



Pengaruh Video Animasi 2 Dimensi terhadap Penguatan *Mufradat* (Penelitian Eksperimen di MI Hadanah Darussalam, Kampar)

The Effect of 2-Dimensional Animation Videos on Strengthening Mufradat (Experimental Research at MI Hadanah Darussalam, Kampar)

Nada Aulia¹, Zainal Muttaqin², Fatima El Zahraa³

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: nadaaulia323@gmail.com¹, zainal@uinjkt.ac.id², fatimaelzahraa@uinjkt.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 13-07-2025

Revised : 14-07-2025

Accepted: 16-07-2025

Published : 18-07-2025

Abstract

This study aims to analyze the effect of using 2D animated videos on vocabulary reinforcement among third-grade students of MI Hadanah Darussalam, Kampar. The research employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design. Data were collected through observation, tests, and documentation involving a sample of 16 students. The results showed that the students' average posttest score was 85. The normality test (Shapiro-Wilk) indicated that the data were normally distributed, while the homogeneity test (Levene's Test) showed that the data variance was homogeneous. Analysis using the Paired Sample T-test yielded a significance value (2-tailed) of <0.001 , which is less than 0.05, leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and acceptance of the alternative hypothesis (H_a). Therefore, the study concludes that the use of 2D animated videos has a significant effect on enhancing students' vocabulary reinforcement in the third grade at MI Hadanah Darussalam, Kampar.

Keywords: 2D Animated Video, Vocabulary Reinforcement.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan video animasi 2 dimensi terhadap penguatan kosakata siswa kelas III MI Hadanah Darussalam, Kampar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis pre-eksperimental desain *one group pretest-posttest*. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi dengan sampel sebanyak 16 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* siswa adalah 85. Uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) mengindikasikan data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas (*Levene's Test*) menunjukkan varian data yang homogen. Analisis dengan *Paired Sample T-test* memperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) <0.001 , yang lebih kecil dari 0.05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan video animasi 2 dimensi memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguatan *mufradat* siswa kelas III MI Hadanah Darussalam, Kampar.

Kata kunci: Video Animasi 2 Dimensi, Penguatan *Mufradat*.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki peran global dan kedudukan penting bagi umat Islam di seluruh dunia, baik yang berasal dari bangsa Arab maupun non-Arab. Bahasa ini memiliki berbagai keistimewaan dibandingkan bahasa lain, salah satunya adalah jumlah huruf alfabet yang mencapai 28 huruf, yang tidak terdapat dalam bahasa lain (Wilda Rihlasyita dkk, 2023: 8). Pengajaran bahasa Arab kepada anak-anak di sekolah sangat penting untuk membantu mereka memahami kata dan ungkapan yang membantu mereka untuk mengekspresikan pikiran dan



perasaan mereka. Mereka juga akan belajar bagaimana menghargai karya sastra, menulis dengan baik, serta membedakan antara tulisan yang baik dan yang kurang baik (Muhammad Jamaludin dkk, 2024: 26).

Namun demikian, pembelajaran bahasa Arab kerap menghadapi kendala, seperti kesulitan dalam menulis dan membaca, serta kurangnya minat siswa dalam menghafal *mufradat*. Kendala tersebut dipengaruhi oleh perbedaan struktur dan kaidah antara bahasa Arab dan bahasa siswa, yang disebut sebagai masalah kebahasaan, serta faktor metode pengajaran yang disebut sebagai masalah non-kebahasaan (Nandang Sarip Hidayat, 2012: 84).

Penguasaan *mufradat* menjadi salah satu masalah kebahasaan utama dalam pembelajaran bahasa Arab. *Mufradat* adalah kumpulan kata yang tersusun dari dua huruf atau lebih dan memiliki makna tertentu. Dalam bahasa Arab, *mufradat* bisa berupa kata kerja (fi'il), kata benda (isim), atau kata penghubung (huruf 'athaf). Setiap *mufradat* memiliki fungsi dalam membentuk kalimat yang utuh dan bermakna sesuai konteksnya (Ika Putri Wulandari, 2016: 305).

