

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI  
BERBASIS DORATOON TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA KELAS IV  
MI ROUDLOTUL BANAT SIDOARJO**

**SKRIPSI**

**RISALAH AZIZAH**

**(D07219028)**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
APRIL 2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risalah Azizah

NIM : D07219028

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Kuantitatif yang saya tulis benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian Kuantitatif ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 28 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



**Risalah Azizah**

**NIM D07219028**

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Risalah Azizah

NIM : D07219028

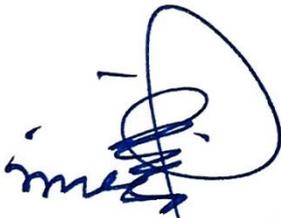
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL  
ANIMASI BERBASIS DORATOON TERHADAP  
KEMAMPUAN MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB SISWA KELAS IV MI ROUDLOTUL  
BANAT SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 04 April 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



**Dr. Taufik, M.Pd.I**  
NIP.197302022007011040



**Hernik Farisia, M.Pd.I**  
NIP. 201409007

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Risalah Azizah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 17 April 2023

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

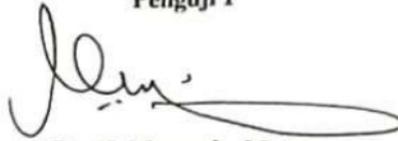
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd.

NIP. 197407251998031001

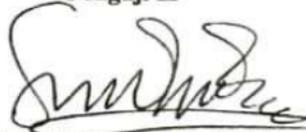
Penguji I



Dr. H. Munawir, M.Ag.

NIP. 196508011992031005

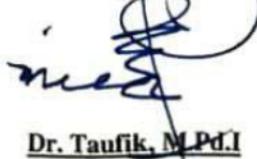
Penguji II



Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I

NIP. 197309102007011017

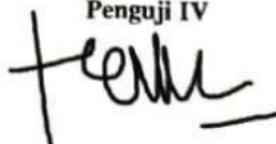
Penguji III



Dr. Taufik, M.Pd.I

NIP. 197302022007011040

Penguji IV



Hernik Farisia, M.Pd.I

NIP. 201409007

## LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI



### KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

#### LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Risalah Azizah.....  
NIM : D07219028.....  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI.....  
E-mail address : risaazizah34@gmail.com.....

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Doratoon Terhadap Kemampuan

Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Roudlotul Banat Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 05 Mei 2023

Penulis

( Risalah Azizah )

## ABSTRAK

**Risalah Azizah**, 2023. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Berbasis Doratoon terhadap Kemampuan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Roudlotul Banat Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I: **Dr. Taufik, M.Pd. I.** Pembimbing II: **Hernik Farisia, M.Pd.I**

**Kata Kunci** : Media Animasi Berbasis Doratoon, Menyimak Bahasa Arab.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan menyimak Bahasa Arab siswa kelas IV MI Roudlotul Banat Sidoarjo yang masih dikategorikan rendah dan kurang diminati siswa. Selain itu, metode ceramah dan minimnya variasi dalam penggunaan media belajar masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

Tujuan dalam penelitian ini ialah : 1) untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas IV MI Roudlotul Banat Sidoarjo sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual animasi berbasis *doratoon* 2) untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media audio visual berbasis animasi *doratoon* terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas IV MI Roudlotul Banat Sidoarjo.

Metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif jenis kuasi eksperimen (*Quasi Experimental*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan soal tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan soal tes sesudah perlakuan (*posttest*). Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas dan uji hipotesis.

Hasil dari penelitian ini yakni :1) Hasil pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas IV sebelum penerapan media audio visual berbasis animasi *doratoon* diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,00 pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol sebesar 64,62. Diketahui bahwa pada kelas eksperimen siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 7 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 9 siswa. 2) Hasil pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas IV sesudah penerapan media audio visual berbasis animasi *doratoon* yakni diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 86,54 dan pada kelas kontrol sebesar 76,54. Dan diketahui bahwa hampir semua siswa memperoleh nilai diatas KKM yang pada kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 17 siswa. 3) Terdapat pengaruh media audio visual animasi berbasis *doratoon* terhadap kemampuan menyimak siswa dan juga terdapat perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang dibuktikan dengan nilai signifikansi Sig (2-tailed) dari kelas eksperimen sebesar  $0,000 < 0,05$  dan pada kelas kontrol sebesar  $0,001 < 0,05$ . Yang mana artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN MOTTO</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR RUMUS</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
1. Media Pembelajaran Audio Visual.....	9
2. Animasi Doratoon .....	14
3. Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.....	18
4. Kemampuan Menyimak .....	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	29
C. Kerangka Pikir .....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	32

