ABSTRAK

Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Animaker* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Arab Siswa/i Kelas VII di MTs Negeri 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2023-2024

Muhammad Fahmi Idris
412020122063

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa pelajaran Bahasa Arab merupakan pelajaran yang sangat penting bagi setiap siswa/i kelas VII di MTs Negeri 2 Ponorogo. Akan tetapi pada pembelajaran Bahasa Arab yang terjadi di sekolah tersebut masih dihadapkan berbagai masalah, salah satunya adalah kurangnya minat dan pemahaman santri akan pelajaran tersebut disebabkan karena media pembelajaran guru yang cenderung monoton, sehingga peneliti berupaya memberikan solusi berupa penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif berbasis *Animaker* pada pelajaran Bahasa Arab pada judul materi "Rumah".

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis *Animaker* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Arab Siswa/i Kelas VII di MTs Negeri 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2023-2024.

Penelitian ini memanfaatkan metode eksperimen kuantitatif dengan desain penelitian *true experiment*. Peneliti memilih metode ini karena ingin menggeneralisasi populasi melalui pengambilan sampel dengan menggunakan pendekatan *pretest-posttest control group design.* Pemilihan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan secara acak untuk memastikan kesetaraan kemampuan siswa. Sebanyak 20 siswa diambil secara acak dari kedua kelas tersebut, dengan total sampel sebanyak 40 siswa. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan *SPSS* 26 dengan uji non parametrik *Mann Whitney U-test.*

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada kelas control 90,75:66,00. Hasil uji *Mann Whitney U-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media audio visual interaktif *Animaker* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Setelah peneliti mengumpulkan dan menganalisis data lapangan, guru perlu meningkatkan kualitas penyampaian pembelajaran mereka dengan menggunakan media pembelajaran audio visual *Animaker* di di MTs Negeri 2 Ponorogo.

Kata Kunci : *Media Audio Visual, Animaker, Pelajaran Bahasa Arab*

UNIDA GONTOR
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

مستخلص

تأثير الوسائل التعليمية السمعية البصرية المؤسسة على (*Animaker*) على ترقية نتيجة التعلم في مادة اللغة العربية لدى طلاب الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ فونوروكو للعام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤.

محمد فهمي إدريس

٤١٢٠٢٠١٢٢٠٦٣

الدافع وراء هذا البحث هو أن تعلم اللغة العربية هو درس مهم جدًا لكل طالب في الفصل السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ فونوروكو. ومع ذلك، فإن تعلم اللغة العربية الذي يحدث في المدرسة لا يزال يواجه العديد من المشاكل، أحدها عدم اهتمام الطالب وفهمه للدرس بسبب وسائل التعلم التي يقدمها المعلم غير حشوق، لذلك يحاول الباحثون تقديم حلول في شكل استخدام الوسائل التعليمية السمعية البصرية المؤسسة على الرسوم المتحركة ***Animaker*** في دروس اللغة العربية على مادة بعنوان "البيت".

كان الهدف من هذه الدراسة هو تحديد تأثير الوسائل التعليمية السمعية البصرية المؤسسة على الرسوم المتحركة ***Animaker*** على ترقية نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ فونوروكو في العام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤.

وقد اختار الباحث منهج التجربة لأنه أراد تعميم المجموعة السكانية من خلال أخذ عينات باستخدام أسلوب تصميم المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة بعقد القبلي والبعدي. تم اختيار المجموعة التجريبية والضابطة بشكل عشوائي لضمان تساوي قدرات الطلاب. تم أخذ ما مجموعه ٢٠ طالبًا عشوائيًا من كلا الفصلين، بعينة إجمالية قدرها ٤٠ طالبًا. استخدم الباحث في عملية جمع البيانات الاختبارات والتوثيق. تم إجراء تحليل البيانات باستخدام ***SPSS*** ٢٦ مع اختبار ***Mann Whitney U-test*** الاختبار غير البارامترية.

من هذه الدراسة يمكن استنتاج أن هناك فرقًا كبيرًا في نتائج التعلم بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. متوسط قيمة نواتج التعلم للفصل التجريبي أكبر من الفصل التجريبي ٩٠.٧٥: ٦٦.٠٠. تُظهر نتائج اختبار ***Mann Whitney U-test*** قيمة دلالة ٠.٠٠٠ <٠.٠٠٥. يمكن استنتاج أن هناك تأثيرًا للوسائل السمعية البصرية للرسوم المتحركة ***Animaker*** على ترقية نتائج التعلم لدى الطلاب.

بعد أن قام الباحث بجمع البيانات الميدانية وتحليلها، يحتاج المعلمون إلى تحسين جودة تقديمهم للتعلم باستخدام الوسائل التعليمية السمعية البصرية ***Animaker*** في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ فونوروكو.

UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR

الكلمات الرئيسية: الوسائل التعليمية السمعية البصرية، ***Animaker***، دروس اللغة العربية