

Efektivitas Penggunaan Multimedia terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MAS Darussalam Paccellang

Syahrani Samad

STAI DDI Pangkep, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: aniani081977@gmail.com

Informasi Artikel

Submitted : 13-04-2026

Accepted : 01-05-2026

Published : 15-05-2026

Keywords:

Multimedia

Vocabulary Mastery

Arabic Language

Learning Effectiveness

Tenth-Grade Students

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of multimedia use on Arabic vocabulary mastery among tenth-grade students at MAS Darussalam Paccellang, Pangkep Regency. Vocabulary mastery is one of the essential aspects of Arabic language learning because it serves as the foundation for reading, writing, speaking, and listening skills. However, conventional learning methods have resulted in low student interest and limited ability in understanding Arabic vocabulary. Therefore, the use of multimedia is expected to improve students' motivation and learning outcomes. This research employed a quantitative approach with an experimental method. The research sample consisted of tenth-grade students divided into an experimental class and a control class. Data collection techniques included observation, pretest and posttest, and documentation. The data were analyzed using statistical tests to determine differences in learning outcomes before and after the implementation of multimedia. The results showed that the use of multimedia was effective in improving students' mastery of Arabic vocabulary. This can be seen from the increase in the average score of students in the experimental class, from a pretest score of 58.4 to a posttest score of 84.7, while the control class only increased to 69.2. The hypothesis testing result showed a significance value lower than 0.05, indicating that H_a was accepted and H_0 was rejected. Thus, multimedia use has a significant effect on Arabic vocabulary mastery among tenth-grade students at MAS Darussalam Paccellang, Pangkep Regency. In addition, multimedia use also increased students' interest, attention, and active participation in the learning process.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X di MAS Darussalam Paccellang Kabupaten Pangkep. Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi dasar dalam keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Namun, proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam memahami kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, penggunaan multimedia diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas X yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes pretest dan posttest, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen, yaitu dari nilai pretest sebesar 58,4 menjadi 84,7 pada posttest, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan nilai hanya mencapai 69,2. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, penggunaan multimedia terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X di MAS Darussalam Paccellang Kabupaten Pangkep. Selain itu, penggunaan multimedia juga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia, Penguasaan Kosakata, Bahasa Arab, Efektivitas Pembelajaran, Siswa Kelas X.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia memiliki peran penting dalam pengembangan kompetensi linguistik peserta didik di lingkungan madrasah. Bahasa Arab tidak hanya dipelajari sebagai bahasa agama, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dan pengembangan wawasan keilmuan. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, penguasaan kosakata (mufradat) menjadi unsur fundamental karena menjadi dasar keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Peserta didik yang memiliki penguasaan kosakata yang baik cenderung lebih mudah memahami teks, menyusun kalimat, dan berkomunikasi menggunakan bahasa Arab. Sebaliknya, keterbatasan penguasaan kosakata menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran secara menyeluruh. Lemahnya penguasaan kosakata menjadi salah satu faktor utama rendahnya kemampuan komunikasi bahasa Arab siswa [1].

Perkembangan teknologi pendidikan pada era digital saat ini menuntut guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi peserta didik. Pembelajaran bahasa Arab juga menghadapi perubahan tersebut karena teknologi telah memengaruhi cara siswa memperoleh informasi, memproses materi, dan berinteraksi dengan sumber belajar [2]. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di banyak madrasah masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Proses pembelajaran sering kali dilakukan melalui metode ceramah, penerjemahan, dan hafalan kosakata tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab yang monoton dapat menurunkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar [7].

Fenomena tersebut juga ditemukan pada siswa kelas X di MAS Darussalam Paccellang Kabupaten Pangkep. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Arab karena proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan penjelasan verbal guru. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar kosakata bahasa Arab masih rendah. Selain itu, siswa juga cenderung pasif dan kurang percaya diri ketika diminta menggunakan kosakata bahasa Arab dalam praktik komunikasi sederhana di kelas. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa secara aktif.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Multimedia merupakan perpaduan berbagai unsur media seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video yang digunakan secara terpadu untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan multimedia dinilai mampu membantu siswa memahami materi melalui kombinasi visual dan audio sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penggunaan aplikasi berbasis augmented reality dan multimedia digital terbukti berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa [4], [5]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat membantu guru menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan mudah diikuti siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, multimedia memiliki kelebihan karena mampu menghadirkan objek, suara, maupun ilustrasi visual yang mendukung pemahaman makna kosakata. Penggunaan gambar dan audio, misalnya, dapat membantu siswa menghubungkan antara kata, makna, dan pelafalan secara bersamaan. Prinsip pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami apabila materi verbal dan visual disajikan secara terarah, tidak berlebihan, dan sesuai dengan kapasitas kognitif siswa [11]. Digital storytelling juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap mufradat karena materi disajikan secara kontekstual, visual, dan menarik [6].

