

**Proceeding NATHLA : al-Nadwah al-‘Alamiyyah fi Ta’lim al-Lughah al-‘Arabiyyah (International Conference on Arabic Language Teaching)**

**e-ISSN: 2747-1616**

**Published by:** Arabic Education Departement (PBA), the Faculty of Education and Teacher Training (FTIK), State Islamic Institut (IAIN) of Palangka Raya.

**Penggunaan Cartoon Story Maker (CSM) dalam Pembelajaran *Maharah Istima*: Apakah Efektif?**

**Rima Hidayah<sup>1</sup>, Marsiah<sup>2</sup>, Nurul Wahdah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

*E-mail: rimahidayah53@gmail.com*

**Abstract**

*The purpose of this study was to determine the effectiveness of using cartoon story makers in improving the listening ability of students in the tenth grade. The type of research used is quantitative-experimental. Participants in the study were 69 students in grade ten. Data collection techniques using tests, scores and documentation. The results showed that the normality test and homogeneity test of the pre test and post test in the experimental class and control class were normally distributed and homogeneous. So that the hypothesis testing in the pre test and post test leads to the independent test sample t test. The results obtained from the independent test sample t test, the significance value obtained is  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that there is a significant difference between student learning outcomes using the cartoon story maker and without using the cartoon story maker. So the use of cartoon story makers is more effective in improving the listening skills of tenth graders.*

**Keywords:** *Cartoon Story Maker; Learning Media; Listening Skill; Arabic Language*

**الملخص**

الغرض من هذه الدراسة هو تحديد مدى فعالية استخدام (CSM) هذه النوع من الدراسة هو كمي تجريبي. كان مجتمع البحث جميع الطلاب العاشر. كان المشاركون في هذه الدراسة 69 طلاب. تستخدم الباحثة أساليب جمع البيانات بالاختبارات والوثائق. أوضحت النتيجة أن الاختبار الطبيعي (uji normalitas) والاختبار المتجانس (uji homogenitas) للاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي والفصل الضابط كانت موزعة عادة الطبيعية والمتجانسة. لذا فإن الاختبار الفرضي في الاختبار القبلي والاختبار البعدي يؤدي إلى uji independen sample t test. النتيجة التي تم الحصول عليها من uji independen sample t test قيمة ذات الدلالة التي تم الحصول عليها هي  $0.000 > 0.05$ ، لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك فرقاً كبيراً بين نتائج التعلم للطلاب الذين يستخدمون cartoon story maker والذين لا يستخدمون

cartoon story maker لذا فإن استخدام cartoon story maker أكثر فعالية في تحسين القدرة مهارة الاستماع لطلاب الفصل العاشر.

الكلمات الرئيسية: *Cartoon Story Maker* ، وسائل التعليم، مهارة الاستماع، اللغة العربية

### **Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan cartoon story maker dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa di kelas X. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif-eksperimen. Partisipan dalam penelitian adalah siswa kelas X berjumlah 69 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan test, nilai dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji normalitas dan uji homogenitas pre test dan post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Sehingga uji hipotesis pada pre test dan post test mengarahkan pada uji independen sample t test. Hasil yang diperoleh dari uji independen sample t test nilai signifikansi yang didapatkan sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan cartoon story maker dan tanpa menggunakan cartoon story maker. Jadi penggunaan cartoon story maker lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas X.*

**Kata kunci:** *Cartoon Story Maker, Media Pembelajaran, Keterampilan Menyimak, Bahasa Arab*

## **PENDAHULUAN**

Menyimak adalah sebuah proses kegiatan dalam bentuk mendengarkan lambang-lambang lisan dengan seksama, pemahaman, apresiasi serta intepretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi dan memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si pembicara melalui ajaran atau bahasa lisan (Hasan, 2017: 127; Hamidah, 2020). Sebagaimana yang dikatakan oleh Hasan menyimak merupakan proses penting dalam kegiatan mendengarkan dengan seksama perkataan, pemahaman, apresiasi dan intepretasi dalam memperoleh informasi, menangkap isi dan memahami makna komunikasi. Dalam pembelajaran menyimak media sangat diperlukan untuk mempermudah pembelajaran, mendukung pembelajaran, dan menjadikan pembelajaran menjadi menarik agar siswa tidak bosan selama proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang semakin maju, maka berbagai sumber belajar akan tertinggal dan bahkan akan dianggap ketinggalan zaman. Sekarang fasilitas internet sudah bisa diakses di mana-mana, bahkan sampai di daerah pelosok-pelosok. Kemajuan teknologi tersebut, akan semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran (Aminuddin: 2014; Ilmiani et al: 2020).

