

PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA MTS HIDAYATUL MUBTADI'IN MALANG

Soufiah Azzahra¹, Diah Dina Aminata², Mustaufir Afandi³

¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang, ³Universitas Islam Malang

e-mail: 122201015025@unisma.ac.id, 2diahdina@unisma.ac.id,
3mustaufir@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to examine the effect of using animated videos on the Arabic vocabulary comprehension of eighth-grade students at MTs Hidayatul Muftadi'in Tasikmadu Malang. The study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest Design model. The research sample consisted of 48 students, divided into 24 students in the experimental group and 24 students in the control group. The experimental group was given learning treatment using animated videos designed based on the principles of the Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML), while the control group used conventional methods. The research instrument consisted of a test comprising 10 matching questions, 10 multiple-choice questions, and 10 fill-in-the-blank questions. The research results showed that the experimental group experienced a 68.1% improvement in understanding, while the control group only improved by 20.7%. The hypothesis test using the Independent Sample t-test produced $t_{\text{calculated}} = 7.682 > t_{\text{table}} = 2.006$ and significance 0.000 ($p < 0.05$), so H_0 was rejected and H_1 was accepted. These findings indicate that animated videos have a significant effect on improving students' Arabic vocabulary comprehension. This study recommends the integration of animated videos as a regular medium in Arabic language instruction at madrasahs, and contributes empirically to the development of educational technology and the validation of multimedia learning theories in the context of languages with complex orthographies.

Keywords: Animation Video, Vocabulary Understanding, Arabic Language

A. Pendahuluan

Bahasa Arab menempati posisi yang unik dan strategis dalam sistem pendidikan Indonesia, khususnya di lingkungan madrasah dan pondok pesantren. Perannya sebagai bahasa liturgis umat Islam dan kunci utama untuk mengakses khazanah keilmuan Islam klasik maupun modern menjadikan penguasaan bahasa Arab sebagai sebuah keharusan, bukan sekadar pilihan (Al-Ghazali & Putri 2024). Dalam kerangka pembelajaran bahasa asing, kompetensi linguistik dibangun di atas empat pilar

keterampilan utama, yaitu istima', kalam, qira'ah, dan kitabah. Keempat keterampilan tersebut mustahil dapat dikuasai dengan baik tanpa didukung oleh komponen mikro bahasa yang fundamental, yaitu kosakata atau dalam istilah bahasa Arab disebut mufrodat. Mufrodat berfungsi sebagai fondasi dasar dan batu bata utama dalam membangun seluruh struktur kompetensi berbahasa Arab, baik secara reseptif maupun produktif (Nation 2022). Tanpa penguasaan mufrodat yang memadai, seorang pembelajar bahasa Arab akan mengalami kesulitan yang signifikan dalam memahami pesan, mengekspresikan gagasan, atau bahkan dalam proses berpikir menggunakan bahasa target tersebut. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran mufrodat di madrasah masih menghadapi tantangan yang kompleks. Studi-studi terdahulu mengidentifikasi bahwa metode konvensional yang mengandalkan ceramah, papan tulis, daftar hafalan, dan latihan tertulis secara repetitif masih mendominasi proses pembelajaran (Fauzi & Hidayat 2023). Pendekatan teacher-centered ini sering kali gagal membangkitkan minat dan motivasi siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya retensi kosakata dan pada akhirnya berimbas pada rendahnya hasil belajar. Kondisi ini juga tergambar jelas di lokus penelitian ini, yaitu MTs Hidayatul Mubtadi'in Tasikmadu Malang. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Arab, diketahui bahwa siswa kelas VIII di madrasah ini mengalami kesulitan yang signifikan dalam hal penguasaan kosakata. Hal ini tercermin dari nilai ulangan harian yang seringkali berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (<75) dan sikap pasif siswa saat pembelajaran berlangsung. Metode ceramah dan hafalan yang selama ini digunakan dinilai kurang efektif untuk mengatasi masalah ini. Di sisi lain, madrasah ini sebenarnya telah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, seperti proyektor LCD, komputer, dan pengeras suara, yang sayangnya belum dimanfaatkan secara optimal untuk inovasi pembelajaran. Kesenjangan antara potensi teknologi dan kebutuhan pedagogis inilah yang menjadi urgensi untuk melakukan sebuah intervensi penelitian.