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan aplikasi Canva, media audio visual, photo story, dan komik digital terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa secara signifikan [3], [8]-[10]. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa visualisasi, suara, dan konteks cerita dapat memperkuat pemahaman kosakata karena siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi juga melihat penggunaannya dalam situasi yang lebih konkret.

Meskipun demikian, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan multimedia tertentu seperti Canva, Wordwall, augmented reality, digital storytelling, atau komik digital pada jenjang sekolah dasar dan madrasah tsanawiyah [1], [3], [5], [6], [9]. Penelitian pada tingkat madrasah aliyah masih relatif terbatas, padahal siswa Aliyah memiliki tuntutan kognitif yang berbeda. Mereka tidak hanya mengenali arti kata secara terpisah, tetapi juga mulai menggunakan kosakata untuk memahami teks tematik, menyusun kalimat, dan melakukan komunikasi sederhana. Pada tahap ini, multimedia perlu dirancang sebagai rangkaian instruksional yang menghubungkan bentuk kata, bunyi, makna, contoh kalimat, dan latihan umpan balik agar beban memori kerja siswa tetap terkendali [11], [18]. Celah ini memperjelas kebutuhan penelitian yang tidak hanya menguji keberadaan media digital, tetapi juga menguji desain pedagogis multimedia pada konteks pembelajaran mufradat tingkat Aliyah.

State of the art penelitian ini terletak pada pengkajian efektivitas desain instruksional multimedia audio visual terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X madrasah aliyah dengan pendekatan eksperimen. Multimedia dalam penelitian ini disusun melalui tahapan pengenalan mufradat berbasis gambar dan teks, pemodelan pelafalan melalui audio, penguatan makna melalui video atau animasi singkat, serta latihan respons cepat dengan umpan balik. Kebaruan penelitian ini tidak ditempatkan semata-mata pada lokasi geografis, tetapi pada pengujian rancangan pedagogis dan teknologis yang menyesuaikan karakteristik kognitif siswa Aliyah. Rancangan tersebut mengacu pada prinsip dual channel, pengelolaan beban kognitif, dan kebutuhan siswa untuk menghubungkan makna kosakata dengan konteks penggunaan dalam kalimat [11], [18].

Urgensi penelitian ini semakin relevan dengan perkembangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Peserta didik generasi saat ini lebih akrab dengan media digital dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam belajar. Multimedia dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan [4], [7]. Penggunaan multimedia juga memungkinkan siswa belajar secara visual dan auditori secara bersamaan sehingga memperkuat retensi memori terhadap kosakata yang dipelajari [11].

Selain itu, rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa sering kali dipengaruhi oleh minimnya praktik penggunaan bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian besar siswa hanya mempelajari bahasa Arab sebagai mata pelajaran formal tanpa adanya media pendukung yang mampu menciptakan pengalaman belajar kontekstual. Akibatnya, siswa lebih banyak menghafal kosakata tanpa memahami penggunaannya dalam konteks komunikasi nyata. Penggunaan multimedia diharapkan dapat membantu siswa memahami makna kosakata melalui gambar, video, dan audio sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X di MAS Darussalam Paccellang Kabupaten Pangkep. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia serta menjadi referensi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X di MAS Darussalam Paccellang Kabupaten Pangkep. Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Desain eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel terikat melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan [13]. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data penelitian berbentuk angka dan dianalisis melalui prosedur statistik [14].