Mufradat merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa selain keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Anisatul Barokah, 2018: 43). *Mufradat* memegang peran penting karena berfungsi sebagai kunci untuk memahami dan menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Semakin banyak *mufradat* yang dikuasai, semakin baik kemampuan berbahasa seseorang. Oleh karena itu, penguasaan *mufradat* menjadi syarat utama dalam proses pembelajaran bahasa asing (Wilda Rihlasyita dkk, 2023: 8). Selain itu, peralihan kata dari bahasa asing yang menyebabkan perubahan makna maupun pelafalan juga menjadi faktor yang menghambat penguasaan *mufradat* (Nandang Sarip Hidayat, 2012: 85). Ditambah lagi, metode pengajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan sehingga minat mereka untuk menghafal *mufradat* pun menurun.

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, guru perlu memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Salah satunya adalah media audiovisual yang menggabungkan unsur suara dan gambar untuk menstimulasi indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan (Ika Putri Wulandari, 2016: 307). Media audiovisual terbagi menjadi dua, yaitu audiovisual diam dan audiovisual bergerak seperti film dan video (Riza Hayati Ifroh dan Lies Permana, 2021: 1159).

Dalam konteks penelitian ini, media yang digunakan adalah video animasi dua dimensi yang menampilkan gambar bergerak dalam format dua dimensi dengan karakter menyerupai bentuk asli disertai suara pendukung. Sebagai salah satu media audiovisual, animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga memiliki nilai edukasi. Animasi mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, sehingga dapat menghilangkan rasa bosan dan monoton dalam proses pembelajaran. Media ini memadukan seni, desain, dan teknologi sehingga efektif untuk menjelaskan konsep yang kompleks dan menarik perhatian siswa (Intan Permata Sari, 2019: 4). Dalam pembelajaran bahasa Arab, penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep bahasa yang bersifat abstrak dengan lebih nyata dan menarik. Dengan demikian, materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa (Jihan Hijrahani Azizah Brutu dan Darwin Zainuddin, 2024: 117).



Penggunaan video animasi dua dimensi dipilih karena relevan dengan kondisi siswa di MI Hadanah Darussalam Kampar yang mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami *mufradat* jika hanya disampaikan secara singkat. Media ini dinilai mampu menarik minat belajar siswa karena menyajikan materi secara visual dan auditori sekaligus, serta dapat diputar berulang kali untuk memperkuat pemahaman. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan dan pengaruh video animasi dua dimensi dalam penguatan *mufradat* siswa kelas III MI Hadanah Darussalam Kampar, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaannya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MI Hadanah Darussalam Kampar, Provinsi Riau, pada siswa kelas III tahun ajaran 2024/2025. Fokus penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media video animasi dua dimensi dalam penguatan *mufradat* bahasa Arab.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan terstruktur untuk menguji hipotesis melalui data numerik yang dianalisis secara statistik (Sidi Abid Abdul Qadir, 2018: 239). Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*, yaitu desain yang melibatkan pengujian kemampuan *mufradat* sebelum dan sesudah perlakuan dengan media video animasi dua dimensi (Ricci Rahmatillah, 2018: 42). Desain ini memungkinkan adanya perbandingan kondisi awal dan akhir untuk melihat efektivitas perlakuan yang diberikan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *saturation sampling*, yaitu teknik yang menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel karena jumlahnya kurang dari 30 orang (Nadia Suriani dkk, 2023: 30). Dengan demikian, semua siswa kelas III yang berjumlah 16 orang dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat secara sistematis perilaku siswa selama proses pembelajaran bahasa Arab, khususnya materi *Asma'ul Hayawanat* atau “Nama-Nama Hewan” di kelas III (Rahmadi, 2011: 80). Selain itu, teknik tes dilakukan dengan memberikan serangkaian soal untuk mengukur kemampuan kognitif siswa terkait materi yang telah diajarkan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan *mufradat* siswa dan memastikan pencapaian sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Ni'matuzahroh dan Susanti Prasetyaningrum, 2018: 2). Adapun dokumentasi digunakan sebagai teknik pendukung melalui pengumpulan berbagai dokumen atau catatan yang relevan dengan objek penelitian, baik berupa tulisan, foto, maupun dokumen lainnya. Dokumentasi ini berfungsi untuk melengkapi data yang diperoleh dari observasi dan tes.