Dalam proses pembelajaran, media mempunyai peran dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran (Ahmadi: 2019). Pemakaian media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan

**al-Nadwah al-'Alamiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah  
(International Conference on Arabic Language Teaching)**

*Vol.1, No. 1 | 209-222*

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dalam pembelajaran maharah Istima' hendaknya guru bisa memilih dan menentukan media yang yang cocok dalam menyajikan materi istima' diantaranya media Cartoon Story Maker (Ilmiani et al: 2020).

Di lembaga pendidikan yang berbasis pondok pesantren sangat jarang ditemukan media yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada maharah istima' yang bisa dikatakan tidak terlalu diperhatikan. Hal ini dapat dipahami bahwa kebanyakan pondok pesantren tidak terlihat adanya pemilahan empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara khusus apalagi pondok pesantren salafi, salah satunya adalah MA Darul Ilmi yang merupakan sekolah berbasis pondok salafi sehingga media sangat jarang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya tentang keterampilan menyimak apalagi yang berbasis teknologi. Sebagaimana hasil observasi awal penulis dilapangan bahwa di MA Darul Ilmi dalam proses pembelajarannya masih sangat manual tidak menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga menurut peneliti penggunaan media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran khususnya pada maharah istima'. Salah satu media yang menarik digunakan adalah Cartoon Story Maker. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin meneliti keefektivitasan penggunaan media Cartoon Story Maker dalam pembelajaran keterampilan menyimak di Madrasah Aliyah Darul Ilmi Banjar Baru. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan cartoon story maker dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menyimak siswa kelas X di MA Darul Ilmi Banjar Baru.

### **Pengertian Keterampilan Menyimak**

Keterampilan menyimak (Maharah al-Istima'/Listening Skill) adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diujarkan oleh mitra bicara atau media tertentu. Kemampuan ini sebenarnya dapat dicapai dengan latihan yang terus menerus untuk mendengarkan perbedaan-perbedaan bunyi unsur-unsur kata (*fonem*) dengan unsur-unsur lainnya menurut *makbraj* huruf yang betul baik langsung dari penutur aslinya (*al-nathiq al-ashli*) maupun melalui rekaman (Hermawan, 2011:130).

### **Pembelajaran Keterampilan Menyimak**

Pembelajaran maharah istima' pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu; pertama, pembelajaran الأصوات kedua, pembelajaran فهم المسموع . Peserta didik Indonesia yang muslim biasanya telah belajar الأصوات dengan melalui pembelajaran ilmu tajwid sebagai bagian dari belajar membaca Al-Qur'an.

### **Tujuan Pembelajaran Keterampilan Menyimak**

Tujuan pembelajaran Istima' dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu yang pertama tujuan umum dan kedua tujuan khusus. Tujuan umum dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek adalah agar peserta didik mampu memahami setiap ujaran bahasa, sehingga mampu merespons setiap ungkapan-ungkapan selama proses pembelajaran bahasa Arab. Adapun tujuan jangka panjang adalah agar peserta didik mampu memahami setiap ungkapan bahasa Arab yang ada, baik di dalam kelas ataupun di luar kelas atau dalam situasi di mana saja, seperti mendengarkan siaran televise, radio, pidato, wawancara, dan sebagainya.

### **Macam-Macam Menyimak**

Pakar pendidikan berpendapat bahwa untuk istima' ada berbagai macam bentuk, diantaranya:

**al-Nadwah al-'Alamiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah  
(International Conference on Arabic Language Teaching)**

*Vol.1, No. 1 | 209-222*

1) Istima' Ghairu Murakkaz

Adalah Segala sesuatu yang biasa didengar dalam masyarakat. Istima; tersebut merupakan yang dilatih oleh khalayak dalam materiyang didengar melalui perantara visual maupun audiovisual atau darimajlis-majlis.

2) Al Istima' Al istima'i

Merupakan istima' yang dengannya manusia dapat menuju dari hal yang tidak diketahui sampai jiwa dan nafsnya serta tidak lepas dari pemahaman dan penafsiran serta penguasaan.

3) Istima' Al Yaqiz

Adalah yang dengannya dalam keadaan sadar manusia dapat mengetahui hal-hal yang didengarnya dengan pemahaman sendirinya biasanya terdapat dalam konferensi dan seminar-seminar.