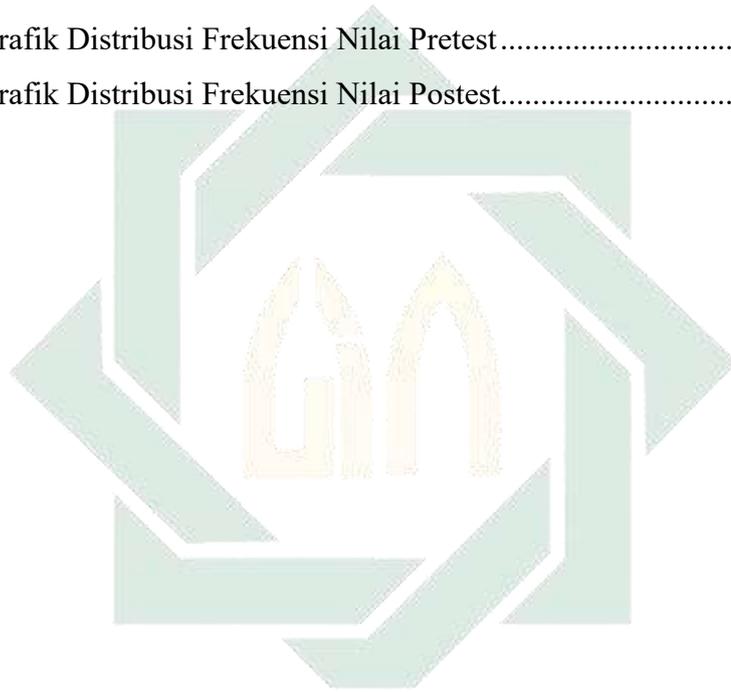


## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kosakata Materi Afradul-Ussrah.....	21
Tabel 2. 2 Kajian Penelitian yang Relevan .....	29
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Menyimak Bahasa Arab.....	37
Tabel 3. 2 Taraf Indeks Aiken V.....	42
Tabel 3. 3 Interpretasi Koefisien Korelasi .....	43
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal .....	44
Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas Butir Soal.....	45
Tabel 3. 6 Output SPSS 25 Uji Reliabilitas .....	46
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	47
Tabel 3. 8 Hasil Uji Kesukaran Butir Soal.....	48
Tabel 3. 9 Kriteria Daya Beda Soal .....	49
Tabel 3. 10 Hasil Uji Daya Beda Soal .....	50
Tabel 4. 1 Hasil Pretest dan Postest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	54
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest .....	56
Tabel 4. 3 Output SPSS Statistik Deskriptif Pretest Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	58
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Nilai Postest.....	58
Tabel 4. 5 Output SPSS Statistik Deskriptif Postest Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	60
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Kolmogrov Smirnov .....	61
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas Levene Test .....	62
Tabel 4. 8 Hasil Uji Paired Sample T-Test .....	65

## DAFTAR GAMBAR

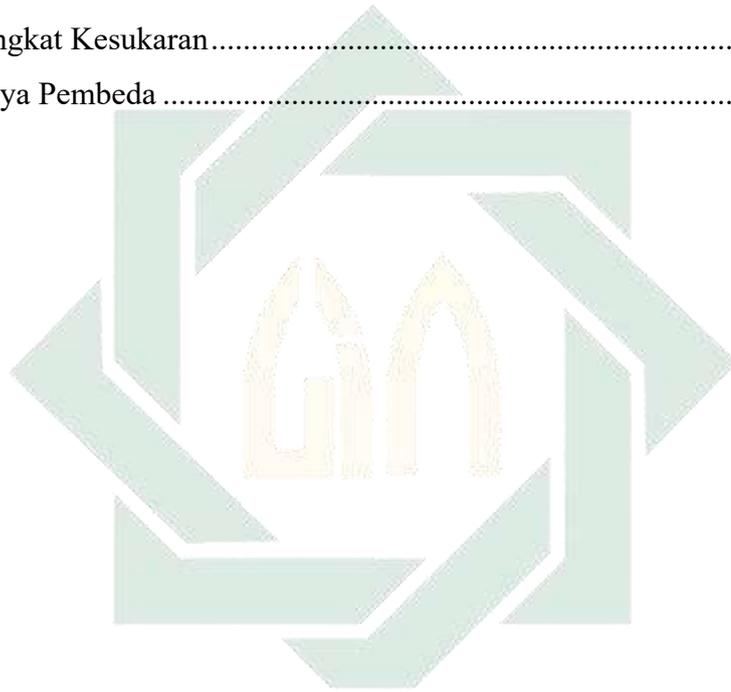
Gambar 2. 1 Tampilan Media Doratoon .....	17
Gambar 2. 2 Skema Kerangka Pikir.....	31
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	33
Gambar 4. 1 Grafik Distribusi Frekuensi Nilai Pretest.....	57
Gambar 4. 2 Grafik Distribusi Frekuensi Nilai Postest.....	59



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR RUMUS

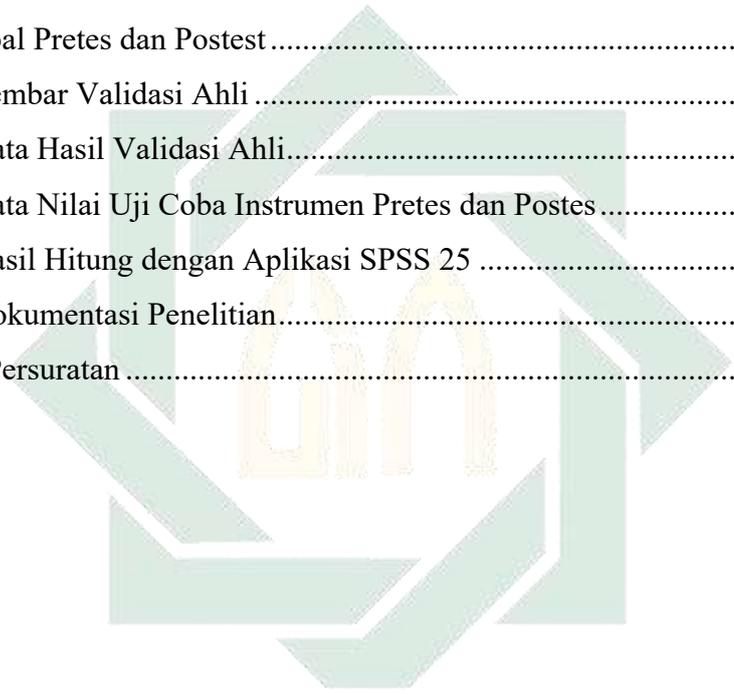
Rumus 3. 1 Indeks Aiken V .....	41
Rumus 3. 2 Korelasi Product Moment.....	42
Rumus 3. 3 Spearman-Bown .....	45
Rumus 3. 4 Tingkat Kesukaran.....	47
Rumus 3. 5 Daya Pembeda .....	49



