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas V MIN 2 Bandar Lampung. MIN 2 Bandar Lampung merupakan Madrasah Ibtidaiyah Negeri yang berada di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Penelitian dilakukan pada pembelajaran Bahasa Arab dengan fokus pada penguasaan kosakata (*mufradat*) pada tema ruang tamu.

Jumlah populasi penelitian sebanyak 90 siswa dengan sampel penelitian sebanyak 36 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang telah ditetapkan peneliti (Sugiyono, 2019). Yaitu peneliti memilih kelas yang memiliki jadwal pelajaran yang sesuai dengan pelaksanaan penelitian, kondisi kelas yang kondusif, serta kemampuan awal siswa yang relatif homogen berdasarkan nilai rapor semester sebelumnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar Bahasa Arab berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, khususnya aspek *mufradat*. Soal disusun berdasarkan materi kosakata dalam tema ruang tamu dengan ranah kognitif C1, C2, dan C3 yang meliputi kemampuan mengingat kosakata, memahami makna kalimat sederhana, serta menerapkan kosakata dalam struktur kalimat Bahasa Arab.

Uji instrumen meliputi uji validitas isi yang dikaji melalui *expert judgment* (Sugiyono, 2019). Serta Reliabilitas instrumen merujuk pada tingkat konsistensi suatu alat ukur dalam menghasilkan data yang relatif tetap pada pengukuran yang setara (Budiastuti, 2018). Dalam penelitian ini, uji reliabilitas yang tidak diuji secara statistik karena instrumen yang digunakan merupakan instrumen yang disusun peneliti dan telah dikaji melalui *expert judgment*, sehingga reliabilitasnya ditinjau secara teoretis berdasarkan keseragaman indikator, bentuk soal objektif, dan kejelasan pedoman penskoran.

Berikut merupakan 20 butir soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar Bahasa Arab siswa pada aspek penguasaan kosakata (*mufradat*).

1) Bahasa Arab dari gambar yang ditunjukan “sofa”.
2) Bahasa Arab dari gambar yang ditunjukan “meja”.
3) Bahasa Arab dari gambar yang ditunjukan “tirai”.
4) Arti kata مِصْبَاحٌ adalah ...
5) Arti kata سَجَّادَةٌ adalah ...
6) Makna kalimat هٰذِهِ غُرْفَةُ الْجُلُوسِ adalah ...
7) Makna kalimat فِي غُرْفَةِ الْجُلُوسِ تِلْفَازٌ جَدِيدٌ adalah...
8) Makna kalimat اَلْأَرِيكَةُ قَرِيبَةٌ مِنَ الطَّاوِلَةِ adalah ...
9) Makna kalimat اَلْمِصْبَاحُ فَوْقَ الطَّاوِلَةِ adalah ...
10) Makna kalimat اَلسَّاعَةُ عَلَى الْحَائِطِ adalah ...
11) Pilih kalimat jumlah ismiyah yang benar!
12) Manakah kalimat yang memiliki *mubtada’* dan *khabar*?
13) Pilih kalimat yang artinya “Karpet itu baru”!

14) Pasangkan yang tepat untuk kata الأَرِيكَةُ ...
15) Pasangkan yang tepat untuk kata السِّتَارَةُ ...
16) Susunlah menjadi kalimat yang benar:
(غُرْفَةِ الجُلُوسِ –طَاوِلَةٌ فِي –)
17) Susunlah menjadi kalimat yang benar:
(اَلْمِصْبَاحُ–مُضِيءٌ)
18) Lengkapilah kalimat berikut:
الْمِصْبَاحُ _____ الطَّاوِلَةِ
19) Lengkapilah kalimat berikut:
لسَّاعَةُ _____ الْجِدَارِ
20) Kamu melihat ruang tamu yang bersih dan indah. Kalimat yang tepat adalah ...

Setelah instrumen dinyatakan valid, reliabel dan telah memenuhi asumsi normalitas data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (Nuryadi et al., 2020). Dan uji N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar kognitif siswa (Nuryadi et al., 2017). serta statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data penelitian.

