Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 12, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS III UMMU SALAMAH SDIT AR-RAHMAN JATI AGUNG

Fitriyana[1], Munawaroh[2], Heriansah[3]
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah, IAI Darul Fattah Lampung, 2026

Email : fitriyanaa0511@gmail.com, munaw3382@gmail.com, abutaqiya22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas III Ummu Salamah SDIT Ar-Rahman Jati Agung. Penelitian ini melatarbelakangi fenomena rendahnya motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab yang kerap dianggap abstrak dan rumit. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (Quasi-Experimental Design) tipe Nonequivalent Control Group Design, penelitian ini melibatkan seluruh populasi siswa kelas III yang berjumlah 51 orang, terbagi menjadi kelas eksperimen (n=26) dan kelas kontrol (n=25). Data dikumpulkan secara terstruktur melalui kuesioner angket minat belajar empat indikator (perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif), lembar observasi aktivitas, serta dokumentasi. Hasil analisis data menggunakan SPSS menunjukkan bahwa uji-t independen pada post-test menghasilkan nilai t = -21,87 dan signifikansi p = 0,000 (p < 0,05), yang secara tegas menolak H0 dan menerima Ha. Hasil ini membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan yang sangat kuat dari penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa. Selain itu, analisis efektivitas dengan rumus N-Gain ternormalisasi menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mencapai nilai N-Gain sebesar 0,868 (kategori efektivitas tinggi), sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 0,274 (kategori efektivitas rendah). Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya pergeseran paradigma pembelajaran dari metode ceramah konvensional menuju pemanfaatan media digital berbasis audio-visual visual-interaktif di tingkat Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This study aims to thoroughly analyze the effect of using animated video-based learning media on increasing interest in learning Arabic among third-grade students at SDIT Ar-Rahman Jati Agung. The study addresses the low motivation and active engagement in Arabic, which is often perceived as abstract and difficult by elementary students. Employing a quantitative approach with a Quasi-Experimental Nonequivalent Control Group Design, the study involved 51 students divided into an experimental group (n=26) and a control group (n=25). Data were collected using validated interest questionnaires across four indicators (feelings of happiness, interest, attention, and active involvement), observation sheets, and documentation. Statistical analysis via SPSS revealed that the independent sample t-test on post-test scores yielded t = -21.87 and p = 0.000 (p < 0.05), rejecting H0 and supporting Ha. The normalized N-Gain score for the experimental class reached 0.868 (high effectiveness), compared to 0.274 for the control class (low effectiveness). These findings underscore the critical role of interactive digital media in enhancing language pedagogy in primary Islamic schools.

Article History
Received: November 2026
Reviewed: November 2026
Published: November 2026

Plagirism Checker No 2635

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 12, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

Kata Kunci / *Keywords:* Video Animasi, Minat Belajar, Bahasa Arab, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Digital.