4) Istima' An naqdy

Adalah yang dengannya manusia tidak cukup hanya sekedar memahami dan menguasainya akan tetapi perlu adanya perbandingan sehingga setelah adanya perbandingan akan muncul sebuah diskusi. (Jauhari, 2018:138)

## Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. (Falahuddin, 2014:108) sedangkan dalam bahasa Arab, media berasal dari kata وسائل artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Abdul Hamid et al, 2008; Aminuddin, 2014:16)

### 2. Fungsi Media Pembelajaran

media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan mudah apabila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran, sedangkan 83% lewat indra penglihatan. Disamping itu, dikemukakan bahwa kita dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun kita dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Sehingga dengan menghadirkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus diperhatikan oleh para guru. (Rosyidi, Ni'mah, 2012:106)

### 3. Macam-macam Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow (1990:181-183) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu: (1) pilihan media tradisional dan (2) pilihan media teknologi mutakhir.

#### 1) Pilihan media tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan, contoh: proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, film strips

**al-Nadwah al-'Alamiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah  
(International Conference on Arabic Language Teaching)**

*Vol.1, No. 1 | 209-222*

- b) Visual yang diproyeksikan, contoh: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info
  - c) Audio, contoh: rekaman piringan, pita, kaset, reel, cartridge
  - d) Penyajian Multimedia, contoh: slide plus suara (tape), multi image
  - e) Visual dinamis yang diproyeksikan, contoh: film, televisi, video
  - f) Cetak, contoh: buku teks, modul, teks terprogram, work book, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (hand out)
  - g) Permainan, contoh: teka-teki, simulasi, permainan papan
  - h) Realia, contoh : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka)
- 2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- a) Media Berbasis Telekomunikasi, contoh: Teleconference, Kuliah jarak jauh
  - b) Media Berbasis Mikroprosesor, contoh: Computer assisted instruction, Permainan komputer, Sistem tutor intelejen, Interaktif Multimedia, Hypermedia, Compact (video) disc. (Nugrahani, 2007:38)
4. Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system instruksional secara keseluruhan. Ada beberapa factor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

- a. Keterbatasan sumber setempat. Yaitu apabila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- b. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga dan fasilitas.
- c. Factor yang menyangkut kenyamanan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan kapanpun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah untuk dibawa dan dipindahkan.
- d. Efektivitas dalam jangka waktu yang panjang. (Ali, 2009:13)

Diantara banyaknya macam media pembelajaran yang sangat berperan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah Cartoon Story Maker yang akan dijelaskan pada poin berikutnya.

### **Cartoon Story Maker (CSM)**

*Cartoon Story Maker* merupakan kartun sederhana yang berisi gambar seri dua dimensi yang menggambarkan sejumlah percakapan antartokoh yang terdapat dalam cerita. Frame ceritanya dapat dilihat satu per satu dengan menggunakan slide PowerPoint maupun dicetak yang memungkinkan siswa untuk berkreasi. Salah satu keunggulan cartoon story maker, yaitu memiliki karakter dan background libraries yang tidak terbatas serta dapat dibuat dalam bentuk rekaman. Selain itu, media ini kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga alur sebuah cerita akan lebih mudah dipahami. (Tampi, 2014:125)

Tujuan pembuatan kartun adalah menyampaikan pesan kepada para penikmatnya, baik pesan politik, social, ataupun pendidikan. contoh kartun di surat kabar, berupa kartun *editorial*, dan *karikatur*. Namun ada juga kartun yang bersifat semata-mata sebagai hiburan saja yang dapat dibaca oleh kalangan manapun. Untuk pembuatan serta pengembangan media kartun sebagai media pembelajaran. Kriteria teknik pemilihan kartun adalah kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan teori,

kesesuaian dengan gaya belajar serta kesesuaian dengan fasilitas (Miarso dkk, 1984). (Mansyur, 2015:449)

Contoh desain cartoon story maker:



- Opsi File: Anda dapat membuka dan mengedit cerita serta pratinjau, cetak, dan simpan.
- Area bingkai: Seret dan lepas item di sini untuk menyusun setiap bingkai dari cerita Anda.
- Perpustakaan Gambar: Ini termasuk karakter yang berbeda dengan ekspresi yang berbeda.
- Alat gambar: Memperbesar, memutar, membalik atau menghapus gambar.
- Kontrol bingkai: Tambahkan, hapus, salin dan tempel bingkai.
- Alat-alat teks: Ubah warna teks, buat tebal, miring atau garis bawah.
- Gelembung audio: Tambahkan rekaman suara Anda sendiri menggunakan perekam suara bawaan. Tambahkan juga suara yang sudah direkam.
- Perpustakaan latar belakang: Ada berbagai adegan umum.
- Impor: Anda dapat menambahkan gambar latar depan atau latar belakang Anda sendiri.
- Gelembung teks: Tambahkan teks ke cerita Anda. Gunakan 'pegangan seret' untuk memindahkan gelembung atau menerapkan pemformatan teks.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen (*Experimental research*). Desain penelitian ini menggunakan *The-Pre-Test - Post-Test control group design*. Diawali dengan penerapan pola perlakuan yaitu penggunaan media *cartoon story maker* dalam pelajaran Maharah Istima'.