C. HASIL PENELITIAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis Statistik Deskriptif dilakukan untuk menggambarkan kondisi awal dan akhir hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 1
Analisis Statistik Deskriptif

Descriptives

	N	Mean	Median	SD	SE
Pretest	36	61.7	60.0	9.93	1.655
Posttest	36	80.0	80.0	5.07	0.845

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata pretest siswa sebesar 61,7 dengan simpangan baku 9,93. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,0 dengan simpangan baku 5,07. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media video animasi.

2. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, untuk menentukan uji lanjutan yang harus digunakan. Uji normalitas yang digunakan adalah Shapiro-Wilk karena uji yang dilakukan bersampel kecil (n<50), Shapiro-Wilk cocok untuk untuk sampel kecil (n<50) (Sudirman & al., 2023).

Hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk menunjukkan nilai statistik W sebesar 0,942 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,058. Karena nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

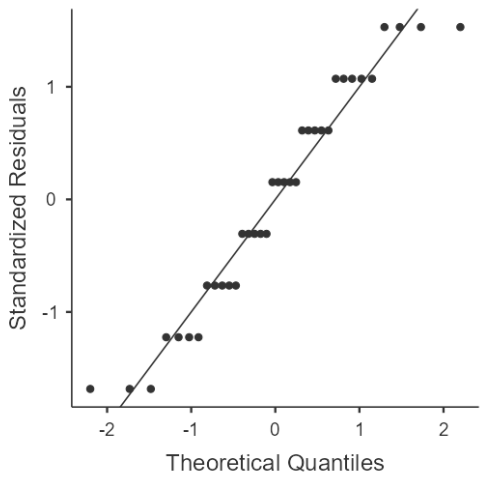
Tabel 2
Uji Normalitas

Descriptives

	Selisih
N	36
Missing	0
Mean	18.3
Median	20.0
Standard deviation	10.9
Minimum	0
Maximum	35
Shapiro-Wilk W	0.942
Shapiro-Wilk p	0.058

Sebagai penguat argumen, dilakukan pula pemeriksaan visual melalui grafik Normal Q–Q Plot.

Tabel 3
Grafik Normal Q-Q Plot



Berdasarkan hasil pengujian normalitas data menggunakan metode Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,058 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data selisih antara nilai posttest dan pretest memenuhi asumsi distribusi normal. Temuan ini juga didukung oleh hasil visualisasi melalui Normal Q–Q Plot, yang memperlihatkan bahwa mayoritas titik data berada di sekitar dan mengikuti arah garis diagonal. Meskipun terdapat sedikit penyimpangan pada bagian ekor distribusi, penyimpangan tersebut masih berada dalam batas yang dapat diterima secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data telah memenuhi asumsi normalitas, sehingga layak digunakan untuk analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya.

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *Paired Samples t-test* dengan hipotesis dua arah (*two-tailed*) pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05). Penanganan data hilang dilakukan dengan metode *exclude cases analysis by analysis*.

Tabel 4
Paired Sample T-Test

Paired Samples T-Test

								95% Confidence Interval	
			statistic	df	p		Effect Size	Lower	Upper
Pretest	Posttest	Student's t	−10.1	35.0	< .001	Cohen's d	−1.68	−2.19	−1.17

Note. H_a $\mu_{\text{Measure 1 - Measure 2}} \neq 0$

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples t-test* yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh nilai statistik t sebesar −10,1 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 35 serta nilai signifikansi p < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *pretest* dan *posttest*.