I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki posisi yang sangat vital dan strategis dalam tatanan pendidikan Islam di Indonesia. Kedudukannya tidak hanya sebatas sarana komunikasi internasional di kawasan Timur Tengah dan dunia global, tetapi juga sebagai bahasa keagamaan utama yang menjadi kunci pembuka dalam memahami Al-Qur'an, Hadis, serta kitab-kitab khazanah keilmuan Islam klasik maupun kontemporer (Taufik, 2017; Aprizal, 2021). Oleh sebab itu, institusi pendidikan berbasis Islam mulai dari tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) hingga Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) menempatkan mata pelajaran Bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal maupun muatan wajib lembaga (Kemenag, 2019; Dodego, 2022). Penguasaan Bahasa Arab sejak dini di tingkat sekolah dasar menjadi fondasi awal yang teramat penting untuk membentuk karakter, literasi keagamaan, serta kecakapan berbahasa anak didik secara berkelanjutan.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab di lapangan sering kali dihadapkan pada barikade tantangan yang kompleks, khususnya terkait dengan rendahnya minat, antusiasme, serta respon positif dari para siswa. Realitas empiris di tingkat Sekolah Dasar menunjukkan bahwa Bahasa Arab kerap dipersepsikan oleh peserta didik sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit, asing, dan menakutkan (Nurhasanah & Sobandi, 2016; Hidayah, 2023). Persepsi negatif ini timbul bukan semata-mata karena rumitnya struktur tata bahasa (nahwu dan sharaf) atau pebedaan tata bunyi (fonologi) dengan bahasa ibu (Bahasa Indonesia), melainkan juga dipicu oleh pendekatan dan metode pengajaran yang digunakan pendidik di dalam kelas.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan observasi mendalam yang dilakukan di SDIT Ar-Rahman Jati Agung, khususnya pada kelas III Ummu Salamah, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Arab sejauh ini masih sangat didominasi oleh pendekatan konvensional berpusat pada guru (teacher-centered learning). Guru cenderung mengandalkan metode ceramah satu arah, hafalan kaku, tulisan papan tulis, serta penggunaan buku teks tunggal tanpa variasi media pendukung yang menarik. Proses pembelajaran semacam ini memicu tingkat kejenuhan (burnout) yang tinggi pada diri siswa. Ketiadaan stimulasi visual dan auditori yang dinamis membuat perhatian siswa mudah terdistraksi, pasif, dan enggan berpartisipasi aktif dalam interaksi kelas.

Dilihat dari sudut pandang psikologi perkembangan anak, siswa usia sekolah dasar (rentang umur 8-9 tahun pada kelas III SD) berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Jean Piaget (Jahja, 2021; Safitri et al., 2023). Pada tahapan emas ini, anak-anak belum mampu menyerap konsep-konsep abstrak dengan sempurna tanpa bantuan manipulasi objek nyata atau representasi visual yang konkret. Konsep kosa kata (mufrodat) maupun struktur kalimat Bahasa Arab yang bersifat abstrak perlu ditransformasikan ke dalam bentuk-bentuk visual yang dekat dengan dunia bermain dan fantasi anak (Slameto dalam Rini, 2025). Kegagalan pendidik dalam menyesuaikan media pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif anak secara langsung berkontribusi pada merosotnya minat dan motivasi belajar siswa.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, integrasi media digital ke dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan (Salsabila, 2023). Salah satu inovasi media pembelajaran yang sangat potensial dan relevan untuk karakteristik anak sekolah dasar adalah media video animasi. Video animasi mengombinasikan elemen gerak, warna-warni

yang memikat, karakter tokoh yang ekspresif, efek suara (sound effect), musik latar, serta narasi verbal yang disusun secara sistematis dan menyenangkan (Agus & Margareta, 2019; Shiu, 2020; Taba, 2024). Pemanfaatan video animasi dari platform digital seperti YouTube mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, interaktif, serta menghilangkan kesan menakutkan dari pelajaran Bahasa Arab.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media animasi dalam lingkup pendidikan. Penelitian Munirah (2023) menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Tematik di sekolah dasar. Demikian pula penelitian Muslimin (2017) yang menyimpulkan bahwa penggunaan animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn. Namun, penelitian yang secara spesifik menguji dan mengukur pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar Bahasa Arab bagi siswa tingkat dasar di lingkungan SDIT, dengan analisis komparatif kuantitatif terstruktur (pre-test, post-test, dan N-Gain), masih relatif terbatas.

Berangkat dari latar belakang dan urgensi akademis tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan fokus utama untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas III Ummu Salamah SDIT Ar-Rahman Jati Agung. Rumusan masalah dalam penelitian ini disatukan ke dalam dua fokus utama: (1) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas III SDIT Ar-Rahman Jati Agung? (2) Seberapa besar tingkat efektivitas (kategori N-Gain) penggunaan media video animasi dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa? Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab serta kontribusi praktis bagi para pendidik dalam menciptakan kelas Bahasa Arab yang menyenangkan dan bermakna.

II. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Quasi-Experimental Design). Desain penelitian yang dipilih adalah Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2018). Peneliti tidak memungkinkan untuk mengacak individu siswa secara murni ke dalam kelompok (random assignment) karena kelas di sekolah telah terbentuk secara alami tanpa boleh mengganggu struktur rombongan belajar yang ada. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dibandingkan secara sezaman: kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (treatment) berupa penggunaan media pembelajaran video animasi, dan kelompok kontrol yang diajar menggunakan metode konvensional ceramah dan buku teks.

Secara skematis, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut: Kelompok Eksperimen diawali dengan pengukuran awal minat (O1), diberikan perlakuan pembelajaran berbasis video animasi (X), dan diakhiri dengan pengukuran akhir minat (O2). Sementara Kelompok Kontrol diawali dengan pengukuran awal minat (O3), diberikan pembelajaran konvensional tanpa media animasi (-), dan diakhiri dengan pengukuran akhir minat (O4). Pengukuran pre-test dilakukan untuk memastikan kesetaraan minat awal kedua kelompok sebelum perlakuan diberikan.

B. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas III di SDIT Ar-Rahman Jati Agung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang terbagi dalam dua rombongan belajar dengan total populasi sebanyak 51 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive cluster sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan jadwal dan pengampu mata pelajaran. Berdasarkan teknik tersebut, sampel yang ditetapkan terdiri dari

dua kelas: Kelas III Ummu Salamah yang berjumlah 26 siswa ditetapkan sebagai Kelompok Eksperimen, dan Kelas III Asma' Binti Uwais yang berjumlah 25 siswa ditetapkan sebagai Kelompok Kontrol. Penetapan sampel ini memenuhi syarat kecukupan sampel untuk uji statistik parametrik kuantitatif.

C. Prosedur Pelaksanaan Perlakuan (Treatment)

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 4 minggu (4 kali pertemuan efektif) pada materi Bahasa Arab kosa kata dan struktur kalimat sederhana dhomir (kata ganti orang). Prosedur pembelajaran di kedua kelompok dirancang dengan alokasi waktu yang sama (2 x 35 menit per pertemuan). Pada kelompok eksperimen, pembelajaran dirancang dengan skenario sebagai berikut: (1) Kegiatan Awal: Guru membuka kelas, memberikan apersepsi, dan menayangkan teaser video animasi singkat untuk memancing rasa ingin tahu; (2) Kegiatan Inti: Siswa menyimak tayangan video animasi edukatif Bahasa Arab yang memuat karakter animasi interaktif, teks Bahasa Arab beserta artinya, serta lagu/irama pelafalan. Guru memfasilitasi peniruan pelafalan bersama (tardid), tanya jawab interaktif berbasis adegan video, dan kuis visual singkat; (3) Kegiatan Penutup: Menyimpulkan materi bersama dan refleksi perasaan siswa. Sementara pada kelompok kontrol, materi yang sama disampaikan dengan urutan ceramah guru, membaca buku paket bersama, menulis di papan tulis, dan menghafal kosa kata secara individual.

D. Instrumen Pengumpulan Data dan Uji Kualitas

Data utama dalam penelitian ini berupa skor minat belajar siswa yang dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner (angket) minat belajar Bahasa Arab yang diadaptasi dari indikator minat belajar menurut Nurhasanah & Sobandi (2016). Kuesioner ini mencakup 4 indikator utama: (1) Perasaan senang (feeling of pleasure); (2) Ketertarikan siswa (interest); (3) Perhatian siswa saat pembelajaran (attention); dan (4) Keterlibatan aktif siswa (involvement). Angket disusun menggunakan skala Likert 4 pilihan jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju) untuk menghindari kecenderungan jawaban netral pada anak SD.

