

## Komparasi Efektifitas Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab dengan Suara* dengan Komik Strip dalam Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan

Meizri Wahyuningsih<sup>1</sup>, Dudung Hamdun<sup>2</sup>

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

email: <sup>1</sup>ezri.cute@gmail.com, <sup>2</sup>dudung.hamdun@uin-suka.ac.id

### Abstract

*The lack of media use during mufradāt learning in grade 4 SD Muhammadiyah Banguntapan was the background for researchers to try out the Secil application media: Learning Arabic + Voice and comic strips. This study aims to determine the effectiveness of learning mufradāt using the Secil application media and comic strip media, and whether or not there is a significant difference between the learning outcomes of the Secil application media user group and the comic strip media. This research is a quantitative study with a comparative research type. This research design used a quasi-experiment. Collecting data using observation, documentation, interviews, and tests. The data analysis technique used the Independent Sample t-Test and the Gain Score test through Microsoft Excel 2016. The results of this study concluded that mufradāt learning with the Secil application media was more effective than comic strip media. Evidenced by the comparison value of the n-gain of the two media is  $1.78 > 1$ , which means the effectiveness value of group 1 > group 2. Then there is a significant difference between the learning outcomes of the two groups. Based on the results of the Independent Sample t-Test, which shows a significance value of  $0.01 < 0.05$ , which means that the application media of Secil: Learning Arabic + Voice is more effective than comic strips in improving mufradāt mastery of 4th-grade students of SD Muhammadiyah Banguntapan.*

**Keywords:** *Pedagogical Competence, Ms. PowerPoint, learning medium.*

### Abstrak

Kurangnya pemanfaatan media saat pembelajaran *mufradāt* di kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan melatarbelakangi peneliti untuk mengujicobakan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan media aplikasi *Secil* dan media komik strip, dan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok pengguna media aplikasi *Secil* dengan media komik strip. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif. Desain penelitian ini menggunakan *quasi experiment*. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara dan test. Adapun teknik analisis data menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dan *Gain Score* melalui *Microsoft Excel 2016*. Hasil

dari penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran *mufradāt* dengan media aplikasi *Secil* lebih efektif daripada media komik strip. Dibuktikan dengan nilai perbandingan *n-gain* kedua media ialah  $1,78 > 1$ , yang berarti nilai efektifitas kelompok 1  $>$  kelompok 2. Kemudian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Didasarkan pada hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,01 < 0,05$ , yang artinya media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih efektif daripada komik strip dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan.

**Kata kunci:** Kompetensi Pedagogik, *Ms. PowerPoint*, Media pembelajaran.

## A. Pendahuluan

Bahasa Arab, seperti yang kita ketahui dari sejak awal perkembangannya hingga masa sekarang, telah banyak mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Hal ini bisa dibuktikan dengan ia menjadi salah satu mata pelajaran wajib maupun pelajaran tambahan dalam paket muatan lokal bagi setiap sekolah yang berbasis keIslaman.

Belajar kosakata bahasa Arab bagi anak usia sekolah dasar tentulah bukan hal yang mudah, karena anak dituntut untuk memahami suatu bahasa asing yang jelas berbeda dengan bahasa ibu. Menurut Nurgiyantoro, kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, untuk membentuk kalimat serta mengutarakan isi pikiran dan perasaan baik secara lisan maupun tulisan.<sup>1</sup> Oleh sebab itu, maka diperlukan berbagai cara agar sang pembelajar mudah menyerap bermacam-macam kosakata yang diajarkan, salah satunya melalui media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran atau keefektifan proses pembelajaran saat itu. Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa. Selain itu, juga sangat membantu keefektifan penyampaian pesan dan isi pelajaran dengan lebih mudah.<sup>2</sup>

Bagi anak usia sekolah dasar, tidak semua media dapat berperan efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab (*mufradāt*), dikarenakan usia seperti mereka, lebih tertarik dan mudah menangkap isi pelajaran

---

<sup>1</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa* (Jakarta: Gramedia, 2010).

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Alumni, 1986).

menggunakan media yang bersifat interaktif atau media yang bersifat audio maupun visual, seperti media aplikasi Android dan media komik strip.

Dewasa ini, pembelajaran bahasa Arab di sekolah masih sering ditemukan berbagai problematika baik dari segi linguistik maupun non linguistik, salah satunya disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, seperti halnya di SD Muhammadiyah Banguntapan. SD Muhammadiyah Banguntapan merupakan salah satu sekolah berbasis keMuhammadiyah yang ada di kota Yogyakarta, dengan menjadikan pelajaran bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran dalam paket Muatan Lokal.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru bahasa Arab di sekolah tersebut, pembelajaran kosakata bahasa Arab disana masih menerapkan pengajaran yang lebih condong menggunakan verbalisme atau konvensional dan lebih sering menggunakan benda-benda yang terdapat di kelas sebagai media pembelajarannya, padahal di sekolah tersebut telah difasilitasi LCD Proyektor yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Guru biasanya hanya menggunakan LCD Proyektor untuk menonton film atau lagu Arab saja. Hal ini menyebabkan kurang bersemangatnya siswa-siswi dalam mempelajari bahasa Arab serta kesulitan mereka dalam mengingat dan menguasai kosakata bahasa Arab tersebut.<sup>3</sup>