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: RPP kelas Eksperimen.....	82
Lampiran 2: RPP Kelas Kontrol .....	86
Lampiran 3: Kisi-kisi Soal Pretes dan Postest .....	90
Lampiran 4: Soal Pretes dan Postest.....	91
Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli .....	99
Lampiran 6: Data Hasil Validasi Ahli.....	107
Lampiran 7: Data Nilai Uji Coba Instrumen Pretes dan Postes.....	108
Lampiran 8: Hasil Hitung dengan Aplikasi SPSS 25 .....	109
Lampiran 9: Dokumentasi Penelitian.....	112
Lampiran 10: Persuratan .....	113



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa secara khas dimasukkan ke dalam unsur besar kebudayaan atau biasa disebut dengan istilah *cultural universals*. Sehingga diketahui bahasa merupakan salah satu unsur universal pemersatu dalam segala aspek budaya dan pengetahuan. Bahasa ialah segala bentuk komunikasi antar pikiran dan perasaan yang dimiliki seseorang dan disimbolisasikan agar dapat tersampaikan maksud serta arti tersebut kepada orang lain.<sup>2</sup> Mempelajari bahasa Arab merupakan kewajiban bagi pemeluk agama Islam. Karena menguasai bahasa Arab adalah kebutuhan dan alat untuk lebih memahami ajaran Islam. Ilmu pengetahuan serta ajaran agama Islam akan sulit diketahui dan diterapkan dengan baik apabila tanpa mempelajari Bahasa Arab.<sup>3</sup>

Bahasa arab sudah mulai diajarkan pada tingkat pendidikan dasar seperti sekolah Madrasah Ibtidaiyah sebagai mata pelajaran menunjang dalam penguasaan materi Studi Islam.<sup>4</sup> Sehingga pembelajaran Bahasa Arab yang dilakukan harus dapat membimbing, mendorong, membina serta mengembangkan dan menumbuhkan sikap yang baik terhadap Bahasa Arab

---

<sup>2</sup> Ismail Suardi Wekke, *Model Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 9.

<sup>3</sup> Ibid., hal 12.

<sup>4</sup> Eka Utari Handayani dan Nurul Huda, "Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Maharah Istima dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta," *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 1–12, doi:10.14421/edulab.2019.41-01.

yang benar. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah perlu dipersiapkan dengan baik agar siswa dapat berbahasa Arab dengan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>5</sup>

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, secara umum siswa harus mampu menguasai kemampuan dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Arab dengan baik dan sempurna secara lisan maupun dalam tulisan.<sup>6</sup> Kemampuan ini terdiri dari empat keterampilan berbahasa: menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qiro'iah*), dan menulis (*kitabah*). Tentunya keempat keterampilan tersebut saling melengkapi, mempengaruhi dan dipengaruhi. Kemampuan dari keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca semuanya mempengaruhi kemampuan menulis dan begitu pula sebaliknya.<sup>7</sup>

Dari empat keterampilan berbahasa, menyimak (*istima'*) merupakan kemampuan bahasa paling awal yang ditunjukkan oleh seseorang yang mulai mempelajari bahasa tertentu. Proses menyimak memungkinkan untuk menilai tingkat kesulitan dalam mempelajari suatu bahasa karena dari sana dapat digunakan untuk memahami dialek, pola pengucapan, struktur linguistik, dan sebagainya. Melalui menyimak, juga dapat mengumpulkan dan mengubah informasi lisan menjadi informasi tertulis.<sup>8</sup> Tetapi

---

<sup>5</sup> Teuku Sanwil dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI* (Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 112.

<sup>6</sup> Muchsinul Khuluq, *Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab* (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), 16.

<sup>7</sup> Saepudin, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab: Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2014), 15.

<sup>8</sup> Taufik, *Pembelajaran Bahasa Arab MI* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2016), 44.



dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang menurut sebagian besar peserta didik masih kurang menarik dan terkesan membosankan.<sup>11</sup>

Oleh karena itu, dalam mengupayakan pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Arab, pendidik memerlukan kreativitas dan inovasi dalam strategi dan media pembelajaran.<sup>12</sup> Salah satu jenis media yang dapat digunakan ialah berupa media audio visual berbasis animasi *doratoon*. Istilah dari video animasi ialah merupakan media yang menggabungkan suara dan gambar untuk menarik perhatian siswa, menampilkan objek secara detail, serta membantu mereka memahami pelajaran yang sulit. Media animasi dianggap ideal untuk pembelajaran Bahasa Arab karena menarik secara estetika, mudah digunakan, dan dapat digunakan berulang kali. Sehingga hal ini dapat membuat siswa antusias dalam belajar Bahasa Arab.<sup>13</sup> Sedangkan animasi *doratoon* merupakan salah satu software yang berbasis website dengan berbagai fitur seperti animasi, transisi, audio dan teks dan lain sebagainya.<sup>14</sup> Aplikasi berbasis animasi ini dapat diakses dengan mudah melalui website resminya tanpa harus mendownload aplikasinya terlebih dahulu dan tentunya aplikasi ini dapat digunakan secara gratis maupun membayar.

---

<sup>11</sup> Hasil Observasi dan Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab di MI Roudlotul Banat Sidoarjo

<sup>12</sup> Euis Sholihah dkk., "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran* 1, no. 2 (2019): 12–15.

<sup>13</sup> Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Bandung: Farha Pustaka, 2021), 81.

<sup>14</sup> Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati, "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6505–13, doi:10.31004/basicedu.v6i4.3257.







Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian yang dilakukan dengan media pembelajaran berupa audio visual yang berbasis animasi diharapkan dapat memberikan semangat baru dalam belajar siswa

b. Bagi Mahasiswa

Dapat mengetahui secara langsung pengaruh penggunaan media audio visual berbasis animasi terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Arab

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan untuk menginspirasi dalam mewujudkan pembelajaran yang inovatif di sekolah

d. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini digunakan universitas sebagai bahan referensi pembelajaran di program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UIN Sunan Ampel Surabaya.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran Audio Visual

###### a. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata” *medium*” yang diartikan sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” yang memiliki arti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>17</sup> Pengertian media secara istilah adalah alat bantu yang berfungsi sebagai mediator atau memungkinkan komunikasi dari pengirim ke penerima. Secara umum, media dimaknai dengan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.<sup>18</sup>

Adapun menurut pengertian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Media merupakan berbagai komponen dalam lingkungan anak yang dapat berfungsi sebagai rangsangan untuk belajar. Sedangkan menurut Dadan Djuanda mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

---

<sup>17</sup> Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017), hal 9.

<sup>18</sup> Junaidi Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56, doi:10.35446/diklatreview.v3i1.349.

untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, baik dalam melibatkan pikiran, perasaan, maupun perhatian siswa, sekaligus memperlancar proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya pengertian media ialah segala sesuatu yang juga dapat menginformasikan penerima pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, serta keinginan dalam dirinya untuk mendorong proses belajar.

Sedangkan secara bahasa, audio visual berasal dari kata *Audible* yang artinya dapat didengar dan *Visible* yang artinya dapat dilihat. Secara harfiah, media audio visual ialah media yang dapat dilihat, didengar serta dapat dilihat dan didengar. Menurut Azhar Arsyad, media audio visual ialah cara membuat atau menyampaikan materi menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk mengirimkan pesan audio dan visual.<sup>20</sup> Sedangkan menurut Ahmad Rohani, AVA atau audio-visual adalah media pengajaran inovatif yang relevan atau perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meliputi media yang dapat dilihat, didengar, serta dilihat dan didengar.<sup>21</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, pengertian dari media audio visual ialah suatu bentuk pengantar atau perantara non-cetak yang di mana dapat digunakan oleh guru untuk menjangkau siswa

---

<sup>19</sup> Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2018), hal 104.

<sup>20</sup> Sanwil dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*, hal 2.

<sup>21</sup> Rohani, "Diktat Media Pembelajaran," *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, 1–95.







## 2. Animasi Doratoon

### a. Pengertian Animasi Doratoon

Kata animasi berasal dari kata “*anima*” dalam bahasa latin yang berarti jiwa atau nafas kehidupan. Dalam bahasa Inggris, kalimat *animation* yang berasal dari kata *animated* atau *to animate*, yang berarti menghidupkan atau membuat bergerak. Istilah animasi berasal dari seluruh ciptaan kehidupan, atau menanamkan kehidupan ke benda benda mati atau tak hidup. Media animasi disebut juga media film. Definisi media animasi disampaikan oleh Susilana dan Riyana bahwa film juga disebut gambar hidup.<sup>27</sup>

Animasi berbasis doratoon adalah salah satu *software* dengan desain yang dapat diandalkan untuk membuat animasi media audio visual (video) dengan perpaduan dan keragaman alat yang disediakan. Disebutkan juga bahwa *doratoon* memiliki berbagai fitur seperti animasi karakter (*avatar*), transisi, audio dan teks dan lain sebagainya.<sup>28</sup> Aplikasi berbasis animasi ini dapat diakses dengan mudah melalui website resminya tanpa harus mendownload aplikasinya terlebih dahulu dan tentunya aplikasi ini dapat digunakan secara gratis maupun berbayar.

---

<sup>27</sup> Novita Lina dan Novianty Anggun, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran,” *Jttee* 3, no. 1 (2019): 46–53.

<sup>28</sup> Muhammad Firhan Arrazi, “Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon untuk Materi Bangun Ruang,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 2022.

Diketahui bahwa *Doratoon Animation Maker* merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Perusahaan ini berdedikasi untuk membuat video animasi secara gratis dengan konten asli yang berwarna-warni untuk tujuan komersial.<sup>29</sup> Animasi *doratoon* ini sangat memudahkan bagi pengajar yang ingin membuat media berupa animasi tanpa harus belajar seperti animator atau desain grafis profesional. Selain itu, dengan akses mudah hanya dengan mengakses situs *website* resminya, siapa pun dapat membuat media video maupun animasi pembelajaran berdasarkan preferensi tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *doratoon* merupakan salah satu layanan atau aplikasi yang dapat diakses secara online untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik dengan menambahkan animasi dalam bentuk kartun dan efek transisi yang bervariasi sehingga membuat presentasi maupun video menjadi lebih menarik. Model animasi dan objek kartun lainnya menjadikan layanan ini sangat cocok untuk pembuatan media pembelajaran khususnya bagi siswa dalam pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kreatif.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Ida Yanti dan Isra Febriyanti, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Doratoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMP Negeri 2 Bukittinggi," *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1, no. 1 (2023).

<sup>30</sup> Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*, hal 23.

## b. Cara Pemakaian Animasi Doratoon

Berikut cara dan langkah-langkah pemakaian animasi doratoon dalam pembelajaran yakni sebagai berikut:

- 1) Pertama, kunjungi situs resmi Doratoon yakni: <https://www.doratoon.com> kemudian mendaftarkan akun.
- 2) Klik opsi '*workbench*' di bagian atas layar dan arahkan ke nama bagian 'editor'
- 3) Selanjutnya pilih opsi '*create a new video*' kemudian sistem akan meminta untuk mengatur gaya video. Setelah memilih gaya, situs web akan mengarahkan kembali ke bagian editor.
- 4) Kemudian, ketika membuat video kita perlu menambahkan karakter, teks, *template* dan adegan yang berbeda setiap *slide* dalam video. Jika kita menggunakan *template* video maka kita hanya perlu mengedit sesuai dengan kebutuhan kita menyesuaikan dengan *template* yang telah disediakan.
- 5) Setelah pembuatan video selesai, klik '*save*' dan setelahnya video dapat diekspor dalam format Mp4.
- 6) Setelah itu, video animasi untuk pembelajaran telah siap digunakan dan video tersebut dapat disimpan di penyimpanan *website* tersebut maupun ke dalam penyimpanan perangkat seperti laptop, komputer maupun handphone.