4. Analisis Ukuran Efek (*Effect Size*)

Effect Size merupakan ukuran statistik yang digunakan untuk menunjukkan besarnya pengaruh perlakuan secara praktis. Dalam penelitian ini, *Effect Size* digunakan untuk mengukur kekuatan pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Arab siswa pada aspek penguasaan kosakata (*mufradat*) melalui perhitungan standardized mean difference atau Cohen's d. *Effect size pada pre-post contrasts* ini diperoleh dengan menghitung selisih antara skor *pre-test* dan *post-test* (Retnawati & al., 2018). Hasil pengukuran menunjukkan nilai Cohen's d sebesar −1,68 yang termasuk

dalam kategori efek besar (*large effect)*, dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang −2,19 hingga −1,17 dan tidak melintasi nilai nol, sehingga semakin memperkuat adanya pengaruh yang signifikan dan bermakna secara praktis dari penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

5. Analisis Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

Tabel 5
N-Gain

Descriptives

	N-Gain
N	36
Missing	0
Mean	0.439
Median	0.472
Standard deviation	0.215
Minimum	0.00
Maximum	0.875

Berdasarkan hasil analisis uji N-Gain terhadap 36 siswa, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) N-Gain sebesar 0,439 dengan nilai minimum 0,00 dan maksimum 0,875, serta standar deviasi sebesar 0,215. Nilai rata-rata N-Gain tersebut berada pada kategori sedang ($0{,}30 \leq g < 0{,}70$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Bahasa Arab cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, meskipun tingkat peningkatan hasil belajar bervariasi antar siswa, secara keseluruhan media video animasi mampu memberikan peningkatan yang bermakna terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

D. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Arab berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V MIN 2 Bandar Lampung, khususnya pada aspek penguasaan kosakata (*mufradat*). Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61,7 pada *pretest* menjadi 80,0 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 18,3 poin.

Menurut Winkel dalam Nugraha (2022), hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran yang tercermin melalui prestasi atau nilai akademik sebagai indikator sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang diajarkan. Peningkatan nilai yang diperoleh siswa setelah penggunaan media video animasi menunjukkan bahwa media tersebut mampu membantu siswa dalam memahami dan menguasai kosakata Bahasa Arab dengan lebih baik.

Peningkatan ini diperkuat hasil uji *paired samples t-test* yang menunjukkan nilai $t = -10{,}1$, $df = 35$, dan $p < 0{,}001$, sehingga perbedaan tersebut bersifat signifikan secara statistik. Temuan ini relevan dengan konsep pembelajaran Bahasa Arab yang menempatkan *mufradat* sebagai fondasi keterampilan berbahasa (Fratama, 2023). Penguasaan *mufradat* menjadi prasyarat bagi siswa untuk memahami teks (*qira'ah*), menyusun kalimat (*kitabah*), serta mengenali dan melafalkan ujaran Bahasa Arab dengan benar.

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, yaitu satu pertemuan *pretest*, dua pertemuan perlakuan menggunakan media video animasi, dan satu pertemuan *posttest*. Pembelajaran Bahasa Arab dilaksanakan dua kali dalam seminggu, sehingga perlakuan dapat diberikan secara berkesinambungan. Pada tahap perlakuan, pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan, dilanjutkan dengan pemutaran video animasi kosakata yang memadukan vsiasul, teks, dan audio pelafalan. Siswa diminta menyimak, mencatat *mufradat* yang belum dipahami, mengajukan pertanyaan, serta menghafal dan mempraktikkan kosakata yang dipelajari. Proses pembelajaran yang terstruktur dan interaktif ini membantu siswa memahami makna kosakata secara lebih konkret dan kontekstual. Proses penggunaan media video animasi dalam pembelajaran tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Video Animasi

Hasil penelitian ini selaras dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* oleh (Mayer, 2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Video animasi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di MIN 2 Bandar Lampung memadukan visual bergerak, teks kosakata, serta audio pelafalan, sehingga memungkinkan siswa memproses informasi melalui saluran visual dan auditori secara simultan Kondisi ini mendukung peningkatan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap mufradat yang dipelajari.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa Sekolah Dasar (termasuk Madrasah Ibtidaiyah), berada pada tahap operasional konkret dan cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual (Alfadhilah, 2025). Video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan metode ceramah atau pembelajaran berbasis teks semata, sehingga membantu siswa mengaitkan kosakata dengan makna dan konteks penggunaannya secara lebih nyata.