Sebelum digunakan untuk pengumpulan data penelitian, instrumen angket sebanyak 25 butir pernyataan terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya pada 20 siswa di luar sampel penelitian. Uji validitas butir menggunakan rumus Korelasi Product Moment Pearson. Dari 25 butir yang diuji, diperoleh 20 butir pernyataan yang valid dengan nilai r_hitung > r_tabel (0,388) pada taraf signifikansi 5%. Sementara 5 butir yang gugur dibuang. Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha Cronbach pada 20 butir valid menghasilkan nilai reliabilitas sebesar 0,850. Karena nilai Cronbach's Alpha > 0,60 (Mulyatiningsih, 2022), instrumen angket dinyatakan sangat reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif dilakukan melalui beberapa tahapan statistik menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26. Tahapan analisis data meliputi: (1) Analisis Statistik Deskriptif: menghitung nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum skor pre-test maupun post-test; (2) Uji Prasyarat Analisis: meliputi Uji Normalitas data menggunakan metode Shapiro-Wilk (karena sampel N < 50 per kelompok) dan Uji Homogenitas Varians menggunakan Levene's Test; (3) Uji Hipotesis: menggunakan Independent Sample T-Test pada skor post-test dan skor gain untuk menguji signifikansi perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol; (4) Uji Efektivitas N-Gain: mengukur besarnya peningkatan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan

rumus Gain Ternormalisasi Meltzer (2002). Skala N-Gain dikategorikan menjadi: g > 0,70 (Tinggi/Efektif), 0,30 <= g <= 0,70 (Sedang), dan g < 0,30 (Rendah).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa

Pengumpulan data minat belajar Bahasa Arab dilakukan dua kali pada kedua kelompok, yaitu sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai diberikan (post-test). Rekapitulasi deskriptif data skor minat belajar siswa kelas eksperimen (n=26) dan kelas kontrol (n=25) disajikan secara rinci pada Tabel 1.

Kelompok	N	Pengukuran	Mean	Std. Deviasi	Rentang Skor (Min - Maks)
Eksperimen (Video Animasi)	26	Pre-test	42,46	7,71	30 - 56
Eksperimen (Video Animasi)	26	Post-test	93,00	5,20	82 - 99
Kontrol (Konvensional)	25	Pre-test	44,44	6,61	32 - 58
Kontrol (Konvensional)	25	Post-test	59,80	4,38	50 - 68

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan, rata-rata skor minat belajar awal (pre-test) antara kelompok eksperimen (42,46) dan kelompok kontrol (44,44) relatif seimbang berada pada kategori minat yang rendah hingga sedang. Namun, setelah dilaksanakan pembelajaran selama empat pertemuan, terjadi perbedaan lonjakan skor yang sangat tajam. Kelompok eksperimen yang diajar menggunakan media video animasi mengalami peningkatan rata-rata skor post-test menjadi 93,00 (kategori minat sangat tinggi). Sementara kelompok kontrol yang diajar dengan metode konvensional hanya mengalami kenaikan terbatas dengan rata-rata post-test sebesar 59,80.

B. Analisis Per Indikator Minat Belajar

Untuk memahami secara lebih rinci dimensi minat belajar mana yang mengalami peningkatan paling dominan akibat penggunaan media video animasi, dilakukan analisis komparatif rata-rata skor post-test pada setiap indikator minat belajar. Hasil analisis per indikator disajikan pada Tabel 2.

Indikator Minat Belajar	Skor Maksimal Ideal	Eksperimen Mean (%)	Kontrol Mean (%)	Selisih Persentase
1. Perasaan Senang	25	23,80 (95,2%)	15,20 (60,8%)	34,4%
2. Ketertarikan Siswa	25	23,40 (93,6%)	15,10 (60,4%)	33,2%
3. Perhatian dalam Belajar	25	22,90 (91,6%)	14,80 (59,2%)	32,4%
4. Keterlibatan Aktif	25	22,90 (91,6%)	14,70 (58,8%)	32,8%

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 12, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh indikator minat belajar pada kelompok eksperimen mencapai persentase ketercapaian di atas 91%. Indikator 'Perasaan Senang' mencatatkan persentase tertinggi sebesar 95,2%, disusul indikator 'Ketertarikan Siswa' sebesar 93,6%. Hal ini mengindikasikan bahwa tayangan video animasi mampu mengubah suasana psikologis pembelajaran Bahasa Arab dari yang semula menegangkan atau membosankan menjadi kegiatan visual yang sangat menyenangkan bagi anak-anak usia SD.