Teknik pengolahan dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, memberikan *pretest* kepada siswa sebelum pembelajaran *mufradat* menggunakan video animasi dua dimensi. Kedua, melaksanakan proses pembelajaran *mufradat* dengan memanfaatkan media video animasi dua dimensi sebagai perlakuan. Ketiga, memberikan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan *mufradat* siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Kategori penilaian siswa berdasarkan kriteria berikut:



Tabel Kategori Nilai

Rentang Nilai	Predikat
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
< 54	Tidak Lulus

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria keputusan dalam uji ini yaitu jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi secara normal, sedangkan jika Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Kedua, uji homogenitas dilakukan dengan *Levene's Test* melalui SPSS 27 untuk melihat kesamaan varians antar data. Uji ini penting untuk memastikan data yang dibandingkan memiliki varians yang sama sehingga hasil perbandingan lebih valid. Kriterianya adalah jika Sig > 0,05 maka data homogen, dan jika Sig < 0,05 maka data tidak homogen.

Ketiga, dilakukan uji T menggunakan *Paired Sample T-Test* pada SPSS 27 untuk mengetahui perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Uji ini digunakan karena membandingkan dua kondisi dalam sampel yang sama. Adapun dasar keputusannya yaitu jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika Sig > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Video Animasi Dua Dimensi dalam Penguatan *Mufradat* pada Siswa MI Hadanah Darussalam Kampar

Langkah-langkah penguatan *mufradat* melalui penerapan video animasi dua dimensi dilakukan sebagai berikut:

Pada tahap pembukaan, guru memulai pelajaran dengan salam, membaca doa bersama, menanyakan kabar siswa, dan melakukan absensi. Guru juga memeriksa kerapian siswa serta kebersihan kelas. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru mengadakan ice breaking atau menyanyi bersama. Selanjutnya, guru menjelaskan aturan yang harus dipatuhi selama proses pembelajaran, memberikan pengantar tentang materi yang akan dibahas, serta menjelaskan sistem penilaian yang akan diterapkan.

Pada kegiatan inti, siswa diminta menyimak video animasi dua dimensi bertema nama-nama hewan sambil memperhatikan pelafalan yang benar. Setelah itu, guru mengulang kembali pengucapan *mufradat* beserta artinya. Siswa kemudian menirukan pelafalan tersebut dan mengerjakan latihan soal yang berkaitan dengan materi. Setelah latihan selesai, guru bersama siswa mendiskusikan jawaban dari soal-soal tersebut untuk memperdalam pemahaman.

Di tahap penutup, guru mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, melakukan refleksi bersama, serta memberikan umpan balik atas hasil pembelajaran. Guru juga mengingatkan siswa untuk mengulang kembali materi di rumah, lalu menutup pelajaran dengan doa dan salam.



Penerapan video animasi dua dimensi dalam penguatan *mufradat* pada siswa kelas III MI Hadanah Darussalam Kampar dilaksanakan dalam lima kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan *pretest* sebanyak 20 soal guna mengetahui kemampuan awal siswa, sekaligus dilakukan observasi aktivitas siswa saat pembelajaran. Pertemuan kedua, guru mulai menayangkan video animasi dua dimensi bertema nama-nama hewan. Setelah video diputar, siswa diminta menirukan pelafalan *mufradat*, kemudian mengerjakan soal di buku untuk mengukur pemahaman mereka. Pertemuan ketiga, video kembali ditayangkan dengan tema yang sama tetapi menggunakan video berbeda. Siswa kembali mengerjakan soal terkait materi yang telah diajarkan. Pertemuan keempat, video dari pertemuan sebelumnya diputar ulang untuk memperkuat penguasaan *mufradat*. Siswa yang belum memahami diberi kesempatan untuk lebih mendalami, kemudian mereka kembali mengerjakan soal latihan. Pertemuan kelima, *posttest* diberikan dengan jumlah soal yang sama seperti *pretest*, yaitu 20 soal, untuk mengukur peningkatan kemampuan *mufradat* setelah perlakuan. Selain itu, observasi terakhir juga dilakukan untuk mengevaluasi keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Hasil Observasi

Hasil observasi awal sebelum penerapan video animasi dua dimensi menunjukkan bahwa partisipasi dan pemahaman siswa terhadap *mufradat* bahasa Arab masih bervariasi. Sebagian besar siswa memang terlihat antusias dan berusaha memahami makna *mufradat*, namun beberapa masih mengalami kesulitan, terutama dalam melafalkan kata dengan benar dan menggunakannya dalam kalimat. Kepercayaan diri siswa dalam percakapan juga tergolong rendah, disertai dengan keterbatasan dalam mengeja dan menulis meski secara umum cukup baik. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengingat dan menghubungkan *mufradat* dengan gambar atau benda nyata belum merata, dan partisipasi dalam diskusi masih beragam, dengan sebagian siswa tampak ragu untuk mengungkapkan pemahamannya.