- 2) Membuat rencana studi. Guru harus melakukan persiapan rencana pembelajaran menyimak dengan baik
- 3) Penyajian pembelajaran yang baik. Guru harus mempresentasikan pelajaran dengan baik,
- 4) Adanya variasi dalam komunikasi
- 5) Pengucapannya jelas
- 6) Intonasi serta irama sewaktu berhenti.
- 7) Mengulang-ulang kembali
- 8) Menyenangkan. Guru berusaha mengkondisikan peserta didik bagaimana menyimak pembelajaran dengan hati yang senang

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A







#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka serta kerangka pikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah:

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh penggunaan media audio visual berbasis animasi Doratoon terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas IV MI Roudlotul Banat.

H<sub>a</sub>: Ada pengaruh penggunaan media audio visual berbasis animasi Doratoon terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas IV MI Roudlotul Banat

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian yakni penelitian kuasi eksperimen (*Quasi Experimental*) dengan desain kuasi eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*, yang mana terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random.<sup>53</sup> Bentuk desain ini terdiri dari dua kelompok, kelompok yang pertama menjadi kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual animasi. Sedangkan kelompok kedua menjadi kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual animasi.

**Gambar 3. 1 Desain Penelitian**

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Experiment	$O_1$	X	$O_2$
Control	$O_3$	-	$O_4$

Keterangan :

Group : Kelompok eksperimen (kelompok yang diberi  
Experiment perlakuan dengan media pembelajaran audio visual animasi)

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 81.



## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi serta dipilih dengan menggunakan teknik tertentu. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan ialah siswa kelas IVA dan IV B dengan ditentukan untuk kelas kontrol yakni di kelas IV B yang berjumlah 26 siswa dan kelas eksperimen di kelas IV A dengan jumlah 26 siswa

Pengambilan sampel menggunakan teknik *Non probability Sampling* dengan sampling jenuh, yakni teknik pengambilan sampel jika semua anggota merupakan populasi. Teknik pengambilan sampling ini sering digunakan apabila jumlah populasi kecil.<sup>55</sup>

### D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, variabel penelitian merupakan segala sesuatu dalam bentuk apapun ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari guna mengumpulkan informasi yang berkaitan dengannya guna mendapatkan hasil.<sup>56</sup> Adapun variabel penelitian ini ialah:

1. Variabel independen (bebas/tidak terikat) atau variabel yang mempengaruhi variabel dependen (X). Variabel independen dalam penelitian ini ialah media audio visual animasi berbasis doratoon.

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, hal 85.

<sup>56</sup> *Ibid.*, 62.







pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanyalah gambaran umum serta garis besar dari permasalahan yang akan di tanyakan.<sup>57</sup>

Peneliti melakukan wawancara dengan narasumber, yakni dengan Ibu Yuli Astuti S.Pd.I, selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab MI Roudlotul Banat yang bertujuan untuk mengumpulkan data tentang keadaan kelas dan kondisi siswa pada saat pembelajaran bahasa Arab serta media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan kemampuan menyimak Bahasa Arab.

c. Dokumentasi

Teknik ini merupakan metode untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang tersedia bagi responden.<sup>58</sup> teknik dokumentasi diterapkan untuk mengambil data seperti berupa catatan, foto-foto, video, nama siswa, dan item lain yang diperlukan untuk penelitian ini.

2. Instrumen Pengumpulan Data

- a. Instrumen tes yang digunakan adalah soal *pre-test* dan *post-test* berupa pilihan ganda yang sesuai dengan pedoman dan indikator yang telah disusun.
- b. Peneliti menggunakan instrumen teknik wawancara tidak terstruktur. Pedoman wawancara yang digunakan hanyalah

---

<sup>57</sup> Ibid., 137.

<sup>58</sup> Ibid., 124.









Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

Butir Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,469	0,361	Valid
2	0,186		Tidak Valid
3	0,559		Valid
4	0,579		Valid
5	0,579		Valid
6	0,499		Valid
7	0,454		Tidak Valid
8	0,542		Valid
9	0,599		Valid
10	0,335		Tidak Valid
11	0,362		Tidak Valid
12	0,627		Valid
13	0,162		Tidak Valid
14	0,510		Valid
15	0,490		Valid

Berdasarkan nilai uji validitas pada tabel diatas yang telah dibantu dengan menggunakan *SPSS* versi 25, diperoleh 10 soal yang dinyatakan valid dengan nomor butir soal yakni: 1,3,4,5,6,8,9,12,14,15. Dan terdapat 5 soal yang dinyatakan tidak valid dengan nomor butir soal 2,7,10,11,13. Sehingga untuk langkah selanjutnya soal yang akan digunakan penelitian berjumlah 10 butir soal.

















Yang dimaksud dengan sampel berpasangan ialah sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami 2 perlakuan atau pengukuran yang berbeda seperti kelompok A mendapat perlakuan (eksperimen) dan kelompok B yang tidak mendapat perlakuan (Kontrol).<sup>74</sup> Sehingga analisis uji hipotesis menggunakan *Paired Sampel T-test* yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang saling berpasangan. Uji *Paired Sampel T-test* merupakan bagian dari statistik parametrik. Oleh karena itu, syarat dalam statistik parametrik yakni adanya penelitian harus berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini data diolah menggunakan bantuan aplikasi *SPSS versi 25* dengan kriteria pengujian data sebagai berikut:

- jika nilai *Sig 2 tailed*  $< 0,05$  maka ada pengaruh (Ho ditolak).
- jika nilai *Sig 2 tailed*  $> 0,05$  maka tidak ada pengaruh (Ho diterima).