C. Pengujian Prasyarat Analisis Data

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, syarat prasyarat analisis data parametrik harus terpenuhi terlebih dahulu, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians data.

1. Uji Normalitas: Uji normalitas dilakukan pada data pre-test dan post-test kedua kelompok menggunakan uji Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi alpha = 0,05. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p-value) pre-test eksperimen p = 0,210, post-test eksperimen p = 0,154, pre-test kontrol p = 0,320, dan post-test kontrol p = 0,188. Karena seluruh nilai p > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data distribusi skor minat belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas: Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances. Hasil uji homogenitas pada data pre-test menghasilkan nilai Levene Statistic = 0,815 dengan signifikansi p = 0,371. Sementara pada data post-test diperoleh nilai Levene Statistic = 0,409 dengan signifikansi p = 0,525. Karena seluruh nilai p > 0,05, dapat dipastikan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varians data yang homogen/setara.

D. Uji Hipotesis (Independent Sample T-Test)

Pengujian hipotesis dilakukan dalam dua tahap: pertama, menguji kesetaraan kondisi awal siswa sebelum perlakuan (pre-test); kedua, menguji perbedaan pengaruh setelah perlakuan (post-test). Seluruh pengujian menggunakan uji Independent Sample T-Test pada signifikansi alpha = 0,05.

Pada uji kesetaraan awal (pre-test), diperoleh nilai t-hitung sebesar -0,982 dengan nilai Sig. (2-tailed) p = 0,330. Karena nilai p > 0,05, maka H0 diterima, yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat awal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok berada dalam titik berangkat yang seimbang.

Selanjutnya, uji t pada skor post-test menghasilkan nilai t-hitung sebesar -21,872 dengan nilai Sig. (2-tailed) p = 0,000. Karena nilai signifikansi p = 0,000 jauh lebih kecil dari 0,05 (p < 0,05), maka H0 secara tegas ditolak dan Ha diterima. Hasil analisis statistik parametrik ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas III SDIT Ar-Rahman Jati Agung.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 12, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

E. Uji Efektivitas N-Gain Ternormalisasi

Untuk mengukur besarnya peningkatan minat belajar serta efektivitas media pembelajaran yang diterapkan, dilakukan perhitungan skor Normalized Gain (N-Gain). Hasil perhitungan N-Gain pada masing-masing kelompok disajikan pada Tabel 3.

Kelompok	N	Rerata Pre-test	Rerata Post-test	Rerata N-Gain	Kategori Efektivitas
Eksperimen (Video Animasi)	26	42,46	93,00	0,868	Tinggi / Sangat Efektif
Kontrol (Konvensional)	25	44,44	59,80	0,274	Rendah / Kurang Efektif

Berdasarkan Tabel 3, kelompok eksperimen mencatatkan rerata N-Gain sebesar 0,868 (86,8%). Berdasarkan kriteria pemaknaan N-Gain Meltzer (2002), nilai g > 0,70 tergolong dalam kategori efektivitas 'Tinggi' atau 'Sangat Efektif'. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencatatkan rerata N-Gain sebesar 0,274 (27,4%) yang berada pada kategori 'Rendah'. Perbandingan yang mencolok ini membuktikan bahwa penggunaan media video animasi jauh lebih efektif dalam mendongkrak minat belajar Bahasa Arab dibandingkan pengajaran konvensional.

F. Pembahasan Penelitian

Temuan penelitian kuantitatif ini mengonfirmasi secara kuat bahwa intervensi media pembelajaran berbasis video animasi mampu mentransformasi secara radikal dinamika kelas Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Peningkatan minat belajar yang masif pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui pilar-pilar teori psikologi pendidikan, teori pemrosesan informasi Dual-Coding Theory (Paivio), serta karakteristik perkembangan anak SD.