Pembelajaran seperti itu tentulah akan sangat membosankan dan terkesan sebagai pengantar tidur bagi siswa. Padahal, pembelajaran kosakata bahasa Arab merupakan bagian awal dan terpenting bagi pembelajar dalam belajar bahasa Arab sebelum mereka bisa berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan berbahasa Arab, oleh karena itu sudah seharusnya pembelajaran mufradat dibuat semudah dan semenarik mungkin bagi pembelajar. Pengajaran mufradat akan lebih menarik apabila siswa merasa gembira, senang dan tertarik selama mengikuti pembelajaran tersebut, apalagi bila guru bahasa Arab tersebut menerapkan suasana belajar yang efektif dan efisien salah satunya dengan bantuan penerapan teknologi pendidikan seperti media aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dan media komik strip.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses kegiatan belajar mengajar bahasa Arab tidak hanya dapat diperoleh di dalam kelas saja, akan tetapi dapat diakses di luar lingkungan kelas, seperti salah satunya dengan menggunakan media aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara. Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara ialah salah

---

<sup>3</sup> Observasi pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan dan Wawancara dengan guru bahasa Arab SD Muhammadiyah Banguntapan, Agustus 2018.

satu aplikasi audio visual yang dibuat oleh Solite Kids team dari beberapa rangkaian serial materi keIslaman lainnya yang ditujukan bagi usia anak-anak seperti TK dan SD atau yang biasa dikenal dengan *Secil* (*Serial Belajar Si Kecil*). Salah satu keunggulan dari aplikasi ini ialah dapat diakses oleh sang pembelajar tanpa harus terikat tempat dan waktu. Pemilihan aplikasi ini berdasarkan pada tingkat kesalahan yang paling sedikit serta aplikasi ini telah diunduh di Google Play Store sebanyak lebih dari 500 ribu pengguna. Tampilan materi pelajaran dalam aplikasi tersebut ditampilkan secara sederhana, jelas dan menarik.

Adapun media pembelajaran lain yang juga berbasis visual yakni media komik. Secara teori komik memiliki beberapa manfaat dalam kegiatan pembelajaran, seperti dapat menambah pembendaharaan kosakata pembacanya, memudahkan menangkap rumusan abstrak, mengembangkan minat baca, dan lain sebagainya.<sup>4</sup> Salah satu model komik yang sering dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah komik strip. Media komik strip ialah potongan-potongan komik pendek yang biasanya dalam bentuk selebaran. Komik strip biasanya ditampilkan pada majalah-majalah atau surat kabar. Dalam Olson Komik strip selain bersifat hiburan agar tidak menjenuhkan sang pembelajar, juga tentunya bernilai edukatif, informatif, dan efektif jika digunakan dalam belajar.<sup>5</sup> Disisi lain media komik strip memiliki tampilan yang simple. Sehingga jika dimanfaatkan dalam pembelajaran *mufradāt* nampaknya dapat memudahkan pemahaman siswa. Komik tersebut dapat dipegang dan digunakan secara langsung oleh siswa tanpa menggunakan bantuan aplikasi dan lainnya, serta tak kalah penting sesuai dengan materi bahasa Arab di kelas.

Hasil pengamatan penulis dari beberapa literatur. Ditemukan beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan penelitian ini sehingga dapat penulis bandingkan sebagai bahan pembeda dari penelitian sebelumnya. Hasil penelitian Ependi dan Sopiah<sup>6</sup> menyimpulkan bahwa sebuah aplikasi berbasis Android pada mata pelajaran Matematika kelas VI SD yang sangat cocok digunakan siswa untuk belajar matematika dimanapun dan kapanpun, terutama dalam hal mempersiapkan UN (Ujian Nasional). Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini ialah terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Penelitian di atas bersifat penelitian

---

<sup>4</sup> Mawan Akhir Riwanto and Mey Prihandani Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *Jurnal Pancar* 2, no. 1 (2018): hlm. 15.

<sup>5</sup> Erlanda Nathasia Subroto, Abd. Qohar, and Dwiyanita, "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 2 (February 2020): hlm. 136.

<sup>6</sup> Usman Ependi and Nyimas Sopiah, "Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah MATRIK* 17, no. 2 (n.d.): 2015.

deskriptif (kualitatif), sedangkan penelitian ini bersifat komparatif (kuantitatif) yakni antara media aplikasi berbasis Android dengan media komik.

