

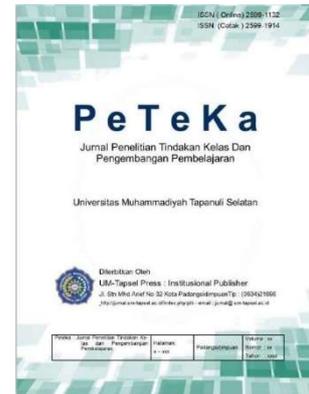
**PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)**

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 1 (2025) | 89-100

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i1.89-100>**PENGGUNAAN ANIME (ANIMATION LEARNING MEDIA) DALAM PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS XI MA MUHAMMADIYAH LIMBUNG GOWA**

Khairun Muqtadira Alim*, Fatkhul Ulum, Hasmawati

Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Indonesia.

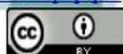
*e-mail: khairunmuqtadiraalim@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa menggunakan ANIME (Animation Learning Media). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI.A MA Muhammadiyah Limbung yang berjumlah 17 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya kolaborasi yang baik antara peneliti dan guru dalam tahap perencanaan pembelajaran, serta peningkatan aktivitas guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran di setiap pertemuan. Selain itu, berdasarkan hasil tes akhir, nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 77,12 dan siklus II sebesar 90,29. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebesar 13,17. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan ANIME (Animation Learning Media) dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Kata Kunci: ANIME (Animation Learning Media), Bahasa Arab, Penguasaan Kosakata.

Abstract. This study is a Classroom Action Research (CAR) aimed at examining the planning, implementation, and results of improving students' Arabic vocabulary mastery using ANIME (Animation Learning Media). The subjects of the study were 17 students from class XI.A at MA Muhammadiyah Limbung. Data collection techniques used were observation and tests. The data analysis techniques employed were qualitative and quantitative analysis. The research was conducted over two cycles. The findings revealed effective collaboration between the researcher and the teacher during the planning phase of the lessons, as well as increased teacher and student activities during the implementation of the lessons in each meeting. Moreover, based on the final test results, the students' average scores improved from 77.12 in the first cycle to 90.29 in the second. This indicates an improvement in students' Arabic vocabulary mastery by 13.17 points. Therefore, it can be concluded that ANIME (Animation Learning Media) can enhance students' Arabic vocabulary mastery.

Keywords: ANIME (Animation Learning Media), Arabic Language, Vocabulary Mastery.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah penunjang dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan suatu negara. Di Indonesia, salah satu tujuan negara melalui pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagaimana dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk menghasilkan generasi yang cerdas dan berkarakter dengan mengembangkan potensi, watak, dan kemampuan peserta didik (Edy, 2022). Dengan demikian, peningkatan kualitas pembelajaran dan karakter siswa menjadi hal penting sesuai dengan perkembangan zaman.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman sekarang membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan. Berbagai inovasi penggunaan teknologi digital telah banyak dimanfaatkan sebagai peluang baru untuk meningkatkan mutu pendidikan, kualitas pembelajaran, dan menjadikan akses informasi lebih mudah dan cepat dengan internet. Perubahan tersebut menuntut para pengajar untuk terus beradaptasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media yang menunjang proses pembelajaran guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran (Putri, 2023).

Media pembelajaran yang tepat memungkinkan pengajar lebih mudah menyampaikan ilmu dan dapat mendorong motivasi belajar siswa. Media pembelajaran konvensional seperti buku teks dengan metode ceramah yang monoton seringkali kurang efektif apabila penggunaannya kurang maksimal. Dalam konteks ini, inovasi media pembelajaran di era digital yang didukung oleh kehadiran internet menjadi sangat penting untuk memacu ketertarikan dan motivasi

belajarsiswa. Contoh media pembelajaran digital yang sering digunakan antara lain e-book, video pembelajaran, multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis mobile, infografis digital, virtual reality (VR), podcast, animasi edukatif, dan lain sebagainya.