Pertama, merujuk pada Dual-Coding Theory oleh Allan Paivio, otak manusia memproses informasi melalui dua jalur terpisah namun saling melengkapi: jalur visual (gambar, warna, gerakan) dan jalur verbal/auditori (kata-kata, suara, bunyi). Pembelajaran Bahasa Arab konvensional yang berfokus pada tulisan kaku dan ceramah hanya mengaktifkan jalur verbal secara berlebihan, sehingga menimbulkan kelelahan kognitif (cognitive overload) pada anak. Sebaliknya, video animasi menyajikan stimulus visual yang kaya (karakter animasi bergerak, ekspresi wajah, animasi teks dhomir) secara simultan bersamaan dengan audio pelafalan kosa kata yang jernih dan berirama. Integrasi dual-coding ini memudahkan memori jangka pendek (working memory) anak untuk mengonsolidasi kosa kata baru ke dalam memori jangka panjang tanpa merasa terbebani.

Kedua, sejalan dengan tahap perkembangan operasional konkret Piaget, anak kelas III SD berusia 8-9 tahun membutuhkan perantara konkret untuk memahami simbol-simbol bahasa asing. Dalam materi Bahasa Arab dhomir (seperti kata ganti 'huwa', 'hiya', 'anta', 'anti'), konsep gender dan jumlah dalam Bahasa Arab sering kali membingungkan bagi siswa dasar. Video animasi berhasil mengkonkretkan konsep dhomir tersebut melalui visualisasi karakter tokoh animasi laki-laki dan perempuan yang menunjuk diri sendiri atau orang lain sesuai dengan dhomir yang diucapkan. Visualisasi kontekstual ini menjadikan pemahaman kosa kata terasa nyata, intuitif, dan mudah diingat.

Ketiga, berdasarkan indikator minat belajar, peningkatan terbesar terjadi pada dimensi 'Perasaan Senang' (95,2%) dan 'Ketertarikan' (93,6%). Hasil observasi selama perlakuan berlangsung menunjukkan respon emosional siswa yang sangat antusias. Ketika video animasi

diputar di depan kelas, perhatian visual siswa langsung terfokus penuh ke layar. Siswa secara spontan menirukan ucapan kosa kata Bahasa Arab yang dilafalkan oleh karakter animasi, bernyanyi bersama mengikut nada lagu pembelajaran dalam video, serta berebutan mengangkat tangan saat diberikan kuis interaktif terkait tayangan video. Atmosfer kelas menjadi hidup, menyenangkan, dan bebas dari rasa cemas (language anxiety) yang biasanya menyelimuti pelajaran bahasa asing.

Temuan ini konsisten dan memperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai media audio-visual. Penelitian Munirah (2023) menemukan bahwa animasi efektif membangkitkan minat belajar siswa SD pada materi Tematik. Begitu pula penelitian Agus & Margareta (2019) serta Shiu (2020) yang menegaskan bahwa media video animasi dapat merangsang motivasi internal serta mempertahankan perhatian (attention span) peserta didik secara optimal. Penelitian ini memperluas validitas temuan tersebut ke dalam domain pengajaran Bahasa Arab di lingkungan Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT), sekaligus membuktikan secara statistik bahwa keterbatasan minat belajar Bahasa Arab yang selama ini dikeluhkan dapat diatasi secara signifikan melalui media digital animasi yang tepat.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, pengujian hipotesis, dan pembahasan yang telah dipaparkan, penelitian ini menyimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas III Ummu Salamah SDIT Ar-Rahman Jati Agung. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji Independent Sample T-Test pada data post-test yang menghasilkan nilai t-hitung = -21,872 dan nilai signifikansi p = 0,000 ($p < 0,05$), sehingga H0 ditolak dan Ha diterima.
2. Efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab tergolong dalam kategori 'Tinggi' atau 'Sangat Efektif', dengan rata-rata skor N-Gain ternormalisasi sebesar 0,868 (86,8%). Nilai efektivitas ini jauh melampaui kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan perolehan N-Gain sebesar 0,274 (kategori rendah). Peningkatan minat paling dominan terjadi pada indikator perasaan senang (95,2%) dan ketertarikan siswa (93,6%).