Kemudian ada Anwar dkk dalam Prosiding Seminar Nasional Quantum 2016, dengan judul Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Android Sebagai Media Belajar Fisika.<sup>7</sup> Hasil dari penelitian tersebut ialah terciptanya sebuah aplikasi berbasis Android untuk memudahkan siswa dalam belajar fisika, terlebih pada materi gelombang dan bunyi. Adapun perbedaannya yakni terletak pada jenis penelitian yang dipilih. Pada penelitian di atas menerapkan penelitian deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian komparatif yaitu antara media berbasis aplikasi Android dengan media komik.

Selanjutnya tesis Maryam dengan judul Efektifitas Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Berbahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas XI MAN Pangkep tahun 2017.<sup>8</sup> Penelitian ini membahas tentang penerapan media komik dalam keterampilan membaca nyaring berbahasa Arab. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat media komik efektif terhadap keterampilan membaca nyaring siswa kelas XI dan terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam membaca nyaring berbahasa Arab. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata kelompok kontrol (non komik) sebesar 14,13 sedangkan, rata-rata nilai kelompok eksperimen sebesar 17,63. Diketahui pula, nilai  $t$  hitung sebesar 8,53 dan  $t$  tabel = 1,67. Bila  $t$  hitung >  $t$  tabel, maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sehingga ( $8,53 > 1,67$ ) berarti media komik efektif terhadap keterampilan membaca nyaring berbahasa Arab. Adapun perbedaannya yakni terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Penelitian di atas menerapkan jenis penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini bersifat komparatif yakni dengan membandingkan antara media berbasis aplikasi Android dengan media komik dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab.

Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia yang ditulis oleh Pratiwi<sup>9</sup> menjelaskan tentang pengembangan bahan ajar komik strip sebagai salah satu cara penyempurnaan kurikulum. Dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa komik strip dapat dijadikan sebagai

---

<sup>7</sup> Khairil Anwar, Dadi Rusdiana, and Ida Kaniawati, "Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Android Sebagai Media Belajar Fisika," in *Prosiding Seminar Nasional Quantum*, 2016.

<sup>8</sup> Maryam Kusmawati Wahyu, "Efektifitas Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Berbahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas XI MAN Pangkep" (Pascasarjana UIN Alauddin, 2017).

<sup>9</sup> Dini Restiyanti Pratiwi, "Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Alternatif Pengembangan Bahan Ajar Memproduksi Cerita Ulang Di SMA," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* (Solo: FKIP Universitas Muhammadiyah Solo, 2015).

alternatif pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk materi memproduksi teks cerita ulang di SMA. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran (pembelajaran) yang diterapkan. Penelitian tersebut memfokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia bagian materi teks cerita ulang (recount), sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran bahasa Arab bagian pembelajaran mufradāt (kosakata).

Ditemukan juga artikel Prosiding dalam Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa II UNM yang ditulis oleh Fayruza dan Yodhi<sup>10</sup>, dimana Penelitian ini menjelaskan tentang peranan media komik sebagai salah satu media dalam pembelajaran literasi bahasa Arab di SD/MI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkannya media komik dalam pembelajaran literasi (baca & tulis) bahasa Arab, dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab, karena pilihan kata yang sederhana, mudah dicerna dan penyajiannya disertai dengan gambar yang menarik. Adapun perbedaannya ialah fokus penelitiannya. Penelitian tersebut fokus pada pembelajaran literasi (baca tulis) bahasa Arab, sedangkan penelitian ini pada pembelajaran mufradāt.

Kemudian ada Skripsi yang ditulis oleh Handayani<sup>11</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan penguasaan mufradāt antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberlakukan media permainan ular tangga pada siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, yakni dilihat dari hasil nilai pretest dan posttest kelas eksperimen senilai 12,41 dan 21,24, serta nilai pretest dan posttest kelas kontrol yakni senilai 12,26 dan 16,12. Adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya. Penelitian tersebut bersifat eksperimen dengan satu media saja, sedangkan penelitian ini bersifat komparasi dengan membandingkan dua media dalam penerapannya.

Dari penelusuran mengenai beberapa tulisan yang berhubungan dengan tema yang diangkat, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian mengenai media berbasis aplikasi Android dan media komik, akan tetapi peneliti belum menemukan hasil penelitian terdahulu yang membandingkan antara media berbasis aplikasi Android dengan media komik dalam pembelajaran mufradāt, sehingga peneliti mencoba

---

<sup>10</sup> Aida Zavirah Fayruza and Adinda Bunga Putri Yodhi, "Literasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Pembelajaran Komik Untuk Siswa Tingkat SD/MI," in *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa II UNM* (Malang: HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra UNM, 2018).