ANIME (Animation Learning Media) merupakan salah satu bentuk multimedia berbasis animasi menggabungkan komponen teks, gambar, audio, video, dan fitur interaktif. Animasi dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi pelajaran dengan pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan (Safitri & Titin, 2021). Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila siswa merasakan proses belajar adalah suatu nikmat yang harus disyukuri dan bukan sebuah penderitaan (Suprijono, 2017). Penggunaan animasi membantu visualisasi konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga mendukung pemahaman siswa terhadap pelajaran (Melati et al., 2023). ANIME dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa asing, seperti bahasa Arab karena dapat menyajikan kosakata, gambar, situasi, dan dialog agar siswa lebih mudah memahami penggunaannya.

Bahasa Arab adalah mata pelajaran wajib di instansi pendidikan Islam seperti Madrasah. Pelajaran bahasa Arab di Madrasah diharapkan mampu menunjang siswa dalam memahami ilmu-ilmu lain yang menetapkan Al-Qur'an dan Hadist sebagai dasarnya, seperti fiqih, sejarah kaqidah akhlak, dan Al-Qur'an Hadis (Awaluddin, 2022). Mempelajari dan memahami bahasa Arab melibatkan berbagai tahap, mulai dari tingkat dasar hingga lanjutan seperti bunyi huruf, kosakata baru yang belum dikenal siswa, kemudian pengenalan tata bahasa seperti nahwu dan sharf. Apabila

siswa mampu menguasai banyak kosakata bahasa Arab dan membacanya dengan benar, maka akan memudahkan membaca Al-Qur'an dan hadits secara tepat dalam pelajaran pendidikan Islam lainnya.

Penguasaan kosakata (mufrodad) sangat dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Arab terutama bagi penutur asing. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan memahami keterampilan (maharah) dalam bahasa Arab yang terdiri dari menyimak (istima'), membaca (qiro'ah) teks berbahasa Arab, mengembangkan keterampilan lain dalam berbahasa seperti menulis (kitabah) dan berbicara (kalam) (Ahmadi, 2024). Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya penguasaan kosakata bahasa Arab. Pada akhir fase F (kelas XI dan XII), siswa diharapkan menguasai minimal 500 kosakata dan mampu menggunakannya dalam berbagai keterampilan berbahasa (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, fokus pengembangan kosakata menjadi salah satu elemen mendasar dalam belajar bahasa Arab.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Arab dan beberapa siswa pada tanggal 22-23 Juli 2024, diperoleh data awal bahwa di MA Muhammadiyah Limbung menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun ajaran 2023-2024. Implementasi Kurikulum Merdeka masih dalam penyesuaian untuk menekankan pembelajaran yang mandiri, bebas, berpusat pada siswa, dan memberikan fleksibilitas. MA Muhammadiyah Limbung juga dilengkapi dengan sarana dan prasarana berbasis teknologi seperti komputer, proyektor LCD, dan speaker. Adapun hasil pengamatan selama observasi, beberapa siswa di kelas XI terutama XI.A

masih kurang berpartisipasi aktif dan kurang semangat dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain dari faktor internal siswa, salah satu penyebabnya adalah metode pengajaran yang kurang variatif dan penggunaan media berupa papan tulis dan buku digital yang diakses melalui handphone belum maksimal. Sehingga pemahaman siswa terhadap bahasa Arab terutama penguasaan kosakata masih kurang.

Terdapat kesenjangan antara harapan pembelajaran bahasa Arab di MA Muhammadiyah Limbung dalam penguasaan kosakata dengan kenyataannya. Siswa diharapkan dapat menguasai kosakata dengan baik dan mampu menggunakannya. Namun, beberapa siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata yang diberikan. Selain itu, hasil belajar beberapa siswa menunjukkan nilai yang rendah karena belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode dan media pengajaran guna menuntaskan tujuan pembelajaran.

Salah satu solusi dari masalah pembelajaran penguasaan kosakata Bahasa Arab adalah dengan menggunakan ANIME (Animation Learning Media). ANIME dapat dibuat dengan menyajikan tampilan yang menarik dan dapat ditambahkan gambar, teks, dan dialog yang relevan dengan materi agar siswa dapat belajar kosakata baru dan dapat mempraktekkannya dalam percakapan. Penggunaan ANIME dalam pembelajaran bahasa Arab diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, serta meningkatkan penguasaan kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan karena kebanyakan siswa lebih senang jika belajar menggunakan proyektor.