Penelitian dilaksanakan di MAS Darussalam Paccellang Kabupaten Pangkep pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X MAS Darussalam Paccellang yang terdiri atas dua kelas dengan jumlah keseluruhan 48 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen sebanyak 24 siswa dan kelas kontrol sebanyak 24 siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab, sedangkan variabel terikat adalah penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Multimedia yang digunakan berupa media audio visual yang memadukan teks, gambar, suara, animasi, dan video pembelajaran mufradat bahasa Arab. Media dikembangkan menggunakan Canva untuk desain visual dan Microsoft PowerPoint 2019 untuk integrasi teks, gambar, audio pelafalan, animasi sederhana, video pendek, dan latihan interaktif. Materi kemudian ditampilkan melalui laptop, LCD proyektor, dan speaker kelas. Penggunaan multimedia dilakukan selama empat kali pertemuan pada materi kosakata yang disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran kelas X madrasah aliyah.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media multimedia, instrumen tes, dan lembar observasi. Selanjutnya dilakukan uji validitas instrumen kepada validator ahli untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pemberian pretest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Setelah itu, kelas eksperimen

diberikan perlakuan menggunakan multimedia, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan hafalan kosakata. Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda dan mencocokkan kosakata dengan maknanya sebanyak 25 butir soal. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar hadir, foto kegiatan, dan data sekolah.

Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan validitas isi (content validity) melalui penilaian ahli (expert judgment). Instrumen dinilai oleh dosen pendidikan bahasa Arab dan guru mata pelajaran bahasa Arab. Setelah validasi ahli, instrumen diuji cobakan kepada siswa di luar sampel penelitian. Validitas empiris butir soal dianalisis menggunakan korelasi point-biserial, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Butir soal dinyatakan layak apabila koefisien validitas memenuhi kriteria, tingkat kesukaran berada pada kategori sedang, dan daya pembeda memenuhi batas minimal. Hasil uji coba menunjukkan bahwa 25 butir soal layak digunakan dalam pretest dan posttest. Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS versi 26 dan memperoleh koefisien sebesar 0,85 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Instrumen penelitian harus memenuhi syarat valid dan reliabel agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan [12], [15].

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi hasil belajar siswa. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok sampel. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka penggunaan multimedia dinyatakan efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa [13], [14].

Penggunaan desain eksperimen dalam penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya mengenai penggunaan multimedia berbasis Canva dan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Arab yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa [3], [10]. Dengan demikian, metode penelitian ini dipilih karena relevan dan mampu memberikan data empiris mengenai efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X di MAS Darussalam Paccellang Kabupaten Pangkep. Penelitian dilakukan melalui penerapan multimedia pembelajaran pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Data penelitian diperoleh melalui tes pretest dan posttest, observasi aktivitas siswa, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk analisis deskriptif dan inferensial untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah penggunaan multimedia.

Deskripsi Hasil Pretest

Pretest dilakukan sebelum pemberian perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah soal sebanyak 25 nomor.

Tabel 3.1 Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	24	72	45	58,4
Kontrol	24	70	43	57,8

Berdasarkan Tabel 3.1, terlihat bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas relatif sama. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 58,4, sedangkan kelas kontrol sebesar 57,8. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab siswa masih berada pada kategori rendah. Selain itu, perbedaan rata-rata kedua kelas tidak terlalu jauh sehingga kedua kelompok dianggap memiliki kemampuan awal yang homogen.

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami arti kosakata bahasa Arab dan penggunaannya dalam kalimat sederhana. Siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran dan hanya menghafal kosakata tanpa memahamii konteks penggunaannya.

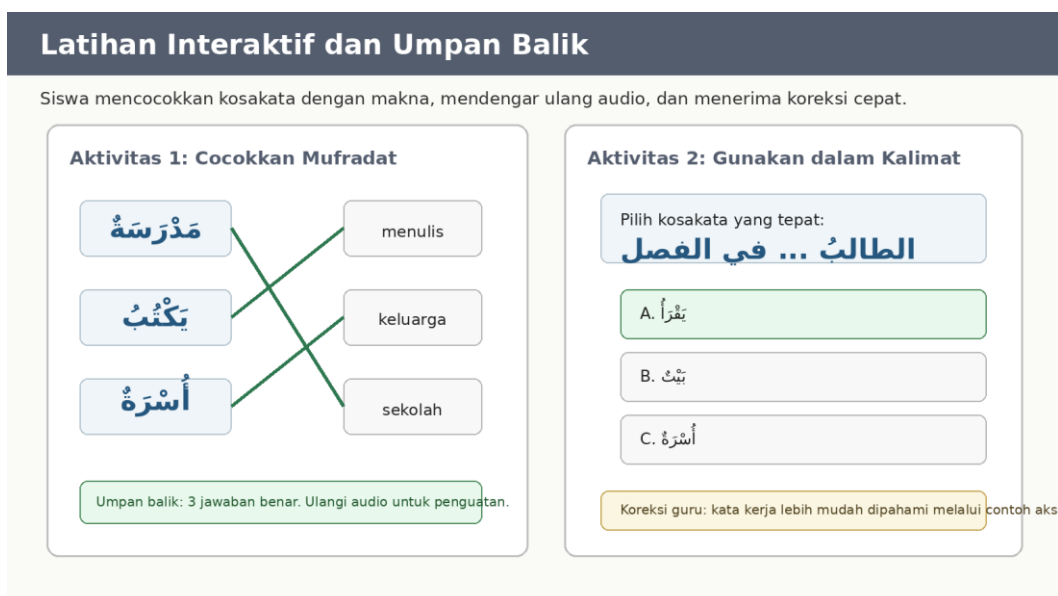
Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Multimedia

Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan multimedia berbasis audio visual yang memadukan gambar, teks, suara, animasi, dan video pembelajaran bahasa Arab. Media perlakuan dirancang menggunakan Canva dan Microsoft PowerPoint 2019. Materi yang diajarkan meliputi kosakata tentang kegiatan sehari-hari, lingkungan sekolah, dan aktivitas keluarga. Setiap pertemuan memuat pengenalan kosakata, pemutaran audio pelafalan, penayangan visual atau video pendek, latihan pencocokan makna, dan umpan balik dari guru.

Gambaran antarmuka multimedia yang digunakan pada kelas eksperimen disajikan pada Gambar 3.1 dan Gambar 3.2. Visualisasi ini menunjukkan bahwa perlakuan tidak hanya berupa penayangan video, tetapi berupa rangkaian aktivitas belajar yang mengintegrasikan input visual, audio pelafalan, contoh konteks, latihan, dan umpan balik.



Gambar 3.1 Tampilan materi mufradat dalam multimedia pembelajaran



Gambar 3.2 Tampilan latihan interaktif dan umpan balik multimedia

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan gambar dan video membantu siswa memahami arti kosakata secara lebih konkret. Selain itu, audio pelafalan kosakata membantu siswa memperbaiki pengucapan bahasa Arab secara benar.

Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan metode konvensional berupa ceramah, hafalan kosakata, dan penerjemahan langsung dari buku paket. Aktivitas siswa pada kelas kontrol cenderung lebih pasif dibandingkan kelas eksperimen.

Deskripsi Hasil Posttest

Posttest dilakukan setelah seluruh proses pembelajaran selesai untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah penggunaan multimedia.

Tabel 3.2 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	24	96	72	84,7
Kontrol	24	82	55	69,2

Berdasarkan Tabel 3.2, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Namun, peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 84,7, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 69,2.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Siswa pada kelas eksperimen lebih mudah memahami dan mengingat kosakata karena materi disajikan secara visual dan audio secara bersamaan.

Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan perbandingan antara nilai pretest dan posttest pada kedua kelas.

Tabel 3.3 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	Pretest	Posttest	Peningkatan
Eksperimen	58,4	84,7	26,3
Kontrol	57,8	69,2	11,4

Berdasarkan Tabel 3.3, peningkatan nilai pada kelas eksperimen mencapai 26,3 poin, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 11,4 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh penggunaan multimedia yang mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Siswa menjadi lebih fokus dan mudah memahami materi pembelajaran karena adanya kombinasi unsur visual dan audio.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas dan partisipasi siswa.

Tabel 3.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Aspek yang Diamati	Persentase
Keaktifan bertanya	85%
Partisipasi diskusi	88%
Antusias mengikuti pembelajaran	92%
Ketepatan menjawab soal	84%

Berdasarkan Tabel 3.4, aktivitas siswa pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang sangat baik. Persentase antusias siswa mencapai 92%, sedangkan partisipasi diskusi mencapai 88%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Siswa tampak lebih percaya diri ketika diminta mengucapkan kosakata bahasa Arab di depan kelas. Selain itu, penggunaan video dan gambar membuat siswa lebih mudah memahami makna kosakata sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3.5 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig.	Keterangan
Eksperimen	0,200	Normal
Kontrol	0,187	Normal

Berdasarkan Tabel 3.5, nilai signifikansi kedua kelas lebih besar dari 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis statistik parametrik dapat digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3.6 Hasil Uji Homogenitas		
Data	Sig.	Keterangan
Pretest dan Posttest	0,321	Homogen

Berdasarkan Tabel 3.6, nilai signifikansi sebesar 0,321 lebih besar dari 0,05 sehingga data kedua kelompok dinyatakan homogen. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama dan layak dibandingkan dalam penelitian eksperimen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-test* untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Tabel 3.7 Hasil Uji Hipotesis		
Variabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Penggunaan Multimedia	0,000	Ha diterima

Berdasarkan Tabel 3.7, nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, Ha diterima dan H₀ ditolak. Artinya, penggunaan multimedia efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X di MAS Darussalam Paccellang Kabupaten Pangkep.

Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan multimedia membantu siswa memahami materi melalui kombinasi gambar, audio, dan video sehingga kosakata lebih mudah dipahami dan diingat.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 58,4 menjadi 84,7 memperlihatkan bahwa multimedia tidak hanya meningkatkan hasil akhir, tetapi juga memperbaiki kualitas proses belajar. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih terarah karena setiap kosakata disajikan melalui teks Arab, transliterasi, makna, gambar, audio pelafalan, dan contoh penggunaan dalam kalimat.

Dari sudut pandang pemerolehan bahasa kedua, multimedia berfungsi sebagai input yang lebih mudah dipahami karena siswa tidak menerima mufradat sebagai daftar hafalan yang terpisah. Gambar membantu siswa membangun asosiasi makna, audio membantu siswa mengenali bunyi dan pelafalan, sedangkan video atau animasi membantu siswa melihat penggunaan kata dalam konteks tindakan. Input yang dapat dipahami menjadi prasyarat penting dalam pemerolehan bahasa, terutama ketika siswa belum memiliki paparan bahasa Arab yang kuat di luar kelas [17].

Secara kognitif, penggunaan multimedia membantu mengurangi beban belajar karena informasi disajikan melalui saluran visual dan verbal secara terarah. Apabila gambar, suara, dan teks disusun selaras, siswa dapat memproses makna kosakata tanpa harus menebak arti kata hanya dari penjelasan verbal guru. Prinsip ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia dan teori beban kognitif yang menekankan pentingnya pengelolaan memori kerja dalam desain instruksional [11], [18].

Hasil pengamatan selama perlakuan menunjukkan bahwa kosakata benda konkret, seperti benda sekolah dan anggota keluarga, lebih cepat dikenali siswa karena dapat langsung dipasangkan dengan gambar. Sebaliknya, kosakata kerja seperti membaca, menulis, dan pergi membutuhkan video, animasi, atau contoh kalimat agar maknanya lebih jelas. Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia paling efektif ketika guru tidak hanya menampilkan visual, tetapi juga menyediakan konteks penggunaan kata. Dalam pembelajaran kosakata, penguasaan bentuk, makna, dan penggunaan kata harus dikembangkan secara bersamaan [16].

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva, aplikasi Assemblr Edu, digital storytelling, photo story, dan komik digital dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa [3], [5], [6], [8], [9]. Kesamaan temuan ini terletak pada fungsi media digital dalam menghadirkan input visual, audio, dan konteks yang membantu siswa memahami bentuk dan makna kata secara lebih cepat.

Penggunaan multimedia juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan guru. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Hasil ini konsisten dengan kajian yang menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab berbasis media digital dapat mendorong keterlibatan siswa apabila media digunakan sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik [4], [7].

Selain itu, multimedia membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih variatif dan terstruktur. Guru dapat menampilkan gambar, video, audio, dan latihan singkat yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Variasi ini membuat siswa lebih mudah memahami makna kosakata dalam konteks penggunaan sehari-hari, bukan hanya menghafal padanan kata bahasa Indonesia. Dengan demikian, multimedia berperan sebagai strategi pedagogis yang menghubungkan stimulus visual, bunyi bahasa, makna, dan praktik respons siswa.

Dengan demikian, penggunaan multimedia dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa madrasah aliyah. Multimedia mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital saat ini. Temuan penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa integrasi media audio visual dalam pembelajaran mufradat perlu dirancang secara sistematis, bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung capaian hasil belajar [2], [4], [11].