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

<sup>74</sup> Astuti Dewi dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 107.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Sesudah menentukan validitas, reliabilitas, uji pembeda dan tingkat kesukaran, kemudian dilaksanakan penelitian dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Sehingga didapatkan data sebagai berikut:

**Tabel 4. 1**  
**Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol**

NO	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	40	80	90	100
2	60	70	70	70
3	80	100	50	60
4	60	80	70	80
5	80	100	60	90
6	70	80	80	90
7	70	90	80	90
8	80	100	60	60
9	50	70	80	70
10	40	60	70	80
11	70	90	60	80
12	60	70	40	40
13	80	100	70	80
14	70	90	60	50
15	80	100	80	90
16	70	100	30	90
17	60	90	60	70
18	70	90	90	80
19	50	70	80	80
20	70	90	90	100
21	90	100	60	80
22	70	90	80	80
23	50	80	60	90























## B. Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di MI Roudlotul Banat Sidoarjo pada semester genap bulan Februari 2023. Subjek penelitian yakni siswa kelas IV dengan populasi sebanyak 52 siswa yang terdiri dari kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Kedua kelas mendapat materi, tujuan pembelajaran serta waktu pembelajaran yang sama. Penelitian dilakukan dengan 1 kali pertemuan setiap kelas. Yang menjadi perbedaan antara kedua kelas yakni adanya perlakuan atau *treatment* yang diberikan. Pada kelas eksperimen, guru menyampaikan pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media audio visual berbasis animasi *doratoon*. Sedangkan pada kelas kontrol guru menyampaikan pembelajaran secara konvensional dengan media buku ajar.

Kemudian sebelum diberikan perlakuan, masing-masing dari kedua kelas diberikan uji *pretest* guna mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dijadikan penelitian. Pelaksanaan *pretest* di kelas eksperimen pada hari Rabu, 22 Februari 2023 dan pada kelas kontrol uji *pretest* dilaksanakan pada hari Senin, 27 Februari 2023. Pemberian soal *pretest* berupa pilihan ganda dengan menekankan kemampuan menyimak sehingga beberapa soal dibacakan oleh peneliti kemudian siswa menyimak soal yang diberikan.

Pelaksanaan pemberian tindakan atau perlakuan di sesuaikan dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti mengawali kelas dengan memberi salam, menyapa dan berdoa kemudian dilanjutkan dengan



Dalam media animasi berbasis doratoon, pada materi percakapan ditampilkan animasi beserta tulisan percakapan berbahasa arab. Dan setelahnya siswa kembali menyimak media animasi tanpa adanya tulisan atau teks percakapan. Pada tahap ini, siswa dibimbing untuk mengetahui isi dan terjemahan dalam percakapan tersebut. Dan pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media buku ajar siswa dan papan tulis. Sehingga untuk pembelajaran bahasa Arab menyimak, siswa hanya mendengarkan arahan dan ucapan guru secara konvensional.

Sehingga diketahui dalam penggunaan media pada kelas eksperimen terdapat 8 siswa yang dianggap masuk ke kategori cukup mampu dan 18 siswa masuk dalam kategori mampu. Dalam hal ini, tidak ada siswa yang tidak mampu dalam merespon dan mengartikan karena sebelumnya sudah diberikan penjelasan beserta menghafalkan kosakata serta percakapan Bahasa Arab.

## **2. Kemampuan Menyimak Bahasa Arab sebelum dan sesudah Penggunaan Media Audio Visual Animasi Berbasis Doratoon**

Untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa kelas IV MI Roudlotul Banat sebelum adanya pemberian perlakuan, maka diberikan uji *pretest* pada masing-masing kelas kontrol dan eksperimen. Soal yang diberikan berupa 10 soal pilihan ganda yang sudah dibuat berdasarkan kisi-kisi soal dan sudah divalidasi oleh validator ahli.

Hasil *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,00 dan pada kelas kontrol sebesar 64,62. Perbandingan perolehan nilai dari kedua kelas dapat diketahui melalui data distribusi frekuensi dan gambar grafik. pada kelas eksperimen perolehan nilai terbanyak terdapat pada nilai 70 dengan frekuensi sebanyak 9 siswa. Sedangkan hasil *pretest* pada kelas kontrol perolehan nilai terbanyak terdapat pada nilai 60 dengan frekuensi sebanyak 7 siswa. Diketahui bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah standar KKM MI Roudlotul Banat Sidoarjo yakni 80. Pada kelas eksperimen siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 7 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 9 siswa.

Hasil kemampuan menyimak Bahasa Arab sesudah penggunaan media audio visual animasi berbasis doratoon mengalami peningkatan berdasarkan hasil belajar yang telah diperoleh. Hasil belajar ini dapat dibuktikan dengan melihat dari hasil nilai *posttest* yang telah dilakukan di masing-masing kelas eksperimen dan kontrol.

Dan dari uji *posttest* dapat diketahui bahwasannya perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yakni sebesar 86,54 dan pada kelas kontrol sebesar 76,54. Perbandingan perolehan nilai dari kedua kelas dapat diketahui melalui data distribusi frekuensi dan gambar grafik. pada kelas eksperimen untuk perolehan nilai terbanyak terdapat pada nilai 100 dengan frekuensi sebanyak 9 siswa. Sedangkan hasil *posttest* siswa pada kelas kontrol perolehan nilai terbanyak terdapat pada nilai



sudah dapat dikatakan memenuhi syarat, maka selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Pada nilai *pretest* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,00 pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol sebesar 64,62. Setelah pemberian perlakuan (*treatment*), diperoleh hasil akhir nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 86,54. Dan pada kelas kontrol hasil rata-rata nilai *post-test* ialah sebesar 76,54.