Oleh karena itu, pemilihan media animasi diharapkan dapat menjadi hal yang menarik bagi siswa dalam belajar bahasa Arab.

Penelitian yang relevan menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif. Penelitian Khaerah (2021) menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis animasi meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X IPS SMAN 5 Wajo. Penelitian lain oleh Hana, Sunarko, dan Rahman (2022) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media film animasi memiliki penguasaan dan pemahaman kosakata bahasa Arab dibandingkan dengan siswa dengan media konvensional. Selain itu, penelitian oleh Asriani (2021) menemukan bahwa penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tentang penggunaan ANIME (Animation Learning Media) diharapkan dapat memberikan solusi yang praktis dan inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran. Penelitian yang menggunakan ANIME sebagai media pembelajaran bahasa Arab di MA Muhammadiyah Limbung Kab. Gowa menghadirkan sebuah kebaruan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya tujuan penelitian ini dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau classroom action research. Proses

pelaksanaan penelitian menggunakan model PTK Kemmis dan Mc. Taggart yang menggambarkan serangkaian tahapan membentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto et al., 2021). Model penelitian ini akan memberikan gambaran yang jelas terkait peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan ANIME (Animation Learning Media).

Penelitian ini dilaksanakan pada pertengahan semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek 17 siswa kelas XI.A MA Muhammadiyah Limbung. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah ANIME (Animation Learning Media) untuk mengajarkan kosakata bahasa Arab, sedangkan variabel terikat adalah penguasaan kosakata siswa yang diukur melalui tes di akhir setiap siklus.

Penelitian ini menggunakan tes dan observasi sebagai teknik pengumpulan data. Adapun analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas dalam pembelajaran, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata siswa berdasarkan hasil tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

ANIME (Animation Learning Media) dalam penelitian tindakan kelas diterapkan sebanyak dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penerapan ANIME dideskripsikan sebagai berikut:

1) Siklus I

Pembelajaran menggunakan ANIME (Animation Learning Media) dalam peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas XI.A MA Muhammadiyah Limbung pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Tema materi yang diajarkan adalah “السفر” yang diambil dari buku paket bahasa Arab kelas XI Madrasah Aliyah Bab 3. Adapun durasi waktu pembelajaran di setiap pertemuan adalah 2x45 menit.

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti dan guru bahasa Arab berdiskusi menentukan materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam ANIME (Animation Learning Media). Berdasarkan materi yang disepakati, peneliti membuat ANIME dan bersama guru merancang langkah-langkah pembelajaran dalam Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Selain itu, menyiapkan lembar observasi kegiatan, instrumen evaluasi berupa tes, serta memastikan kesiapan perangkat seperti LCD, speaker, dan kabel sambungan. Untuk pertemuan kedua, guru meninjau kembali ANIME guna memastikan kesesuaiannya dengan materi, durasi, dan kecepatan pemutaran. Peneliti dan guru juga mempersiapkan nomor urut siswa, lembar observasi, dan soal tes siklus I yang akan digunakan di akhir pembelajaran.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I merupakan implementasi tahap perencanaan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Sabtu, 28 September 2024, pukul 07.00–