<sup>11</sup> Suci Handayani, "Eksperimentasi Pembelajaran Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten" (UIN Sunan Kalijaga, 2016).

mengembangkan dari penelitian sebelumnya dan penelitian ini bersifat orisinil serta berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian berbasis komparasi yakni dengan membandingkan media berbasis aplikasi Android dengan media komik dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab guna mengetahui media yang dinilai paling efektif bagi siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan dalam menguasai dan meningkatkan kosakata bahasa Arab. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penulis mengangkat judul “Studi Komparasi Efektifitas Antara Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara Dengan Komik Strip Dalam Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan Tahun Ajaran 2018/2019”. Dengan rumusan masalah Bagaimana efektifitas pembelajaran mufradāt dengan menggunakan aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dan komik strip pada siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan? Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan dalam menguasai mufradāt setelah diterapkan media aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dan komik strip dalam pembelajaran?

### **Metode**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini menggunakan penelitian komparatif dengan desain *Quasi Eksperiment* (Eksperimen Semu). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari s/d Maret 2019 tahun ajaran 2018/2019. Variabel bebas ialah media aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dan media komik strip. Variabel terikat ialah kemampuan penguasaan *mufradāt* siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan berjumlah 32 orang siswa. Adapun pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Sistematis*. Yaitu berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut, dalam hal ini penentuan sampel berdasarkan nomor induk siswa. Dimana total siswa di kelas IV berjumlah 30 orang. Dari jumlah tersebut peneliti membagi menjadi dua kelompok kecil, yakni kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan kelompok media komik strip, per masing-masing kelompok dengan jumlah siswa yang sama. Berangkat dari penjelasan sebelumnya mengenai eksperimen semu, maka dalam penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, dikarenakan keterbatasan subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan tes. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk

mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan. Tes dilakukan dua kali yaitu *Pretest* (tes kemampuan awal siswa sebelum diterapkan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip) dan *Posttest* (tes kemampuan akhir siswa setelah diterapkan kedua media tersebut) berupa lisan maupun tertulis. Instrumen tes penguasaan *mufradāt* pada penelitian ini telah diuji validitasnya menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan *Microsoft Excel 2016* dan telah diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *Cronbach Alpha's* dengan bantuan *Microsoft Excel 2016*.<sup>12</sup>

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif guna memaparkan sebaran dan deskripsi data dari variabel dan statistik parametrik digunakan untuk menguji hipotesis. Sebelum diuji hipotesis, setiap data yang diperoleh diuji normalitas dan homogenitasnya. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan rumus uji *Kolmogrov-smirnov*. Dan dilanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan *Uji Homogenitas Variansi* atau *Uji Fisher F*. Setelah uji prasyarat, selanjutnya menguji hipotesis dengan menggunakan teknik analisis komparasional. Jika perbedaan itu memang ada, maka bisa dilihat dari kualitas perbedaan tersebut bernilai berarti atau meyakinkan (*significant*) ataukah perbedaan itu hanyalah kebetulan saja (*by chance*). Uji hipotesis ini menggunakan teknik Uji *Independent Sample T Test* dan *N-Gain score* dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2016*.

## B. Pembahasan

### Deskripsi Data Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Media Komik Strip

Diketahui bahwa jumlah populasi yang diambil seluruh siswa kelas IV yakni 32 orang siswa. Kemudian, setelah menggunakan rumus Slovin, didapatkan sejumlah 30 siswa. Akan tetapi, dikarenakan keterbatasan *rumble* kelas di sekolah tersebut, maka populasi tersebut digunakan secara keseluruhan sebagai subjek penelitian, akan tetapi dibagi menjadi dua kelompok kecil, dengan masing – masing kelompok sebanyak 15 siswa.

Berikut ini sebaran data hasil *Pretest* (kemampuan awal) dan *Posttest mufradāt* dari kedua kelompok yakni kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan kelompok media komik strip :

Tabel 1.

Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*

---

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Bandung: Rineka Cipta, 2006), hlm. 88.

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	Anindita Putri Kirani	70	100
2.	Ayesha Fazlemawla Ramadhan	30	90
3.	Diyaana Nurfaishah Syuhadak	70	100
4.	Haifa Mahendra	70	100
5.	Muh. Rayyan Athallah	60	90
6.	Muh. Reza Al Farabi	90	100
7.	Nadya Intan Nur Azizah	90	100
8.	Naelatuz Zahro	90	100
9.	Nahl Priya Prakosa	70	100
10.	Naufal Ulin Nuha	80	100
11.	Naura Mecca Hadjani	60	100
12.	Putri Auliya Dewi	40	70
13.	Quaneisha Mahya H.	80	90
14.	Rosyidah Al Munawaroh	50	100
15.	Yasmin Meilina Rahayu	40	60

Tabel 2.

Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Media Komik Strip

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	Anggita Ferdian Tirtana	70	100
2.	Bintan Aidil Fitrah	50	80
3.	Davin Ananda Budiyanto	20	40
4.	Diva Najwa Khairun Nisa	30	50
5.	Fauzan Daffa Damar Satria	40	50
6.	Firdaus Aryasatya	30	70
7.	Muh. Alvino Yusuf P.	40	60
8.	Nimas Lintang Sumunar	40	50
9.	Nizwa Zahra Andanita	40	70
10.	Oktavian Alzarisna P.	20	40
11.	Rafi Firdhan Ma'ruf	20	60
12.	Raihana Miskah Salsabila	70	100
13.	Rehana Sava Darwanti	40	60
14.	Rifa'ah Khaasyi' Salma	50	100
15.	Titis Maahyas H.P.A.	30	50

### Analisis Data

Analisis data dilakukan pada hasil uji prasyarat dan uji hipotesis dari data penelitian yang telah dilakukan. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas pada data hasil *pretest* dan *posttest*

kemampuan penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV, kemudian selanjutnya menguji hipotesis atau uji efektifitas.

### Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas pada data studi ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2016*. Uji normalitas mengadaptasi uji *Kolmogrov-smirnov* dengan mengonsultasikan hasil perhitungan  $L_{hitung}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Data yang diambil dari hasil penelitian ini dapat dikategorikan terdistribusi normal jika nilai  $L_{hitung} > 0,05$ . Pengujian normalitas diterapkan dalam menguji data *pretest* kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*, *posttest* kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*, *pretest* kelompok media komik strip dan *posttest* kelompok media komik strip.

Hasil uji statistik *Kolmogrov-smirnov* untuk uji normalitas *pretest* kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (KS Tabel) sebesar 0,3511505. Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,3511  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Begitu juga hasil uji statistik *Kolmogrov-smirnov* untuk uji normalitas *posttest* kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (KS Tabel) sebesar 0,35115049. Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,3511  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil uji statistik *Kolmogrov-smirnov* untuk uji normalitas *pretest* kelompok media komik strip dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (KS Tabel) berjumlah 0,35115049. Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,3511  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil uji statistik *Kolmogrov-smirnov* untuk uji normalitas *pretest* kelompok media komik strip dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (KS Tabel) berjumlah 0,35115049. Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,3511  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan guna menguji dan mengetahui suatu data (variabel X dan Y) tersebut bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Uji Homogenitas Variansi atau Uji Fisher F dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2016*. Pengambilan kesimpulan berdasarkan pada taraf nilai signifikansi 5% (0,05), dengan syarat apabila nilai signifikansi (Sig.)  $< 0,05$ , maka data

tersebut bersifat heterogen, begitupun sebaliknya jika nilai Sig. > 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bersifat homogen.

### Uji homogenitas Hasil *Pretest* Kelompok Media Aplikasi dan Komik Strip

Berdasarkan uji homogenitas *Pretest* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Komik Strip, dapat kita lihat bahwa nilai P Value (2 tailed) sebesar 0,5269. Mengacu pada rumus yang digunakan, bila nilai P Value (2 tailed) > batas kritis / taraf signifikansi (0,05), maka data tersebut bersifat homogen, dan begitupun sebaliknya. Berangkat dari rumus di atas, maka data sampel tersebut bersifat homogen karena nilai P Value (2 tailed) = 0,5269 > taraf signifikansi (0,05).

Tabel 3.

Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Komik Strip

Uji Homogenitas Fisher	
Mean Kelompok 1	72,666667
Mean Kelompok 2	45,333333
Beda 2 Mean	27,333333
Varian Kelompok 1	420,95238
Varian Kelompok 2	298,09524
N kelompok 1	15
N Kelompok 2	15
DF 1	14
DF 2	14
Batas Kritis / Taraf Signifikansi	0,05
F Hit (df1 = 14 ,df2= 14)	1,4121406
P Value (Left tailed)	0,7365299
P Value (Right tailed)	0,2634701
P Value (2 tailed)	0,5269401
Homogenitas	Homogen

### Uji homogenitas Hasil *Posttest* Kelompok Media Aplikasi dan Komik Strip

uji homogenitas *Posttest* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Komik Strip dapat kita lihat bahwa nilai P Value (2 tailed) sebesar 0,056. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi (0,05), maka data sampel tersebut bersifat homogen karena nilai P Value (2 tailed) = 0,056 > taraf signifikansi (0,05).

Tabel 4.

Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Komik Strip

Uji Homogenitas Fisher	
Mean Kelompok 1	93,33333333
Mean Kelompok 2	65,33333333

Beda 2 Mean	28
Varian Kelompok 1	152,3809524
Varian Kelompok 2	440,952381
N kelompok 1	15
N Kelompok 2	15
DF 1	14
DF 2	14
Batas Kritis / Taraf	0,05
Signifikansi	
F Hit (df1 = 14 ,df2= 14)	2,89375
P Value (Left tailed)	0,971950822
P Value (Right tailed)	0,028049178
P Value (2 tailed)	0,056098355
Homogenitas	Homogen

### Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektifitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan. Uji hipotesis ini menggunakan teknik Uji *Independent Sample T Test*, *N-Gain score* dan Uji Efektifitas dengan bantuan *Microsoft Excel 2016*. Asumsi dan kriteria pengambilan kesimpulan dari Uji *Independent Sample T Test*, sebagai berikut :