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, durasi perlakuan hanya dilakukan selama empat kali pertemuan sehingga penelitian belum dapat mengukur retensi kosakata dalam jangka panjang. Kedua, sampel penelitian terbatas pada 48 siswa dari satu madrasah sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Ketiga, penelitian ini belum menganalisis hasil belajar berdasarkan jenis kosakata secara rinci, misalnya perbedaan penguasaan kata benda, kata kerja, dan kosakata abstrak. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan delayed posttest, sampel yang lebih luas, serta analisis item berdasarkan kategori kosakata agar efektivitas multimedia dapat dijelaskan lebih mendalam.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan multimedia terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas X di MAS Darussalam Paccellang Kabupaten Pangkep, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dari 58,4 pada pretest menjadi 84,7 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan dari 57,8 menjadi 69,2. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Penggunaan multimedia mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Kombinasi unsur gambar, audio, video, dan teks membantu siswa memahami makna kosakata bahasa Arab secara lebih konkret sehingga mempermudah proses mengingat dan penggunaan kosakata dalam konteks pembelajaran. Selain itu, multimedia juga meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Penggunaan multimedia juga membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih variatif sehingga suasana belajar menjadi tidak monoton dan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran bahasa Arab.

Dengan demikian, multimedia dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, khususnya pada tingkat madrasah aliyah. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru bahasa Arab dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa penyusunan artikel ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan kerja sama berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala MAS Darussalam Paccellang Kabupaten Pangkep yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru mata pelajaran bahasa Arab yang telah membantu selama proses penelitian berlangsung, mulai dari pelaksanaan pembelajaran hingga pengumpulan data penelitian.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas X MAS Darussalam Paccellang yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing, keluarga, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan masukan dalam penyusunan artikel ini.

Semoga segala bantuan dan kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah Swt. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

REFERENCES

- [1] A. Cahyani, M. Fauzan, K. A. R. Putri, A. D. Larasati, N. H. Sakdiyah, dan A. Tohuri, "Arabic Vocabulary: Konsep Aplikasi Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Journal of Language Literature and Arts*, vol. 1, no. 3, 2021, doi: 10.17977/um064v1i32021p145.
- [2] S. O. R. Tolinggi, "Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia pada Era Revolusi Teknologi Tak Terbatas (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats)," *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, vol. 23, no. 1, pp. 33–50, 2021, doi: 10.32332/an-nabighoh.v23i1.2231.
- [3] L. Oktavia, H. Saefuloh, dan W. Wahyudin, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *EL-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 12, no. 2, 2023, doi: 10.24235/ibtikar.v12i2.15238.
- [4] A. Achla, W. Wahyuddin, dan A. D. Deviana, "Penggunaan Multimedia pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Muallimin Darussalam Martapura," *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, vol. 22, no. 2, 2023, doi: 10.47732/alfalahjikk.v22i2.175.
- [5] A. Nadiana, Haeriyah, dan A. Agussalim, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa MTs Bhayangkara Makassar," *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, vol. 4, no. 03, pp. 34–47, 2024, doi: 10.12259/jsib.v4i03.40751.
- [6] J. F. Azhari, "Inovasi Pembelajaran Mufradat Melalui Digital Storytelling: Mengoptimalkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Tadris Al-Arabiyyat: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 5, no. 2, pp. 248–263, 2025, doi: 10.30739/arabiyyat.v5i2.3938.
- [7] R. Hidayat dan Suparno, "Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Pengembangan Media Wordwall," *Jurnal KIBASP*, vol. 9, no. 1, pp. 55–68, 2025, doi: 10.31539/kibasp.v9i1.17396.
- [8] T. Elfaiz, "Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Bahasa Arab melalui Pembelajaran Berbasis Photo Story," *Indonesian Journal of Action Research*, vol. 2, no. 1, pp. 41–52, 2023, doi: 10.14421/ijar.2023.7640.
- [9] M. A. Bahri, Haeriyah, Y. S. Baso, dan A. Aggussalim, "The Effectiveness of Digital Comics in Arabic Vocabulary Teaching," *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 16, no. 2, pp. 421–442, 2024, doi: 10.24042/albayan.v16i2.24197.
- [10] M. Kamal dan N. Aprilia, "Analisis Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Tingkat Dasar," *EduSmart*, vol. 3, no. 2, pp. 77–89, 2025, doi: 10.47783/edusmart.v3i2.58.
- [11] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.
- [12] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2021.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- [14] A. M. Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2020.
- [15] Z. Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- [16] I. S. P. Nation, *Learning Vocabulary in Another Language*, 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
- [17] S. D. Krashen, *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon Press, 1982.
- [18] J. Sweller, J. J. G. van Merriënboer, and F. Paas, "Cognitive Architecture and Instructional Design: 20 Years Later," *Educational Psychology Review*, vol. 31, no. 2, pp. 261–292, 2019, doi: 10.1007/s10648-019-09465-5.