08.35 WITA di kelas XI.A MA Muhammadiyah Limbung. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan seperti salam, doa, pengecekan kehadiran, dan motivasi. Guru memulai apersepsi dengan pertanyaan tentang pengalaman bepergian, direspon antusias oleh siswa. Pada kegiatan inti, ANIME digunakan untuk memperkenalkan kosakata bertema السفر melalui gambar, audio, dan video hiwar. Siswa menyimak, melafalkan, dan berdiskusi dalam kelompok. Pembelajaran ditutup dengan kuis interaktif dan pengarahannya untuk mempelajari kembali materi melalui ANIME yang diunggah ke YouTube.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa, 1 Oktober 2024, pukul 11.30–12.55 WITA dengan evaluasi tertulis pada pukul 13.15–14.00 WITA. Sebanyak 17 siswa hadir pada pertemuan ini. Kegiatan pendahuluan meliputi salam, doa, pengecekan kehadiran, motivasi, dan apersepsi untuk mengaitkan materi sebelumnya. Pada kegiatan inti, siswa diajak menyimak video animasi, memperhatikan kosakata baru melalui gambar dan audio, serta membaca teks qiro'ah berjudul السفر. Siswa aktif bertanya, menulis kosakata baru, dan menyimpulkan teks. Guru mengetes pemahaman dengan kuis interaktif sebelum evaluasi tertulis. Kegiatan diakhiri dengan kesimpulan, pengarahannya untuk belajar mandiri menggunakan ANIME, dan doa penutup.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes akhir, sebanyak

12 siswa tuntas dan 5 siswa lainnya belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Skor tertinggi siswa adalah 97, skor

terendah adalah 40, dan nilai rata-rata 77,12. Data hasil tes siklus I kemudian disajikan dalam tabel distribusi frekuensi dan persentase berikut:

Tabel 1. Data Distribusi Frekuensi Dan Persentase Tes Siklus II

Panjang Kelas	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	40 - 50	4	23,53
2.	51 - 61	1	5,88
3.	62 - 72	0	0
4.	73 - 83	4	23,53
5.	84 - 97	8	47,06
Jumlah		17	100

Berdasarkan tabel di atas, nilai tes akhir siswa kelas XI.A MA Muhammadiyah Limbung Gowa yang berjumlah 17 siswa bervariasi antara 40 hingga 97 setelah pembelajaran dengan ANIME (Animation Learning Media). Sebanyak 8 siswa (47,06%) berada dalam interval 84-97, sementara 4 siswa (23,53%) berada dalam interval 40-50, yang merupakan nilai terendah. Terdapat juga 4 siswa (23,53%) di interval 73-83 dan 1 siswa (5,88%) di interval 51-61. Nilai rata-rata siswa adalah 77,12, yang menunjukkan hasil cukup baik, meskipun 5 siswa masih perlu perbaikan untuk mencapai KKTP.

c) Observasi

Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran bahasa Arab menggunakan ANIME (Animation Learning Media). Pada pertemuan pertama, guru melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar, meski beberapa kegiatan seperti pengarahan mencatat kosakata baru, menyimpulkan materi, dan memberikan tugas rumah belum

terlaksana. Aktivitas siswa menunjukkan respons positif terhadap media pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, aktif menjawab kuis, serta berdiskusi dalam kelompok. Namun, tidak semua siswa mematuhi pedoman observasi, misalnya: tiga siswa tidak aktif menjawab kuis atau mengikuti instruksi, dan dua siswa tidak mencatat materi. Meskipun begitu, penggunaan ANIME berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata Arab.

d) Refleksi

Pada refleksi pertemuan pertama siklus I, pembelajaran dengan ANIME dinilai baik namun belum maksimal karena beberapa siswa kurang mengikuti instruksi. Guru perlu memberikan arahan untuk mencatat kosakata, menyimpulkan materi, dan memberikan tugas refleksi, serta menerapkan strategi untuk meningkatkan partisipasi siswa. Peneliti disarankan menyesuaikan konten ANIME dengan kecepatan sedang agar lebih efektif.

Pada pertemuan kedua siklus I, peneliti dan guru

menganalisis pembelajaran dengan ANIME, yang dinilai efektif meningkatkan kosakata dan pemahaman qiro'ah, meski sebagian siswa masih kesulitan dan kurang aktif. Guru telah mengajar dengan baik, namun belum memberikan penugasan. Untuk perbaikan di siklus II, disarankan memberikan penugasan refleksi, lebih memperhatikan siswa pasif, dan menambahkan fitur ANIME untuk mempermudah penguasaan kosakata.