Setelah penerapan video animasi dua dimensi, terjadi peningkatan yang signifikan dalam interaksi dan antusiasme siswa selama pembelajaran. Mereka menjadi lebih aktif dalam diskusi dan berani menggunakan *mufradat* dalam kalimat. Penggunaan video juga membantu siswa lebih mudah mengingat kata-kata melalui pengaitan dengan gambar dan benda nyata, sehingga keterampilan pengucapan dan pengejaan mereka lebih membaik. Kepercayaan diri siswa dalam berbicara meningkat, dan mereka mulai mampu membedakan kata-kata yang memiliki makna mirip serta memahami *mufradat* dalam konteks kalimat.

Hasil analisis perbandingan observasi sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran *mufradat* bahasa Arab setelah diterapkannya video animasi dua dimensi. Sebelum perlakuan, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih bervariasi. Sebagian antusias, namun banyak pula yang kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami serta mengingat *mufradat*, termasuk mengaitkan kata dengan gambar.

Setelah penggunaan video animasi, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta diskusi. Pemahaman dan ingatan mereka terhadap *mufradat* semakin baik karena terbantu oleh visualisasi dalam video. Kemampuan pelafalan siswa juga meningkat, sehingga mendorong rasa percaya diri mereka dalam menggunakan *mufradat* dalam percakapan sehari-hari.



Selain itu, siswa yang sebelumnya kurang percaya diri kini lebih berani berbicara dan menjawab pertanyaan menggunakan *mufradat*. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara keseluruhan. Secara umum, metode ini memberikan dampak positif dalam membangun keterampilan *mufradat* siswa kelas III di MI Hadanah Darussalam Kampar.

Hasil *Pretest* dan *Posttest*

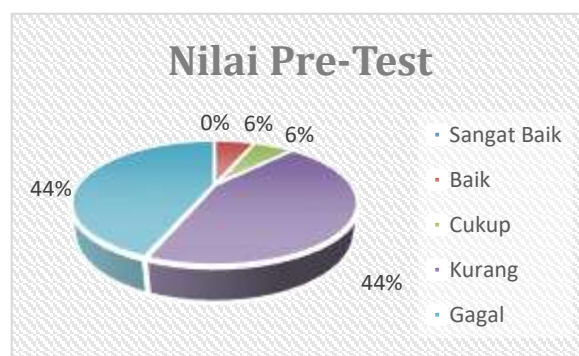
Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan *mufradat* siswa kelas III setelah penerapan video animasi dua dimensi. Rata-rata nilai *pretest* hanya mencapai 57,19, dengan skor terendah 45 dan tertinggi 80. Sementara rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85, dengan rentang nilai 70 hingga 100. Ini menunjukkan bahwa kemampuan *mufradat* siswa membaik dari kategori lemah menjadi baik.

Berdasarkan data tersebut, nilai 45 menjadi skor terendah yang diperoleh satu siswa, sedangkan nilai tertinggi adalah 80. Mayoritas siswa memperoleh nilai antara 45 hingga 80, dengan nilai 50 sebagai yang paling sering muncul.

Persentase hasil *pretest* siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

No	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Siswa	Persentase
1	86 – 100	Sangat Baik	0	0%
2	76 – 85	Baik	1	6%
3	60 – 75	Cukup	1	6%
4	55 – 59	Kurang	7	44%
5	< 54	Gagal	7	44%

Tabel ini menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang meraih predikat "Sangat Baik", hanya 6% yang mendapat "Baik" dan "Cukup", sedangkan sebagian besar siswa masih berada di kategori "Kurang" dan "Gagal" dengan persentase masing-masing 44%. Data ini menjadi dasar penting perlunya perlakuan melalui video animasi untuk meningkatkan penguasaan *mufradat*. Berikut diagram menunjukkan hasil *pretest* siswa:



Setelah penerapan video animasi dua dimensi, terjadi peningkatan signifikan pada hasil *posttest* siswa. Persentase siswa dengan predikat "Gagal" yang sebelumnya 44% menurun menjadi 0%, begitu pula dengan predikat "Kurang" yang juga 0%. Sebaliknya, predikat "Baik" meningkat menjadi 56%. Nilai terendah *posttest* adalah 70 dan tertinggi 100, dengan mayoritas siswa memperoleh nilai antara 80 hingga 85.