Di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0, integrasi teknologi digital dalam pendidikan telah menjadi sebuah keniscayaan (Yunus & Lubis 2023). Teknologi menawarkan berbagai kemungkinan baru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menarik. Salah satu bentuk media digital yang paling potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa, khususnya untuk pengenalan kosakata baru, adalah video animasi. Landasan efektivitas video animasi bersandar pada Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang

dikembangkan oleh Richard Mayer. Teori ini menyatakan bahwa manusia belajar lebih baik dari kombinasi kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja, karena otak manusia memproses informasi melalui dua saluran yang terpisah yaitu saluran visual untuk gambar dan saluran auditori untuk suara. Dengan menerapkan prinsip-prinsip desain multimedia dalam CTML seperti prinsip multimedia, prinsip koherensi, prinsip modalitas, dan prinsip segmentasi video animasi dapat secara signifikan mengurangi beban kognitif ekstrinsik siswa dan memfasilitasi proses pemrosesan informasi yang lebih mendalam (Clark & Mayer 2023). Hal ini diperkuat oleh Dual Coding Theory dari Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang dikodekan melalui dua sistem akan memiliki jejak memori yang lebih kuat dan lebih mudah diakses kembali.

Sejumlah penelitian terdahulu telah memberikan bukti empiris yang mendukung efektivitas video animasi. Salimatunnisa melaporkan peningkatan penguasaan mufrodad sebesar 75,58% pada siswa SD di Pasuruan. Nur Annisa juga menemukan pengaruh yang signifikan pada siswa MTs di Takalar. Demikian pula, Hayaunnisa dan Bokau di Palu melaporkan peningkatan kualitas hasil belajar yang signifikan. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih menyisakan celah, terutama dalam hal kedalaman analisis teoritis dan kontekstualisasi. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan secara khusus menguji video animasi yang dirancang secara sistematis berdasarkan prinsip-prinsip CTML dan menganalisis dampaknya pada aspek pemahaman yang lebih kompleks di lokus yang khas, yaitu madrasah swasta berbasis pesantren.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Quasi-Experimental Design). Desain spesifik yang dipilih adalah Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest Design, yang merupakan desain paling umum dan sesuai untuk penelitian pendidikan di mana peneliti tidak dapat mengacak subjek secara individual karena mereka sudah berada dalam kelompok kelas yang terbentuk secara alami (Fraenkel, Wallen, & Hyun 2023). Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Hidayatul Mubtadi'in Tasikmadu Malang pada tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 82 siswa dan terdistribusi dalam tiga kelas paralel (VIII A, VIII B, VIII C). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive cluster sampling. Dari tiga kelas yang ada, peneliti memilih dua kelas yang memiliki karakteristik akademik dan sosial yang paling sebanding berdasarkan rekomendasi guru dan nilai rapor semester

sebelumnya. Dua kelas tersebut kemudian ditetapkan menjadi kelompok eksperimen Kelas VIII A, $n=24$ dan kelompok kontrol Kelas VIII B, $n=24$.

Proses penelitian dimulai dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal pemahaman mufrodat. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan tema "menjenguk orang sakit" menggunakan video animasi. Video animasi yang digunakan oleh peneliti diambil dari channel YouTube, dengan durasi 3-4 menit. Strategi penayangan video dilakukan dalam dua tahap dalam satu kali pertemuan 2×35 menit. Pertama, video diputar secara penuh tanpa interupsi agar siswa mendapatkan gambaran utuh tentang cerita. Kedua, video diputar kembali dan dijeda pada setiap segmen kosakata baru untuk memberikan penjelasan tambahan, pengulangan pelafalan secara bersama-sama, dan sesi tanya jawab singkat. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang memandu diskusi dan latihan pasca-tayang. Sementara itu, kelompok kontrol pada periode waktu yang sama menerima pembelajaran dengan metode konvensional, guru menjelaskan materi dengan ceramah, siswa menuliskan daftar kosakata di papan tulis, menghafalkannya, dan mengerjakan latihan soal tertulis tanpa bantuan media audiovisual.