2) Siklus II

Pembelajaran menggunakan ANIME (Animation Learning Media) dalam peningkatan penguasaan kosakata siswa kelas XI.A MA Muhammadiyah Limbung pada siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Tema yang diajarkan adalah "السفر" yang diambil dari buku paket bahasa Arab kelas XI madrasah aliyah. Pembelajaran di setiap pertemuan berlangsung selama 2x45 menit.

a) Perencanaan

Pada perencanaan siklus II yang merupakan perbaikan dari siklus I, peneliti dan guru berdiskusi untuk menentukan materi lanjutan yang akan dimasukkan ke dalam ANIME, yakni kaidah isim nakiroh dan isim ma'rifah dengan tetap fokus pada penguasaan kosakata siswa. Peneliti membuat ANIME sesuai materi yang disepakati, kemudian bersama guru merancang langkah-langkah pembelajaran dan menyusun lembar observasi. Pada pertemuan kedua, guru meninjau ulang ANIME untuk memastikan kesesuaiannya dengan materi, durasi, dan

kecepatan pemutaran. Peneliti dan guru juga mempersiapkan lembar observasi, nomor siswa, serta soal tes siklus II yang akan digunakan untuk mengukur peningkatan kosakata siswa di akhir pembelajaran.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama berlangsung Selasa, 8 Oktober 2024, pukul 11.30–12.55 WITA, dengan peneliti sebagai observer dan guru mengajar menggunakan ANIME. Kegiatan dimulai dengan salam, doa, motivasi, dan apersepsi terkait persiapan bepergian dan kosakata sebelumnya. Siswa menyimak materi isim nakirah dan isim ma'rifah melalui ANIME, diikuti penjelasan, hafalan kosakata, dan latihan menulis. Refleksi dilakukan melalui kuis interaktif ANIME. Kegiatan ditutup dengan kesimpulan materi, arahan belajar mandiri melalui ANIME di YouTube, dan salam.

Pelaksanaan siklus II pertemuan kedua pada Sabtu, 12 Oktober 2024, pukul 07.00–09.15 WITA, dengan peneliti sebagai observer dan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan ANIME. Kegiatan dimulai dengan salam, doa, tadarrus, motivasi, dan apersepsi tentang materi sebelumnya. Pada kegiatan inti, siswa menyimak dan melafalkan kosakata tempat wisata melalui ANIME, dilanjutkan praktik percakapan السفر secara berpasangan, dan kuis interaktif untuk mengetes pemahaman. Kegiatan ditutup dengan penyimpulan materi, pemberian tugas, dan pelaksanaan tes siklus

II, diakhiri dengan salam dan foto bersama.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes akhir siklus II, seluruh siswa kelas XI.A MA Muhammadiyah Limbung dinyatakan tuntas dengan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP). Skor tertinggi adalah 100, skor terendah 77, dan nilai rata-rata 90,29. Data hasil tes siklus II kemudian disajikan dalam tabel distribusi frekuensi dan persentase berikut:

Tabel 2. Data Distribusi Frekuensi dan Persentase Tes Siklus II

Panjang Kelas	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1.	77 - 81	3	17,65
2.	82 - 86	2	11,76
3.	87 - 91	3	17,65
4.	92 - 96	2	11,76
5.	97 - 100	7	41,18
	Jumlah	17	100

Berdasarkan tabel di atas, hasil evaluasi penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas XI.A MA Muhammadiyah Limbung Gowa menunjukkan peningkatan dibandingkan tes siklus I. Terdapat 7 siswa (41,18%) pada interval 97-100, 3 siswa (17,65%) pada interval 77-81, 3 siswa (17,65%) pada interval 87-91, 2 siswa (11,76%) pada interval 82-86, dan 2 siswa (11,76%) pada interval 92-96. Semua siswa dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 90,29, menunjukkan keberhasilan signifikan dalam pembelajaran dengan ANIME.