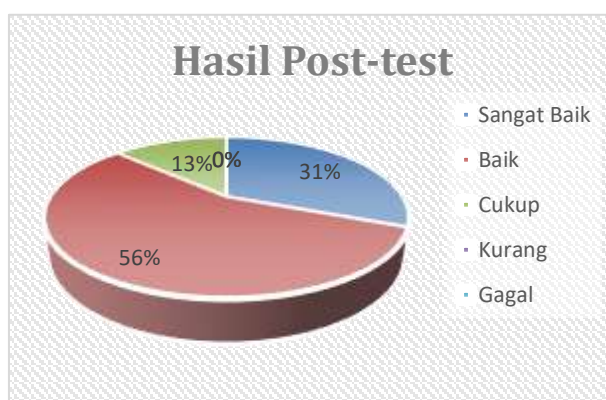


Persentase hasil *pretest* siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

No	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Siswa	Persentase
1	86 – 100	Istimewa	5	31%
2	76 – 85	Baik	9	56%
3	60 – 75	Cukup	2	13%
4	55 – 59	Kurang	0	0%
5	< 54	Gagal	0	0%

Secara keseluruhan, 31% siswa meraih predikat "Istimewa", 56% "Baik", dan 13% "Cukup". Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada lagi siswa yang tergolong "Kurang" atau "Gagal", menandakan keberhasilan penerapan video animasi dua dimensi dalam meningkatkan penguasaan *mufradat*. Berikut diagram menunjukkan hasil *posttest* siswa:

Analisis Data



Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Uji ini penting untuk menentukan metode analisis statistik yang tepat. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis dilakukan menggunakan teknik statistik parametrik. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, maka analisis menggunakan pendekatan statistik non-parametrik.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS versi 27 dengan metode *Shapiro-Wilk*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut:

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Video Animasi 2 Dimensi	Pre-test	.205	16	.070	.914	16	.135
	Post-test	.188	16	.136	.962	16	.692

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk data *pretest* sebesar 0,135 dan untuk data *posttest* sebesar 0,692. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat



disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian ini dilanjutkan menggunakan metode statistik parametrik.

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data antara dua kelompok atau lebih bersifat homogen. Pengujian ini penting untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar analisis statistik parametrik yang mensyaratkan kesamaan varians antar kelompok. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan Uji Levene (*Levene's Test*) dengan bantuan program SPSS versi 27.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) diterima, artinya data berasal dari populasi dengan varians yang homogen.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak, artinya data berasal dari populasi dengan varians yang tidak homogen.

Hasil uji homogenitas pada data *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut:

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Video Animasi 2 Dimensi	Based on Mean	1.826	1	30	.187
	Based on Median	1.219	1	30	.278
	Based on Median and with adjusted df	1.219	1	29.213	.279
	Based on trimmed mean	1.667	1	30	.207

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi berdasarkan rata-rata (*Mean*) sebesar 0,187 dan berdasarkan median sebesar 0,278. Kedua nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara *pretest* dan *posttest* adalah homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan metode statistik parametrik.

Uji T (Paired Sample T-Test)

Uji T digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor penguatan *mufradat* sebelum dan sesudah penerapan video animasi dua dimensi. Karena data dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi distribusi normal dan homogenitas varians, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan metode statistik parametrik dengan uji t sampel berpasangan (*Paired Sample T-Test*) menggunakan SPSS versi 27.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig 2-tailed) $< 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
2. Jika nilai signifikansi (Sig 2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.



Hasil uji t sampel berpasangan disajikan pada tabel berikut:

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1. Pretest - Posttest	-27.812	7.952	1.988	-32.850	-23.575	-13.991	15	<.001

Berdasarkan hasil uji yang tercantum dalam tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig 2-tailed) < 0,001. Nilai ini jauh lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor penguatan *mufradat* sebelum dan sesudah penerapan video animasi dua dimensi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dua dimensi memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan penguatan *mufradat* pada siswa kelas III di MI Hadanah Darussalam Kampar.