Instrumen utama penelitian adalah tes objektif yang terdiri dari 10 soal menjodohkan, 10 soal pilihan ganda, dan 10 soal isian, dengan total 30 butir soal. Instrumen ini disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada indikator pemahaman mufrodat (C1, C2, dan C3). Selain itu, lembar observasi juga digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran, yang difokuskan pada aspek perhatian, partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif menggunakan software IBM SPSS Statistics 25. Analisis dimulai dengan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata, gain score dan persentase peningkatan. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena $n < 50$ dan uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test. Karena data gain score kedua kelompok dinyatakan normal dan homogen, uji hipotesis dilakukan dengan Independent Sample t-test. Kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Penerapan media video animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas eksperimen (VIII A) MTs Hidayatul Muhtad'in

Tasikmadu Malang berlangsung dalam satu kali pertemuan dengan durasi 2×35 menit, yang terbagi ke dalam tiga fase utama, pra-tonton, pemutaran, dan pasca-tonton. Video animasi yang digunakan mengangkat tema "Menjenguk Orang Sakit" dan dirancang dengan durasi 3 - 4 menit, berdasarkan prinsip-prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) dari Mayer. Pada fase pra-tonton, guru memberikan apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa tentang menjenguk teman yang sakit, menyampaikan tujuan pembelajaran secara eksplisit, serta memotivasi siswa dengan menjelaskan bahwa mereka akan belajar kosakata baru melalui tayangan video yang menarik dan mudah dipahami. Kegiatan apersepsi ini berlangsung sekitar 10 menit dan terbukti efektif dalam membangun skemata awal siswa sebelum menerima informasi baru, sesuai dengan prinsip advance organizer dalam teori pembelajaran Ausubel (Santrock 2021). Guru juga membagikan lembar kerja siswa yang berisi daftar kosakata yang akan dipelajari, sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai panduan selama menonton video.

Pada fase pemutaran, video animasi ditayangkan menggunakan proyektor LCD dan sound system yang telah disiapkan. Strategi penayangan dilakukan dalam dua tahap yang berbeda untuk mengoptimalkan pemrosesan kognitif siswa. Tahap pertama adalah pemutaran video secara penuh tanpa interupsi selama 4 menit. Pada tahap ini, siswa diminta untuk menonton dan mendengarkan dengan saksama untuk mendapatkan gambaran utuh tentang alur cerita, konteks situasi, serta kosakata-kosakata yang muncul secara alami dalam dialog antar tokoh. Pemutaran tanpa interupsi ini bertujuan untuk membangun pemahaman holistik dan menjaga alur naratif agar tidak terputus-putus, yang jika dilakukan justru dapat mengganggu koherensi pemrosesan informasi (Clark & Mayer 2023). Hasil observasi menunjukkan bahwa selama tahap ini, lebih dari 90% seluruh siswa memfokuskan pandangan mereka ke layar proyektor, dengan sedikit gangguan dari aktivitas di luar pembelajaran. Beberapa siswa terlihat tersenyum atau bahkan tertawa kecil pada bagian-bagian animasi yang lucu, misalnya ketika tokoh dalam video salah mengucapkan doa kemudian diperbaiki oleh temannya. Respons afektif positif ini penting karena emosi yang menyenangkan dapat meningkatkan pelepasan dopamin di otak, yang berperan dalam penguatan memori jangka panjang (Santrock 2021).

Tahap kedua adalah pemutaran ulang video dengan disertai jeda pada setiap segmen pengenalan kosakata baru, yang dalam CTML

dikenal sebagai prinsip segmentasi. Video yang berdurasi 4 menit dipecah menjadi 4 segmen, masing-masing memperkenalkan 3-4 kosakata baru. Setiap kali video dihentikan, guru memberikan penjelasan tambahan tentang kosakata yang baru saja muncul, mengulang pelafalan secara bersama-sama setiap kata diulang 2-3 kali, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada bagian yang kurang dipahami. Misalnya, pada segmen pertama yang memperkenalkan kata مَرِيضٌ (sakit), زِيَارَةٌ (mengunjungi), and مُسْتَشْفَى (rumah sakit), guru menghentikan video saat animasi menunjukkan seorang anak terbaring di tempat tidur dengan keringat di dahi. Guru kemudian menunjuk ke layar dan berkata, "Perhatikan, ini adalah مَرِيضٌ. Coba ulangi: مَرِيضٌ. Sekarang, coba sebutkan siapa di antara kalian yang pernah melihat anggota keluarga dalam keadaan مَرِيضٌ?" Strategi ini tidak hanya mengulang pelafalan, tetapi juga mengaktifkan pengetahuan dan pengalaman pribadi siswa, sehingga terjadi pengkodean elaboratif yang memperkuat jejak memori (Nation 2022). Penggunaan jeda juga memberikan waktu bagi siswa yang memiliki kecepatan pemrosesan informasi lebih lambat untuk menyerap materi sebelum melanjutkan ke informasi berikutnya, sehingga mengurangi risiko kelebihan beban kognitif. Hal ini sangat penting karena kapasitas memori kerja manusia terbatas, dan informasi yang masuk terlalu cepat tanpa jeda akan mudah hilang (Mayer 2022).