Analisis ukuran efek *(Effect Size)* menggunakan Cohen's d menghasilkan nilai −1,68, termasuk dalam kategori efek besar *(Large Effect),* dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang −2,19 hingga −1,17. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang kuat secara praktis. Temuan ini sejalan dengan *Dale's Cone of Experience,* yang menekankan bahwa pembelajaran melalui pengalaman melihat dan mendengar memberikan tingkat retensi yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal (Dale, 2021).

Selanjutnya, hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,439 yang berada pada kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa media video animasi cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun tingkat peningkatan tersebut bervariasi antar individu. Variasi ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi ARCS *(Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)* yang dikembangkan oleh (Keller, 2010). Video animasi mampu menarik perhatian siswa (*attention*), menyajikan materi yang relevan dengan kehidupan siswa (*relevance*), meningkatkan kepercayaan diri dalam memahami kosakata (*confidence*), serta memberikan kepuasan belajar (*satisfaction*), sehingga mendorong peningkatan hasil belajar secara bertahap.

Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang diperoleh siswa setelah penerapan media video animasi. Sebagaimana terlihat pada Gambar 2, nilai siswa setelah pembelajaran Bahasa Arab menggunakan video animasi mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Nama	Pretest	Posttest	Selisih
Addien Al Fayyadh Wahyoedi	55	80	25
Afiq Al Qaris	65	75	10
Afsheena Vanny Pramuditha	50	80	30
Alika Az-Zahra	80	85	5
Arasyifa Noen Sulaiman Al Fatih	55	75	20
Daffa Ibnu Saputra	45	80	35
Dhirga Rachman Saputra	60	75	15
Dzaki Buhairil Ma'arif	80	80	0
Faiz Rabbani	50	80	30
Farica Alodia Khansa	60	85	25
Farisa Nur Malika	65	75	10
Ghazala Khansa Wulandewi Al Wahhab	55	75	20
Haviza Sabhara Zhavira Cahyadi	60	95	35
Innaya Azmi Athifa	75	90	15
Kanaya Rafania Ananderi	75	80	5
Lintang Alifia	50	80	30
M. Jiddan Taftazani	75	75	0
Muhammad Abydzar	50	75	25

Nama	Pretest	Posttest	Selisih
Maura Silva Alifa	55	75	20
Miftahur Rohman Ash Shofi	70	80	10
Muhammad Afnan Ahza Zulyan	50	85	35
Muhammad Ar Raja	70	85	15
Muhammad Nazril Al Fatih	60	90	30
Muhammad Zaidan Burmawi Sidik	70	75	5
Nadzira Agia Kesuma	65	85	20
Namiya Maharani Untoro	55	80	25
Nasyah Dzakia Putri	80	80	0
Ramadhan Juliansyah	50	85	35
Rayhana Kayla Rahmat	65	75	10
Richie Valent Leonardo	60	75	15
Syakira Putri Afifah	50	80	30
Yahya Al Farid	70	75	5
Yumna Azka Anindya	55	80	25
Nazwa Talita Salsabila	60	80	20
Zoya Amira Ahmad	60	75	15
Yara Syakirah	70	80	10

Gambar 2. Perbandingan Nilai Siswa pada *Pretest* dan *Posttest*

Hasil penelitian memperkuat temuan penelitian terdahulu baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif. Penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Handayani dan Syafi'itatsqifiy (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Arab mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta mengurangi kejenuhan siswa. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Setyowati & Anwar (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa serta memudahkan mereka dalam mengingat dan menggunakan kosakata Bahasa Arab.

Sementara itu, penelitian kuantitatif juga menunjukkan hasil yang sejalan. Salahuddin, Fauzi, dan Mauludiyah (2020) menemukan bahwa penggunaan video animasi berbasis KineMaster mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa dengan nilai *N-Gain* sebesar 56,60% yang berada pada kategori sedang. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Aini dan Hikmah (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa Madrasah Ibtidaiyah secara signifikan, di mana hasil belajar meningkat dari 31% sebelum penggunaan media menjadi 73% setelah penggunaan media animasi.