Dari hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji *Kolmogrov Smirnov* diperoleh nilai *Asymp. Sig.* sebesar  $0,084 > 0,05$  yang menunjukkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Dan dari hasil uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji *Levene* memiliki data yang homogen karena nilai *Sig.*  $0,597 > 0,05$ . Berdasarkan hasil uji linearitas menggunakan uji regresi linier sederhana model summary dapat dikathui bahwa nilai korelasi atau hubungan (*R*) yaitu 0,869 dan nilai koefisien determinasi (*R Square*) yakni sebesar 0,755 sehingga lebih besar atau diatas 50%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pengaruh variabel bebas/independen (media audio visual animasi berbasis *doratoon*) terhadap variabel terikat/dependen (kemampuan menyimak Bahasa Arab siswa).

Berdasarkan hasil hipotesis dengan menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* berbantuan aplikasi *SPSS versi 25*, diperoleh nilai signifikansi *Sig (2-tailed)* dari kelas eksperimen sebesar  $0,000 < 0,05$

dan pada kelas kontrol sebesar  $0,001 < 0,05$ . Yang mana artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y. Maka terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol atau terdapat adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang signifikan.

Sehingga dari hasil analisis tersebut sudah dapat menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis animasi *doratoon* dapat memberikan pengaruh dalam kemampuan menyimak pada pembelajaran bahasa Arab siswa kelas IV MI Roudlotul Banat Sidoarjo.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media audio visual animasi berbasis *doratoon* berpengaruh terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran bahasa Arab. Berikut merupakan uraian kesimpulan dan jawaban rumusan dalam penelitian ini:

1. Dalam penggunaan media audio visual animasi berbasis *doratoon* terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Arab siswa menggunakan monitor TV yang terhubung dengan USB kabel dan laptop. Hasil penggunaannya pada kelas eksperimen terdapat 8 siswa yang dianggap masuk ke kategori cukup mampu dan 18 siswa masuk dalam kategori mampu. Dalam hal ini, tidak ada siswa yang tidak mampu dalam merespon dan mengartikan karena sebelumnya sudah diberikan penjelasan beserta menghafalkan kosakata serta percakapan Bahasa Arab.
2. Kemampuan menyimak Bahasa Arab siswa kelas IV sebelum penerapan media audio visual berbasis animasi *doratoon* diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,00 pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol sebesar 64,62. Diketahui bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah standar KKM MI Roudlotul Banat Sidoarjo yakni 80.

Pada kelas eksperimen siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebanyak 7 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 9 siswa. Dan kemampuan menyimak Bahasa Arab siswa kelas IV sesudah penerapan media audio visual berbasis animasi *doratoon* yakni diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 86,54 dan pada kelas kontrol 76,54. Diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai diatas KKM pada kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 17 siswa. Setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen dengan penggunaan media audio visual animasi berbasis *doratoon*, hal tersebut diketahui dari hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

3. Terdapat pengaruh media audio visual animasi berbasis *doratoon* terhadap kemampuan menyimak siswa dan juga terdapat perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media. Hal tersebut dibuktikan dengan Uji *Paired Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi *Sig (2-tailed)* dari kelas eksperimen sebesar  $0,000 < 0,05$  dan pada kelas kontrol sebesar  $0,001 < 0,05$ . Yang mana artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol atau terdapat adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang signifikan.

## B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembaga pendidikan serta tenaga pendidik memperoleh informasi bahwa media berbasis animasi *doratoon* dapat membantu dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran terutama bahasa arab yang dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.
2. Dengan menggunakan media berbasis animasi *Doratoon*, siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan menangkap materi pembelajaran, khususnya pembelajaran yang membutuhkan tampilan serta audio. Media berbasis animasi *Doratoon* dilengkapi dengan gambar animasi serta audio sehingga dapat disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

### C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan yang ditemui.

Adapun keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan dalam waktu penelitian. Waktu untuk penggunaan media pembelajaran hanya diterapkan dalam waktu singkat dikarenakan penelitian hanya diperbolehkan dilakukan sesuai dengan jadwal mata pelajaran serta peneliti juga harus menyesuaikan dengan kondisi sekolah yang akan mengadakan penilaian tengah semester (PTS)
2. Keterbatasan pada tempat penelitian. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu tempat saja, yakni MI Roudlotul Banat Sidoarjo. Apabila penelitian dilakukan ditempat berbeda, tampaknya terdapat kemungkinan hasil yang diperoleh berbeda.

#### D. Saran

Dari hasil penelitian serta temuan yang ada di lapangan, terdapat beberapa saran dari peneliti yakni:

1. Bagi guru

Disarankan untuk menggunakan media *doratoon* karena dapat menjadi salah satu pilihan alternatif media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam melatih kemampuan menyimak bahasa Arab.

2. Bagi siswa

Dengan penggunaan media *doratoon*, diharapkan siswa lebih mampu memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dan sebagai media belajar yang menarik serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat mengkaji lebih dalam mengenai media *doratoon* serta dapat mengembangkan media pembelajaran lebih kreatif lagi untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar kognitif siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, L.R. *Content Validity and Reliability of Single Items or Questionnaires*. Educational and Psychological Measurement, 1980.
- Akasahtia, Lukman Taufik. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Dotplus Publisher, 2021.
- Albantani, Azkia Muharom. "Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah Ide Terobosan." *Attadib Journal Of Elementary Education* 3, no. 2 (2018).
- Arrazi, Muhammad Firhan. "Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon untuk Materi Bangun Ruang." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 2022.
- Astuti Dewi, Tutut, Endang Sri Utami, Muhammad Budiantara, dan Nuryadi. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Si Buku Media, 2017.
- Asyrofi, Syamsuddin, dan Toni Pransiska. *Strategi Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab*. Yogyakarta: Nusamedia, 2021.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2021.
- Darma, Budi. *Statistika Menggunakan SPSS*. Guepedia, 2021.
- Dhieni, Nurbiana. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: universitas Terbuka, 2014.
- Elwin, Walimatun, dan Na'im M.Alfin Khoirun. "Media Film Sebagai Media Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Kemahiran Menyimak." *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 2018, 647–58.
- Fatikh. "Media Pembelajaran." *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 87–99.
- Fauziah, Mardita Putri, dan Mimin Ninawati. "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6505–13. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3257.
- Furoidah, Asni. "Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (2020): 63–77. doi:10.36835/alfusha.v2i2.358.