Secara keseluruhan, penggunaan video animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas eksperimen MTs Hidayatul Muftadi'in Tasikmadu Malang dapat dinyatakan sebagai sebuah keberhasilan implementasi media berbasis teknologi. Keberhasilan ini tidak terlepas dari tiga faktor kunci yaitu desain video yang berbasis teori, strategi penayangan yang terstruktur, serta peran aktif guru sebagai fasilitator yang tidak hanya "memutar video" tetapi juga memberikan penjelasan tambahan, memandu diskusi, dan memberikan penguatan afektif. Respons positif siswa yang tercermin dari tingginya skor perhatian, partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan, serta adanya momen-momen pembelajaran yang bermakna, menjadi fondasi yang menjelaskan mengapa peningkatan pemahaman kosakata pada kelompok eksperimen 68,1% jauh melampaui kelompok kontrol 20,7%. Dengan kata lain, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu kognitif yang memfasilitasi pemrosesan informasi, tetapi juga sebagai katalisator afektif yang membangun motivasi, rasa percaya diri, dan koneksi emosional dengan materi pembelajaran

sebuah kombinasi yang sangat kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Penggunaan Video Animasi terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Arab

Data kuantitatif utama dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada kedua kelompok penelitian. Pretest dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan untuk mengukur kemampuan awal pemahaman kosakata bahasa Arab siswa, sedangkan posttest dilaksanakan setelah satu kali pertemuan perlakuan selesai untuk mengukur kemampuan akhir siswa. Instrumen tes yang digunakan terdiri dari 10 soal menjodohkan, 10 soal pilihan ganda, dan 10 soal isian, yang telah diuji validitasnya dan reliabilitasnya. Nilai rata-rata pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok. Kelompok eksperimen memiliki nilai pretest sebesar 32,10, sementara kelompok kontrol memiliki nilai pretest sebesar 58,32, dengan selisih sebesar 26,22 poin. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal pemahaman kosakata bahasa Arab siswa pada kelompok kontrol secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen sebelum perlakuan diberikan. Perbedaan kemampuan awal ini, jika tidak dikelola dengan baik, dapat menjadi variabel pengganggu yang mempengaruhi interpretasi hasil posttest. Namun demikian, dalam desain eksperimen semu dengan kelompok yang sudah terbentuk secara alami, kondisi seperti ini adalah hal yang lumrah terjadi karena peneliti tidak dapat melakukan penugasan acak secara sempurna. Hal yang terpenting adalah bagaimana peneliti mengontrol perbedaan ini melalui analisis statistik yang tepat, yaitu dengan membandingkan gain score hanya nilai posttest, serta memastikan bahwa uji hipotesis dilakukan pada data gain score untuk mengukur efek murni dari perlakuan.

Setelah diberikan perlakuan, kedua kelompok menunjukkan peningkatan nilai rata-rata posttest. Kelompok eksperimen meningkat dari 32,10 menjadi 53,96, sementara kelompok kontrol meningkat dari 58,32 menjadi 70,40. Meskipun secara absolut nilai posttest kelompok kontrol masih lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen, selisihnya telah menyusut menjadi hanya 16,44 poin. Dengan kata lain, kelompok eksperimen yang semula tertinggal 26,22 poin, setelah diberikan perlakuan video animasi, berhasil mengejar ketertinggalan tersebut hingga selisihnya menjadi hanya 16,44 poin. Ini adalah indikasi awal yang kuat bahwa video animasi memiliki efek akselerasi pembelajaran yang signifikan. Yang perlu diperhatikan adalah