c) Observasi

Pada observasi siklus II, pertemuan pertama, guru melaksanakan pembelajaran sesuai pedoman, menyajikan materi dengan ANIME, menjelaskan hal yang kurang dipahami, dan mengarahkan siswa belajar melalui YouTube. Siswa aktif mengingat kosakata lama, menghafal kosakata baru dengan metode menyanyi, serta antusias menjawab kuis, meski beberapa kurang serius. Pada

pertemuan kedua, guru tetap konsisten, dan siswa semakin aktif serta terbiasa dengan pembelajaran ANIME, meskipun ada kendala seperti ketidakhadiran sebagian siswa.

d) Refleksi

Peneliti dan guru mengevaluasi penggunaan ANIME pada siklus II. Pada pertemuan pertama, siswa merespons baik media ini, mampu mengingat kosakata sebelumnya, dan menghafal isim nakirah dan isim ma'rifah, meski ada siswa yang kurang aktif. Guru telah mengikuti langkah pembelajaran sesuai modul ajar. Pada pertemuan kedua, siswa menganggap pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, serta dapat menghafal kosakata baru tentang tempat wisata. Meski ada siswa yang tidak hadir, pembelajaran tetap berjalan antusias dan tertib. Pada siklus II, indikator keberhasilan penelitian sudah tercapai.

B. Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas XI.A MA Muhammadiyah Limbung Gowa dengan menggunakan ANIME (Animation Learning Media). Peningkatan ini terlihat dari hasil instrumen penelitian yang digunakan di setiap tahapan.

Pada tahap perencanaan, koordinasi antara peneliti dan guru berlangsung sangat baik. Guru memberikan masukan untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa, sementara peneliti aktif berdiskusi untuk memperkenalkan inovasi dan merancang langkah-langkah perbaikan dari pelaksanaan sebelumnya. Peneliti juga memastikan ANIME sebagai media pembelajaran relevan, menarik, dan mendukung tujuan pembelajaran. Selain itu, tahap perencanaan juga mencakup pemilihan materi; persiapan perangkat pendukung; serta penyusunan instrumen observasi dan evaluasi berupa tes. Langkah-langkah ini dituangkan dalam Modul Ajar (MA) yang menjadi acuan pelaksanaan pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dengan ANIME berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Hal ini dikarenakan pada siklus II, aktivitas siswa dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dan lebih positif dibandingkan dengan siklus I. Kebanyakan siswa sudah konsisten menjalankan aktivitas yang tercantum dalam lembar observasi, menunjukkan kepatuhan terhadap instruksi dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hafalan dan pemahaman kosakata siswa meningkat, terlihat dari kemampuan

menjawab pertanyaan guru terkait kosakata pertemuan sebelumnya. Siswa juga tampak lebih percaya diri saat menjawab kuis yang diberikan, yang mencerminkan penguasaan kosakata dan pemahaman yang lebih baik.

Tes akhir siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 1 Oktober 2024, dengan skor rata-rata siswa adalah 77,12. Berdasarkan hasil tes, terdapat lima siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan nilai tertinggi 97 dan terendah 40. Meski demikian, nilai yang diperoleh siswa sudah meningkat dibandingkan dengan sebelum diterapkannya ANIME. Adapun pada tes akhir siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 12 dan 15 Oktober 2024, skor rata-rata siswa meningkat secara signifikan menjadi 90,29, menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 13,17. Semua siswa kelas XI.A dengan jumlah 17 orang memperoleh nilai di atas KKTP, dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 77. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah berhasil menguasai kosakata yang diajarkan.

Keberhasilan penelitian ini didukung oleh pengelolaan kelas yang baik oleh guru dan pemanfaatan ANIME secara optimal, menciptakan pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Strategi seperti diskusi kelompok, metode drill, tanya jawab, bernyanyi, kuis interaktif, serta simulasi percakapan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Variasi metode dan interaksi komunikatif guru menjadi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan, dan mendukung peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Keberhasilan ini juga berkontribusi dalam memecahkan kendala yang muncul, seperti kurangnya

perhatian siswa dan kecepatan video, melalui adaptasi strategi pengajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa.