Selain peningkatan nilai akademis, penggunaan video animasi dua dimensi juga didukung oleh antusiasme siswa yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis visual. Terlebih lagi, video yang tersedia melalui platform YouTube memberikan kesempatan siswa untuk mengaksesnya kapan saja, baik di sekolah maupun di rumah.

Namun demikian, terdapat kendala yang perlu dicermati, yakni keterbatasan fasilitas penunjang seperti proyektor yang hanya tersedia satu unit di sekolah. Kondisi ini dapat menghambat pemutaran video apabila perangkat digunakan untuk kebutuhan lain. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi manajemen fasilitas yang tepat agar pemanfaatan video animasi dua dimensi dalam pembelajaran *mufradat* dapat berjalan optimal dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan penting terkait efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa. Penerapan video animasi dua dimensi dalam pengajaran bahasa Arab di MI Hadanah Darussalam Kampar dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari pembukaan yang menyenangkan, pemutaran video tentang nama-nama hewan, latihan pengucapan, hingga diskusi dan penguatan melalui soal-soal. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga melatih keberanian siswa dalam menggunakan *mufradat*.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari rata-rata nilai 57,19 menjadi 85 setelah penerapan video animasi. Peningkatan ini dibarengi dengan perubahan sikap siswa yang lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Meskipun penelitian memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan waktu pelaksanaan, hasilnya tetap menunjukkan bahwa video animasi dua dimensi efektif dalam memperkuat *mufradat*.

Faktor pendukung keberhasilan metode ini adalah tingginya antusiasme siswa dan kemudahan akses video melalui platform YouTube. Namun, keterbatasan fasilitas seperti jumlah proyektor di sekolah menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, direkomendasikan adanya strategi pengelolaan sarana pembelajaran agar pemanfaatan video animasi dua dimensi dapat terus diterapkan secara optimal dalam pengajaran *mufradat* di sekolah dasar.



DAFTAR PUSTAKA

- Intan Permata Sari. 2019. *Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja*. (Jurnal Pendidikan Multimedia, Vol. 1 No. 1).
- Jihan Hijrahani Azizah Brutu dan Darwin Zainuddin. 2024. استخدام وسيلة فيديو الرسوم المتحركة في قناة. مرحبا أكاديمي في إتقان مهارة الاستماع باللغة العربية (Al-Tadris: Jurnal Pendidikan, Vol. 12 No. 1)
- عبد القادر، سيدي عابد. 2018. عابد عبد القادر، دقة (مصادقية) نتائج البحث العلمي في دراسة الظاهرة النفسية بين المنهج الكمي والمنهج الكيفي – دراسة ميدانية بجامعة الشلف. الجزائر: مجلة التنمية البشرية، 6(2).
- Muhammad Jamjam Jamaluddin, dkk. 2024. تطبيق الطريقة التركيبية والتحليلية في تعليم اللغة العربية لتحسين (Journal of Arabic Education & Arabic Studies, Vol. 3 No. 1).
- Nandang Sarip Hidayat. 2012. *Problematisasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Pemikiran Islam. (Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 37 No. 1).
- ايكا بوتري ولنداري. 2016. تحسين مهارة مفردات اللغة العربية لطالبات الصف الثاني بتطبيق الوسائل السمعية البصرية في لمدسة الثانوية بمعهد دار المخلصين كندار. Langkawi Journal، 2(2).
- Ni'matuzahroh, S. P. M. S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: teori dan aplikasi dalam psikologi* (Vol. 1). UMMPress.
- Riza Hayati Ifroh dan Lies Permana. 2021. *Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatif Digital Remaja*, Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat. (Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, Vol. 6 No. 4).
- Rahmadi. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian*. (Banjarmasin: Antasari Press).
- Rahmatillah Jr, R., Luthfi, A., & Fauziddin, M. (2018). Pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan menyimak pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 39-51.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
- Wilda Rihlasyita, Siti Iliyah dan Rina Dian Rahmawati. 2023. فعالية طريقة لعبة مطابقة الصور والكلمة لحفظ (Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab dan Kajian Linguistik Arab, Vol. 6 No. 1).