Ho diterima: Jika nilai P Value > nilai Sig. 95% (0,05) atau  $T_{Hitung} < T_{Tabel}$  maka menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektifitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan media komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

Ha diterima: Jika nilai P Value < nilai Sig. 95% (0,05) atau  $T_{Hitung} > T_{Tabel}$  maka menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektifitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan media komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada *Pretest* Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Komik Strip, diperoleh nilai P Value (*P two-tail*) < Taraf signifikan (0,05) yakni P Value = 0,00027 < 0,05 (signifikansi). Begitu juga jika dilihat dari  $T_{Hitung} (t Stat) = 4,154 > T_{Tabel} (t critical two-tail) = 2,048$  maka Ha diterima dan Ho ditolak. Besaran nilai uji koefisien tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* tingkat keefektifitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt*

siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan. Perhitungan uji hipotesis ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.  
Uji Independent Sample T Test Pretest Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dan Komik Strip

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	Android	Komik
Mean	66	39,333333
Variance	368,5714286	249,52381
Observations	15	15
Pooled Variance	309,047619	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	28	
t Stat	4,154192936	$T_{hitung}$
P(T<=t) one-tail	0,000138774	
t Critical one-tail	1,701130934	
P(T<=t) two-tail	0,000277547	P Value
t Critical two-tail	2,048407142	$T_{tabel}$

Kemudian berdasarkan hasil hasil uji hipotesis *Posttest* Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dan Komik Strip diperoleh nilai P Value (P two- tail) dari dua data *Posttest* tersebut bernilai 0,019. Angka tersebut menunjukkan bahwa  $0,019 < 0,05$  (taraf Signifikansi 95%) atau angka  $T_{hitung}$  (t Stat) = 2,4837 >  $T_{tabel}$  (t critical two-tail) = 2,0484, itu berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Besaran nilai uji koefisien tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektifitasan penggunaan media aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan. Perhitungan koefisien uji hipotesis *Posttest* dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6.  
Uji Independent Sample T Test *Posttest* Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dan Komik Strip

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	Variabel X	Variabel Y
Mean	9	6,666666667
Variance	4,428571429	8,80952381
Observations	15	15
Pooled Variance	6,619047619	
Hypothesized Mean	0	

Difference		
Df	28	
t Stat	2,483760203	$T_{Hitung}$
P(T<=t) one-tail	0,009627267	
t Critical one-tail	1,701130934	
P(T<=t) two-tail	0,019254534	P Value
t Critical two-tail	2,048407142	$T_{Tabel}$

Berdasarkan uji independent Sample T Test *Gain* Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Media Komik Strip, didapat nilai P Value dari dua data *gain* bernilai 0,00056. Angka tersebut menunjukkan bahwa  $0,00056 < 0,05$  (taraf Signifikansi 95%) atau  $T_{Hitung}$  (t Stat) = 3,89 >  $T_{Tabel}$  (t Critical two-tail) = 2,04 berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Besaran nilai uji koefisien tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektifitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan media komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan. Perhitungan uji ini dapat diketahui pada tabel berikut:

Tabel 7.  
 Uji Independent Sample T Test *Gain* Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Media Komik Strip

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	Android	Komik
Mean	0,862698413	0,482857097
Variance	0,053184051	0,089664891
Observations	15	15
Pooled Variance	0,071424471	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	28	
t Stat	3,892326975	$T_{hitung}$
P(T<=t) one-tail	0,000280217	
t Critical one-tail	1,701130934	
P(T<=t) two-tail	0,000560433	P Value
t Critical two-tail	2,048407142	$T_{tabel}$

Selain itu, untuk mengetahui perbedaan tingkat keefektifitasan suatu media pembelajaran, bukan hanya dapat dihitung melalui Uji *Independent Sample T Test*, akan tetapi dapat juga dilihat dari teori Hake

mengenai *gain*.<sup>13</sup> *Gain* merupakan selisih antara nilai *Posttest* dengan nilai *Pretest*. Menurut Hake, untuk mencari nilai *gain*, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

- g* : Nilai *gain* (selisih) ternormalisasi
- Pretest* : Nilai kemampuan awal sebelum perlakuan
- Posttest* : Nilai kemampuan akhir setelah perlakuan

Adapun kriteria dari nilai *gain* ialah :

- a. Skor  $(g) \geq 0,70$  = kategori tinggi
- b. Skor  $0,30 \leq (g) < 0,70$  = kategori sedang
- c. Skor  $(g) < 0,30$  = kategori rendah