Kendala utama pada penelitian ini adalah kecepatan video ANIME yang kadang terlalu cepat untuk dipahami siswa, sehingga membutuhkan pemutaran ulang. Beberapa siswa kurang perhatian atau aktif dalam pembelajaran, seperti tidak mencatat kosakata, tidak mengikuti kuis, atau kurang menghargai pendapat teman. Selain itu, belum adanya penugasan tertulis di siklus I mengurangi kesempatan siswa untuk mengulang materi secara mandiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya. Penelitian Dwita (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan animasi mempermudah siswa dalam menghafal, menulis, dan mengucapkan kosakata, serta meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan. ANIME sebagai media yang memuat audio dan visual membuktikan hasil penelitian Ginting dan kawan-kawan bahwa media audio-visual berperan strategis dalam mendukung pembelajaran efektif sekaligus membangun karakter siswa yang disiplin, kooperatif, dan memiliki kemampuan sosial yang baik (Ginting et al., 2024). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hasanah, Masruchah, dan Junaidi (2024) membuktikan bahwa penggunaan media video animasi mendorong guru untuk lebih inovatif dan membuat materi lebih menarik, sementara siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hasil-hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan ANIME secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ANIME (Animation Learning Media) dalam pembelajaran bahasa Arab telah memberikan dampak positif terhadap penguasaan kosakata siswa kelas XI.A MA Muhammadiyah Limbung. Pada tahap perencanaan, koordinasi antara peneliti dan guru menghasilkan rancangan pembelajaran yang matang, mencakup pemilihan materi, pembuatan media animasi, dan penyusunan instrumen evaluasi.

Tahap pelaksanaan menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Adapun hasil tes akhir menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa mencapai 77,12 dengan 5 siswa belum mencapai KKTP. Pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 90,29, dengan seluruh siswa mencapai KKTP.

Peneliti memberikan rekomendasi bagi guru agar memanfaatkan media animasi seperti ANIME untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Sekolah juga perlu mendukung dengan menyediakan fasilitas yang memadai. Adapun peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan materi dan tingkat pendidikan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, M. (2024). Teknik Pembelajaran Mufradat dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee Thorndike. *AL-WARAQAH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*,

- 4(2), 32–41. Retrieved from <https://mail.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/alwarakah/article/view/5547>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAAQBAJ>
- Asriani, N. D. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII Mts Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021 [Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto]. Retrieved from <https://repository.uinsaizu.ac.id/12373/>
- Awaluddin, A. F. (2022). Hubungan Antara Proses Belajar Mengajar Bahasa Arab dengan Pendidikan Islam. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 70–87. <https://doi.org/10.30863/attadib.v3i2.3234>
- Dwita, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodat (Kosa kata) Pembelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Mts Mathla'ul Anwar Cemplang Tahun Pelajaran 2022/2023. *Shawtul Arab : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 20–34. <https://jurnal.iuqibogor.ac.id/index.php/shawtularab/article/view/705>
- Edy, A. N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Sdn 1 Jatimulyo Lampung Selatan [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. Retrieved from [http://repository.radenintan.ac.id/21709/1/SKRIPSI 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/21709/1/SKRIPSI%201-2.pdf)
- Ginting, R. B., Isman, M., & Pane, R. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII dalam Menulis Teks Deskripsi Melalui Media Audio Visual. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas) Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(4), 653–661. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v7i4.653-661>
- Hana, L. N., Sunarko, A., & Rahman, R. A. (2022). Penggunaan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kependidikan*, 23(1), 8–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.32699/al-qalam.v23i1.3329>
- Hasanah, S. I., Masruchah, S., & Junaidi, M. R. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Kartun untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Tegal Gondo Malang. *AR RAID*, 1(2), 95-105. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/ARRAID/article/view/25527>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Arab Fase F untuk SMA/MA/Program Paket C. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia*. Retrieved from <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/bahasa-arab/fase-f/>

Khairun Muqtadira Alim, dkk. Penggunaan Anime (Animation...

- Khaerah, M. (2021). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi dalam Peningkatan Penguasaan Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS SMAN 5 Wajo. [Unpublished undergraduate thesis] Universitas Negeri Makassar.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Safitri, E., & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.