Dikaitkan dengan kondisi awal siswa di MIN 2 Bandar Lampung, di mana hanya 22% siswa yang mencapai nilai di atas KKM dan rata-rata nilai masih berada di bawah standar, peningkatan hasil belajar setelah penggunaan video animasi menunjukkan bahwa media ini mampu menjembatani kesenjangan antara karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran visual-interaktif dengan metode

pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan. Dengan demikian, penelitian ini menguatkan landasan teoretis dan empiris bahwa penggunaan media video animasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* Bahasa Arab siswa Madrasah Ibtidaiyah.

E. KESIMPULAN

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V MIN 2 Bandar Lampung, khususnya pada aspek penguasaan kosakata (*mufradat*). Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61,7 pada *pretest* menjadi 80,0 pada *posttest*. Hasil uji *Paired Samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik ($p < 0,05$). Nilai *Effect Size* (Cohen's d) sebesar −1,68 menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji N-Gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,439 yang berada pada kategori sedang juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. *Pertama*, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel sebanyak 36 siswa sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. *Kedua*, penelitian menggunakan desain *pre-experimental* tanpa kelompok kontrol, sehingga perbandingan hasil belajar hanya dilakukan antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata (*mufradat*) dalam pembelajaran Bahasa Arab, sehingga belum mengkaji secara mendalam pengaruh media video animasi terhadap keterampilan berbahasa lainnya seperti *istima'*, *kalam*, *qira'ah*, dan *kitabah*.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, media video animasi dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Arab yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa Madrasah Ibtidaiyah. Penggunaan media berbasis audiovisual diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar (Madrasah Ibtidaiyah). Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta mengkaji pengaruh media video animasi terhadap berbagai keterampilan berbahasa Arab secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Q., & Hikmah, K. (2022). Efektivitas media pembelajaran animasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah melalui tatap muka terbatas. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 10. https://doi.org/10.21070/ijis.v10i0.1634

Alfadhilah, J. (2025). Filsafat pendidikan anak usia dini menurut Jean Piaget. *Alzam: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 95.

Azkia, N. S. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab melalui media gambar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *5*(5), 190–201.

Budiastuti, D. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian*. Mitra Wacana Media.

Dale, E. (2021). *Audio-Visual Methods in Teaching*. Dryden Press.

Farid, & Hatami. (2022). Problematika pembelajaran Bahasa Arab berdasarkan KMA (Keputusan Menteri Agama) Nomor 183 Tahun 2019 pada Madrasah Tsanawiyah Arrahmatul Abadiyyah Banjarmasin. *Al-Fawa'id: Jurnal Pendidikan Islam*, *12*(1), 45–46.

Fratama, R. (2023). *Inovasi Metode Pembelajaran Bahasa Arab (Konsep dan Penerapan)*. Jejak Pustaka.

Handayani, S., & Syafi'itatsqifiy. (2022). Pemanfaatan video animasi YouTube untuk meningkatkan pengembangan maharah istima' Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *3*(2), 3.

Indonesia, K. A. R. (2020). *Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*. Direktorat KSKK Madrasah, Kementerian Agama RI.

Keller, J. M. (2010). *Strategies for Stimulating the Motivation to Learn*. Springer.

Maghfirah, D. N. (2024). Menjadikan pembelajaran mufradat menyenangkan: Strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab di MI. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(4).

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

Nugraha, F. (2022). *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.

Nuryadi, & al., et. (2017). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Sibuku Media.

Nuryadi, & al., et. (2020). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana.

Retnawati, H., & al., et. (2018). *Pengantar Analisis Meta*. Parama Publishing.

Salahuddin, H., Fauzi, M. F., & Mauludiyah, L. (2020). Effectiveness of Arabic video animation in improving the mastery of Arabic vocabulary. International Journal of Arabic Language Teaching (IJALT), 2(2), 149-161.

Setyowati, D., & Anwar, N. (2024). *Peningkatan keterampilan menulis dengan menggunakan media video animasi pada siswa kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Bilingual Al Ikhlas Kepanjen*.

Sudirman, & al., et. (2023). *Statistika Pendidikan*. CV. Media Sains Indonesia.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.