Tabel 8.  
N-Gain Skor Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara

Pretest	Posttest	Posttest-Skor Pretest	Posttest-Skor Maksimal -Pretest	N-Gain Score	Ket.	Persentase N Gain Score (%)
70	100	30	30	30	1 Tinggi	100
30	90	60	70	0,857142857	Tinggi	85,7142857
70	100	30	30	30	1 Tinggi	100
70	100	30	30	30	1 Tinggi	100
60	90	30	40	0,75	Tinggi	75
90	100	10	10	10	1 Tinggi	100
90	100	10	10	10	1 Tinggi	100
90	100	10	10	10	1 Tinggi	100
70	100	30	30	30	1 Tinggi	100
80	100	20	20	20	1 Tinggi	100
60	100	40	40	40	1 Tinggi	100
40	70	30	60	0,5	Sedang	50
80	90	10	20	0,5	Sedang	50
50	100	50	50	50	1 Tinggi	100
40	60	20	60	0,333333333	Sedang	33,3333333
Total		410	510			
Rata-Rata		27,3333 3333	34	0,862698413		86,2698413

<sup>13</sup> Rostiana Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 151.

Keterangan	Tinggi	Efektif
------------	--------	---------

Tabel 9.  
 N-Gain Skor Media Komik Strip

Pretest	Posttest	Post test -pre test	Skor Maksimal - Pre Test	N-Gain Score	Ket.	Persentase N Gain Score (%)
70	100	30	30		1 Tinggi	100
50	80	30	50	0,6	Sedang	60
20	40	20	80	0,25	Sedang	25
30	50	20	70	0,285714286	Sedang	28,57142857
40	50	10	60	0,166666667	Sedang	16,66666667
30	70	40	70	0,571428571	Sedang	57,14285714
40	60	20	60	0,333333333	Sedang	33,33333333
40	50	10	60	0,166666667	Sedang	16,66666667
40	70	30	60	0,5	Sedang	50
20	40	20	80	0,25	Sedang	25
20	60	40	80	0,5	Sedang	50
70	100	30	30		1 Tinggi	100
40	60	20	60	0,333333333	Sedang	33,33333333
50	100	50	50		1 Tinggi	100
30	50	20	70	0,285714286	Sedang	28,57142857
Total		390	910			
Rata-Rata		26	60,66666667	0,482857143	48,28571429	
Keterangan	Sedang				Cukup efektif	

Kemudian untuk mengetahui perbedaan tingkat keefektifitasan dari dua media pembelajaran tersebut, maka digunakan rumus<sup>14</sup>:

$$Efektivitas = \frac{N - Gain\ kelompok\ 1}{N - Gain\ kelompok\ 2}$$

Dengan pengambilan keputusan dari rumus di atas, berdasarkan kriteria sebagai berikut :

- ❖ Jika nilai efektivitas > 1, maka terdapat perbedaan tingkat keefektifitasan antara kedua media tersebut, yakni nilai efektivitas media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih besar (lebih efektif) dibandingkan nilai efektivitas media komik strip.

<sup>14</sup> Ibid.

- ❖ Jika nilai efektivitas = 1, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektifitasan antara media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan media komik strip.
- ❖ Jika nilai efektivitas < 1, maka terdapat perbedaan tingkat efektivitas, yakni nilai efektivitas media komik strip lebih besar (lebih efektif) daripada media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*.

$$\text{Efektivitas} = \frac{12,9404}{7,2428} = 1,7866$$

Dari hasil perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa nilai efektivitas dari perbandingan kedua media tersebut ialah sebesar 1,7866. Angka tersebut memiliki arti bahwa nilai efektivitas > 1, maka dapat disimpulkan tingkat efektivitas media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih besar atau lebih efektif dibandingkan media komik strip.

Berdasarkan penghitungan baik dari Uji *Independent T Test*, Uji *N-Gain Score* dan Uji Efektivitas, menunjukkan bahwa media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan dibandingkan media komik strip.

### Pembahasan

Sesuai dengan rumusan telah disebutkan diawal bahwa ada dua tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui efektifitas pembelajaran *mufradāt* media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan media komik strip dan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan media komik strip.

Setelah dilakukan perhitungan, perbandingan nilai serta analisis data, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam penguasaan *mufradāt* kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan kelompok media komik strip. Ini dibuktikan dengan hasil perbandingan rata-rata (*mean*) nilai *Pretest* dan *Posttest* kedua kelompok, yakni *mean* nilai *Pretest* dan *Posttest* kelompok media aplikasi *Android* ialah 72,67 menjadi 93,3. Adapun rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest* kelompok media komik strip ialah 45,3 menjadi 65,3. Selain itu, juga dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample T Test* yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,01 < 0,05$ , yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sesuai dengan asumsi pengambilan keputusan, apabila  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak maka berarti terdapat perbedaan yang signifikan antar dua kelompok tersebut, atau lebih besar nilai hasil belajar kelompok

media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dibandingkan dengan kelompok media komik strip.