besarnya peningkatan relatif terhadap kondisi awal masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen berhasil meningkatkan pemahaman mufrodat sebesar 68,1% dari 32,10 menjadi 53,96, sementara kelompok kontrol hanya meningkat sebesar 20,7% dari 58,32 menjadi 70,40. Dengan kata lain, peningkatan pemahaman pada kelompok eksperimen hampir tiga setengah kali lipat lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Gain score kelompok eksperimen mencapai +21,86, sementara kelompok kontrol hanya mencapai +12,08. Perbedaan gain score antara kedua kelompok adalah +9,78 poin, yang berarti kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang secara absolut 9,78 poin lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini sangat signifikan karena gain score mencerminkan dampak murni dari perlakuan video animasi setelah mengontrol perbedaan kemampuan awal. Meskipun kedua kategori berada di batas ambang antara rendah dan sedang, penting untuk dicatat bahwa perlakuan dalam penelitian ini hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan. Untuk mencapai N-Gain kategori "Tinggi" ($\geq 0,7$) biasanya diperlukan perlakuan yang lebih panjang misalnya 3-4 pertemuan atau intervensi yang lebih intensif. Penelitian Salimatunnisa 2025 yang mencapai N-Gain 0,75 (Tinggi), menggunakan perlakuan selama 4 kali pertemuan. Dengan demikian, pencapaian N-Gain 0,322 dalam satu kali pertemuan sebenarnya sangat menggembirakan, karena menunjukkan bahwa dalam waktu yang sangat singkat, video animasi mampu menghasilkan peningkatan pemahaman yang secara statistik signifikan dan secara pedagogis bermakna.

Temuan bahwa video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman kosakata bahasa Arab dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme teoretis. Berdasarkan Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) dari Mayer 2022, video animasi menyajikan informasi secara simultan melalui dua saluran pemrosesan dalam memori kerja saluran visual dan saluran auditori. Penyajian simultan ini memungkinkan siswa untuk membangun representasi mental yang lebih kaya dan terintegrasi antara bentuk, bunyi, dan makna kata. Sebaliknya, dalam metode konvensional di kelas kontrol, informasi disajikan hampir secara eksklusif melalui saluran auditori, sementara saluran visual hanya digunakan untuk teks statis di papan tulis. Kondisi ini menyebabkan beban kognitif pada saluran auditori menjadi sangat tinggi, sementara saluran visual kurang termanfaatkan secara optimal. Video animasi

yang dirancang dengan prinsip-prinsip CTML seperti prinsip koherensi, modalitas, dan segmentasi berhasil mengurangi beban kognitif ekstrinsik. Beban kognitif ekstrinsik adalah upaya mental yang dikeluarkan untuk memproses informasi yang tidak relevan dengan tujuan pembelajaran, seperti cara penyajian yang buruk, elemen dekoratif yang mengganggu, atau instruksi yang ambigu. Dengan mengurangi beban kognitif ekstrinsik, kapasitas memori kerja yang terbatas dapat dialokasikan sepenuhnya untuk beban kognitif *germane*, yaitu upaya mental yang secara langsung berkontribusi pada pembangunan skema pengetahuan dan pemahaman yang mendalam (Clark & Mayer 2023). Inilah yang menjelaskan mengapa siswa di kelompok eksperimen tidak hanya mengingat lebih banyak kosakata, tetapi juga lebih cepat dalam memproses dan mengaplikasikannya.

Temuan ini juga selaras dengan Dual Coding Theory dari Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang dikodekan melalui dua sistem representasi yang berbeda akan memiliki jejak memori yang lebih kuat dan lebih mudah diakses kembali. Dalam konteks pembelajaran kosakata, ketika siswa belajar melalui video animasi, mereka tidak hanya mengingat bunyi kata dan bentuk tertulisnya, tetapi juga memiliki citra mental tentang objek, orang, atau situasi yang direpresentasikan oleh animasi tersebut. Misalnya, ketika siswa mempelajari kata مَرِيضٌ (*sakit*), mereka tidak hanya menghafal padanan katanya, tetapi juga teringat pada adegan animasi yang menampilkan seseorang yang sedang terbaring lemah di tempat tidur, dahi yang panas, ekspresi wajah yang kesakitan, serta tindakan simpati dari karakter lain. Pengkodean ganda ini menciptakan redundansi representasional yang memperkuat jejak memori dan memudahkan proses pengambilan kembali di kemudian hari. Temuan ini juga konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang telah menguji efektivitas video animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa asing. Salimatunnisa melaporkan bahwa video animasi meningkatkan penguasaan mufradat siswa SD di Pasuruan dengan $N\text{-Gain} = 0,75$ (kategori tinggi). Nur Annisa 2024 di MTs Nurul Rahmat Takalar menemukan pengaruh yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,006 ($p < 0,05$). Hayaunnisa dan Bokau di Palu melaporkan bahwa penerapan video animasi mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Arab ke dalam kategori baik hingga sangat baik. Konsistensi temuan-temuan ini di berbagai lokasi, jenjang pendidikan, dan konteks sosial yang berbeda, memberikan bukti yang semakin kuat bahwa video animasi adalah media yang efektif secara universal untuk pembelajaran