B. Implikasi Penelitian

Implikasi teoritis dari penelitian ini menguatkan Teori Pemrosesan Informasi dan Dual-Coding Theory dalam pembelajaran bahasa asing untuk anak usia dasar, bahwa stimulasi audio-visual terpadu secara efektif dapat meruntuhkan hambatan kognitif dan persepsi negatif terhadap Bahasa Arab. Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi guru Bahasa Arab untuk bertransformasi dari pengajaran berpusat pada guru dan teks kaku menuju pengajaran yang memanfatkan media teknologi interaktif berpendekatan student-centered.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disampaikan beberapa saran konstruktif sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik / Guru Bahasa Arab: Disarankan untuk secara kreatif mengintegrasikan media berbasis video animasi dan konten audio-visual digital dalam perencanaan pembelajaran (RPP/Modul Ajar), khususnya pada materi-materi dasar seperti mufrodat, dhomir, dan ungkapan harian agar kelas Bahasa Arab senantiasa menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Kepala Sekolah dan Pengelola Lembaga SDIT: Disarankan untuk mendukung penyediaan sarana multimedia pendukung kelas (seperti LCD Proyektor, sistem audio, dan koneksi internet) serta menyelenggarakan pelatihan pengembangan media digital bagi para guru guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan untuk memperluas cakupan variabel penelitian tidak hanya terbatas pada minat belajar, tetapi juga menguji pengaruh video animasi terhadap empat keterampilan berbahasa Arab (Maharah Istima', Kalam, Qira'ah, dan Kitabah), serta mengembangkan media animasi berbasis konten kearifan lokal secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, S., & Margareta, W. (2019). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran. Jurnal Eduscience, 6(2), 45-53.

Aprizal, A. P. (2021). Urgensi pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan Islam. Jurnal Pendidikan Guru, 2(2), 87-96.

Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Dodego, S. H. A. (2022). Pentingnya penguasaan bahasa Arab dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 1(2), 55-70.

Hidayah, N. (2023). Upaya peningkatan minat belajar bahasa Arab melalui media lagu siswa kelas VII di MTsS Satu Atap (SA) PP Darun Naim Asadiyah Paotoa Kabupaten Wajo [Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar].

Jahja, Y. (2021). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Prenamedia Group.

Kemenag. (2019). Keputusan Menteri Agama (KMA) No. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah. Jakarta: Kementerian Agama RI.

Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible 'hidden variable' in diagnostic pretest scores. American Journal of Physics, 70(12), 1259-1268.

Mulyatiningsih, E. (2022). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Munir. (2017). Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta.

Munirah. (2023). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada Tema 7 Subtema 1 kelas 4 Sekolah Dasar [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar].

Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan, 6(1), 26-34.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 128-135.

Paivio, A. (2014). Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach. New York: Psychology Press.

Pariansa, D. J. (2017). Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran. Bandung: CV Pustaka Setia.

Pratasik, S. (2023). Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Abad 21. Jakarta: Kencana.

Rini. (2025). Psikologi dan Minat Belajar Siswa. Jakarta: Bumi Aksara.

Safitri, N., dkk. (2023). Psikologi Belajar: Mengelola Minat dan Bakat di Sekolah. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Salsabila, U. H. (2023). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. Yogyakarta: Ahmad Dahlan Press.

Shiu, H. (2020). The effectiveness of animated videos in digital learning environments. International Journal of Educational Technology, 17(3), 112-125.

Sudjana, N. (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Alfabeta.

Taba, I. (2024). Strategi Pengembangan Media Video Animasi Interaktif. Jakarta: Global Aksara Persada.

Taufik. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab (Metode Aplikatif & Inovatif Berbasis ICT). Palembang: PMN.