Selain daripada itu, setelah melakukan penelitian dan analisis dari data yang telah dikumpulkan, peneliti menyimpulkan bahwa media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih efektif dalam pembelajaran *mufradāt* bagi siswa daripada media komik strip. Hal ini dilihat selama proses penerapan (uji coba) kedua media di kelas. Selama proses penerapan media aplikasi *Android* di kelas IV, siswa terlihat sangat antusias dan tertarik dengan media yang digunakan, sehingga berangkat dari rasa ketertarikan tersebut, siswa menjadi mudah untuk menangkap materi *mufradāt* yang diajarkan. Tampilan dari media aplikasi *Android* yang sangat interaktif (audio visual) menjadi nilai *plus* bagi siswa, oleh karenanya suasana pembelajaranpun menyenangkan dan tujuan dari pembelajaran *mufradāt* saat itu dapat tercapai, hal ini ditunjukkan saat beberapa siswa diberikan pertanyaan *mufradāt* secara langsung oleh peneliti dan guru, siswa mampu menjawab secara tepat dan benar.

Hal ini tampak berbeda dengan suasana pembelajaran kelompok media komik strip. Suasana pembelajaran terlihat monoton dan membosankan karena media komik strip berupa media cetak yakni selebaran, sehingga menurut beberapa siswa, mereka masih merasa belajar dengan buku seperti biasanya tanpa ada tambahan media apapun. Tampilan media komik strip yang berupa selebaran potongan cerita dan gambar belum mampu untuk menarik minat siswa dalam belajar *mufradāt* di kelas. Ini dilihat dari hasil pengamatan selama penerapan (uji coba) media di kelas serta dari wawancara kepada siswa yang berada di kelompok media komik strip tersebut.

Salah satu indikator yang menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif yakni bila dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran saat itu, dapat dilihat dari respon yang diberikan oleh siswa selama proses pembelajaran, misalnya dari jawaban siswa ketika ditanya oleh guru mengenai materi yang telah diajarkan saat itu. Berangkat dari pernyataan tersebut, maka media komik strip belum efektif dalam pembelajaran *mufradāt*, dikarenakan masih terdapat beberapa siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan kosakata bahasa Arab yang diberikan dari materi yang terdapat di komik strip. Selain itu, dibuktikan dengan hasil uji Efektifitas yang telah dipaparkan sebelumnya yakni sebesar  $1,78 > 1$ , yang berarti media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih efektif dibandingkan media komik strip dalam pembelajaran serta penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV.

### C. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *mufradāt* dengan media aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara lebih efektif daripada media komik strip. Dibuktikan dengan nilai perbandingan  $n$ -gain kedua media ialah  $1,78 > 1$ , yang berarti nilai efektifitas kelompok media aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara  $>$  kelompok media komik strip. Disamping hasil perhitungan statistik, dibuktikan juga dengan hasil pengamatan selama proses penerapan kedua media di kelas. Pada saat penerapan media aplikasi Secil, siswa terlihat lebih antusias dan dapat menjawab pertanyaan *mufradāt* yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran saat itu dapat tercapai. Adapun saat penerapan media komik strip, siswa terlihat sedikit jenuh dikarenakan media tersebut belum semenarik (tidak dilengkapi dengan audio) seperti media sebelumnya. Sehingga, saat diberikan pertanyaan *mufradāt* terkait materi saat itu, masih terdapat siswa yang tidak mampu menjawab dengan benar. Kemudian didasarkan pada hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan media aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

### Daftar Pustaka

- Anwar, Khairil, Dadi Rusdiana, and Ida Kaniawati. "Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Android Sebagai Media Belajar Fisika." In *Prosiding Seminar Nasional Quantum*, 2016.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Rineka Cipta, 2006.
- Ependi, Usman, and Nyimas Sopiah. "Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah MATRIK* 17, no. 2 (n.d.): 2015.
- Fayruza, Aida Zavirah, and Adinda Bunga Putri Yodhi. "Literasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Pembelajaran Komik Untuk Siswa Tingkat SD/MI." In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa II UNM*. Malang: HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra UNM, 2018.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni, 1986.
- Handayani, Suci. "Eksperimentasi Pembelajaran Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten." UIN Sunan Kalijaga, 2016.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia, 2010.

- Observasi pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan dan Wawancara dengan guru bahasa Arab SD Muhammadiyah Banguntapan, Agustus 2018.
- Pratiwi, Dini Restiyanti. "Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Alternatif Pengembangan Bahan Ajar Memproduksi Cerita Ulang Di SMA." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*. Solo: FKIP Universitas Muhammadiyah Solo, 2015.
- Riwanto, Mawan Akhir, and Mey Prihandani Wulandari. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal Pancar* 2, no. 1 (2018).
- Subroto, Erlanda Nathasia, Abd. Qohar, and Dwiwana. "Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 2 (February 2020): 135–41.
- Sundayana, Rostiana. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Wahyu, Maryam Kusmawati. "Efektifitas Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Berbahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas XI MAN Pangkep." Pascasarjana UIN Alauddin, 2017.