kosakata bahasa asing, khususnya bahasa Arab. Universalitas ini dapat dijelaskan oleh fakta bahwa mekanisme kognitif dasar manusia bersifat lintas budaya dan lintas usia.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan video animasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas eksperimen dilaksanakan secara terstruktur dengan strategi pemutaran video dua kali, penerapan jeda pada segmen kosakata penting, dan peran aktif guru sebagai fasilitator. Strategi ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, meningkatkan perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Hasil observasi menunjukkan bahwa strategi tersebut terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, meningkatkan perhatian visual siswa, partisipasi aktif, antusiasme, dan keterlibatan dalam tugas secara signifikan dibandingkan metode konvensional di kelas kontrol. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan ini meliputi daya tarik visual video yang memicu orienting response, kontekstualisasi materi melalui narasi cerita yang utuh, pengulangan yang terkontrol melalui pemutaran video dengan jeda, serta penerapan prinsip-prinsip Cognitive Theory of Multimedia Learning yang mengurangi beban kognitif ekstrinsik dan memfasilitasi pemrosesan informasi yang mendalam.

Berdasarkan hasil analisis data terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan video animasi terhadap peningkatan pemahaman kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Hidayatul Muftadi'in Tasikmadu Malang. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kelompok eksperimen dari 32,10 pada pretest menjadi 53,96 pada posttest, atau peningkatan sebesar 68,1% dengan gain score +21,86, sementara kelompok kontrol hanya meningkat dari 58,32 menjadi 70,40, atau peningkatan sebesar 20,7% dengan gain score +12,08. Hasil uji hipotesis Independent Sample t-test pada data gain score mengkonfirmasi bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik, dengan nilai $t\text{-hitung} = 7,682 > t\text{-tabel} = 2,006$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $= 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, video animasi terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara simbol linguistik yang abstrak dengan pemahaman konseptual yang konkret, terutama bagi siswa dengan kemampuan awal rendah, dan direkomendasikan untuk diintegrasikan secara rutin dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah.

Daftar Rujukan

- Azwar, S. 2023. *Penyusunan Skala Psikologi* (Edisi ke-3). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bokau, M. Z. A. 2025. *Penerapan Media Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII F MTsN 1 Kota Palu* [Skripsi]. Palu: Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
- Chen, L., Wang, F., & Xie, Y. 2023. The effects of animated video on English vocabulary acquisition among primary school students: A cognitive load perspective. *Computer Assisted Language Learning*, 36(2), 210-230.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. 2023. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (5th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Fauzi, A., & Hidayat, N. 2023. Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah: Studi Kasus pada Aspek Mufradat dan Qawaid. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 10(1), 1-15.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. 2023. *How to Design and Evaluate Research in Education* (11th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Al-Ghazali, M., & Putri, S. A. 2024. Analisis Kesulitan Belajar Mufradat Bahasa Arab dan Strategi Mengatasinya di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12(1), 45-60.
- Hayaunnisa, F. 2025. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Peserta Didik Kelas VII di MTs Alkhairaat Pusat Palu* [Skripsi]. Palu: Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
- Mayer, R. E. 2022. Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed., pp. 57-72). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nation, I. S. P. 2022. *Learning Vocabulary in Another Language* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nur Annisa. 2024. *Efektivitas Video Animasi terhadap Penguasaan Kosakata (Mufrodad) Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Nurul Rahmat Takalar* [Skripsi]. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Salimatunnisa, L. 2025. *فعالية فيديوهات الرسوم على إتقان المفردات العربية في مدرسة الهداية الابتدائية سوكونجواسوروان* [Efektivitas Video Animasi terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di SD Al-Hidayah Sukorejo Pasuruan] [Skripsi]. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Santrock, J. W. 2021. *Educational Psychology* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Siregar, F. L. 2024. *Desain Motivasi dalam Pembelajaran Digital: Aplikasi Model ARCS*. Jakarta: Prenada Media.
- Wijaya, D., & Sari, M. 2024. Utilizing Animated Videos to Enhance Vocabulary Retention in Foreign Language Learning: A Meta-Analysis. *International Journal of Instruction*, 17(1), 345-362.
- Yunus, M., & Lubis, A. 2023. Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Teori dan Praktik. *Jurnal Guru Dikmen dan Diksus*, 5(1), 33-48.