- Gde Yadnyawati, Ida Ayu. *Evaluasi Pembelajaran*. Denpasar: UNHI Press, 2019.
- Guslinda, dan Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2018.
- Hairun, Yahya. *Evaluasi Dan Penilaian Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Handayani, Eka Utari dan Nurul Huda. “Eksperimentasi Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Maharah Istima dan Kalam Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta.” *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 1–12. doi:10.14421/edulab.2019.41-01.
- Hijriyah, Umi. *Menyimak: Strategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Lampung: IAIN Raden Intan, 2016.
- Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *Journal Axiom* 7 (2018): 91–96.
- Jauhari, Moh. Irmawan. “Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam.” *journal PIWULANG* 1, no. 1 (2018): 54. doi:10.32478/ngulang.v1i1.155.
- Junaidi, Junaidi. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56. doi:10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *KMA Nomor 183 Tahun 2019 Temtang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*, 2019.
- Khuluq, Muchsinul. *Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab*. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019.
- Lina, Novita, dan Novianty Anggun. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran.” *Jtiee* 3, no. 1 (2019): 46–53.
- Mahmudah. “Pengaruh Media Audio Terhadap Keterampilan Menyimak dan Berbicara Bahasa Arab.” *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 2 (2018): 75–85.
- Malawi, Ibadullah. *Evaluasi Pendidikan*. Magetan: CV. AE Media Grafika, 2016.
- Ma’rifatul Faiqoh, Naning, dan R. Umi Baroroh. “Teori Belajar Humanistik Dan Implikasinya Pada Maharah Istima’.” *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 9, no. 2 (2020): 213–28. doi:10.54437/urwatulwutsqo.v9i2.183.

- Mifroh, Nazilatul. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Tematik (JPT)* 1, no. 3 (2020): 253–63.
- Muhammad, Arif, dan Eby Waskito Makalalag. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Sumatera Barat: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020.
- Mullick, Rima, dan Sk. Safikul Haque. "Film as a pedagogical tool for geography during the pandemic induced virtual classes." *GeoJournal*, 2022. doi:10.1007/s10708-022-10613-8.
- Munir, H. *Statistika Pendidikan*. Jember: STAIN Jember Press, 2012.
- Pane, Aprida, dan Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar Dan Pembelajaran." *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333. doi:10.24952/fitrah.v3i2.945.
- Ramdani, Peri. *Media Pembelajaran Animasi*. Bandung: Farha Pustaka, 2021.
- Rohani. "Diktat Media Pembelajaran." *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 2019, 1–95.
- Saepudin. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2014.
- Sanwil, Teuku, Rizka Utami, Riyan Hidayat, Dasep Bayu Ahyar, Syarifah Rahmi, Evi Muzaiyidah Bukhori, Suci Ramadhanti Febriani, Dwi Khoirotun Nisa, Nyak Mustakim, dan Akhmad Aufa Syukron. *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*. Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Sholihah, Euis, Adi Supardi, dan Irpan Hilmi. "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran* 1, no. 2 (2019): 12–15.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suhaimah, S. "Pengaruh Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Maharatul Istima' (Keterampilan Menyimak) Siswa Kelas V MI Tarbiyatun Nasyiin 1 Grujungan Larangan Pamekasan." Institut Agama Islam Negeri Madura, 2022.
- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian: Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 2 ed. PT Bumi Aksara, 2012.

- Sumiharsono, Rudi, dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi, 2017.
- Syaikh Az-Zarnuji, dan Bahrudin Achmad. *Terjemah Kitab Ta'limul Muta'allim*. Bekasi: Almuqstith Pustaka, 2022.
- Syaprizal, Muhammad Peri. "Proses Pemerolehan Bahasa Pada Anak" 1, no. 2 (2019).
- Taufik. *Pembelajaran Bahasa Arab MI*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2016. <http://repository.uinsby.ac.id/id/eprint/1607>
- Triyawan, Deni, Siti Khalidjah, dan Hery Kresnadi. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar," 2018, 1–9.
- Ulya, Harisatul. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Nurul Falah Banyuwoto Dukuhseti Pati." Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2021.
- Umar, Azhar, Inayah Hanum, dan Trisnawati Hutagalung. "The Effectiveness Of Using The Doratoon Animation Maker Learning Media in Semantic Courses in Indonesian Language." *Morfai Journal*, no. 1 (2020): 497–502.
- Wahyuning, Sri. *Dasar-Dasar Statistik*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2021.
- Wati, Ning Setio. "Pengaruh Stimulasi Mendengarkan Lagu Dan Bernyayi Terhadap Perkembangan Berbahasa Pada Anak Usia Dini." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2018): 75. doi:10.32332/elementary.v4i1.1081.
- Wekke, Ismail Suardi. *Model Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Widana, I Wayan, dan Putu Lia Muliani. *Uji Prasyarat Analisis*. Lumajang: Klik Media, 2020.
- Yanti, Ida, dan Isra Febriyanti. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMP Negeri 2 Bukittinggi." *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1, no. 1 (2023).