**TABEL 1**

R	O <sup>1</sup>	X	O <sup>2</sup>
R	O <sup>3</sup>		O <sup>4</sup>

Keterangan:

R = kelompok dipilih secara random

X = perlakuan atau sesuatu yang diujikan

al-Nadwah al-'Alamiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah  
(International Conference on Arabic Language Teaching)

Vol.1, No. 1 | 209-222

$O_1$  = hasil pretest kelas eksperimen

$O_3$  = hasil pretest kelas control

$O_2$  = hasil posttest kelas eksperimen

$O_4$  = hasil posttest kelas control

Sumber : Sugiyono, 2012:112

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MA Darul Ilmi Banjar Baru, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yaitu siswa kelas X IPS Putri dan X IPS Putra MA Darul Ilmi Banjar Baru, dimana siswa kelas X IPS Putri jumlahnya (34) sebagai kelas eksperimennya dan kelas X IPS Putra jumlahnya (35) sebagai kelas kontrol. Dengan demikian sampel keseluruhan berjumlah (69) peserta didik. Adapun instrument penelitian menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam uji validitas soal yang telah peneliti lakukan di sekolah MA Darul Ilmi Banjar Baru yang mana peneliti lakukan di kelas XI IPS dengan bobot soal pilihan ganda 50 soal. Dengan menggunakan SPSS 21 yang bersifat empiris, maka dapat peneliti simpulkan bahwa dari 50 soal tersebut 90% soal tersebut valid sehingga peneliti mengambil 30 soal dari bobot soal yang telah peneliti buat untuk melakukan uji validitas ini. Sehingga peneliti melakukan eksperimen dengan 30 soal yang telah divalidasi menggunakan SPSS 21. Dan dari uji validasi yang peneliti lakukan selanjutnya peneliti melakukan reliabilitas soal yang ingin di gunakan sebagai instrument penelitian eksperimen maka dapat kita lihat dari table diatas bahwasanya soal yang peneliti buat sudah reliability dengan alpha 0,946

**TABEL 2**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.946	50

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan dokumentasi. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan inferensial.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen

Pada penelitian di kelas eksperimen ini peneliti mengajar Maharah Istima' menggunakan media CSM dengan melihat hasil nilai pre test dan post test siswa kelas XC2 (IPS) di MA Darul Ilmi sebagai kelas eksperimen. Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah: 1) siswa kelas XC2 melakukan pre test, 2) peneliti mengajar Maharah Istima' dikelas XC2 sebanyak tiga kali dengan menggunakan media CSM sesuai materi Istima' Bab satu, dua dan tiga semester 1, dan 3) siswa kelas XC2 melakukan post test. Adapun langkah-langkah peneliti membuat media CSM adalah: 1) Pastikan bahwa memiliki aplikasi CSM, 2) Pilih background yang ada atau bisa download di google dan dimasukkan dalam aplikasi CSM sesuai materi pelajaran, 3) pilih kartun orang yang sudah ada atau bisa download di google dan dimasukkan dalam aplikasi CSM, 4) masukkan klip suara ke dalam background yang sudah dipilih, 5) masukkan suara atau audio kedalam klip suara yang sudah ada, dan 6) simpan.

Berdasarkan untuk kelas eksperimen (media CSM) diperoleh nilai rata-rata (*mean*) pre test sebesar 77,76 dan untuk post test diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,88. Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan setelah menggunakan media CSM. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata (*mean*) pre test sebesar 68,03 dan untuk post test diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 78,40. Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan juga, akan tetapi jika dibandingkan dengan menggunakan media CSM dari nilai rata-rata (*mean*) tetap lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan media CSM.

Jika diperhatikan dari nilai rata-rata diatas maka terlihat selisih nilai pre test dan post test yang diperoleh 11,12 untuk kelas eksperimen setelah menggunakan media CSM. Adapun untuk kelas kontrol terlihat selisih nilai pre tests dan pos tests yang di peroleh 10,37 tanpa menggunakan media CSM. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwasanya dengan menggunakan media CSM ini dapat meningkatkan penguasaan maharah istima siswa kelas X MA Darul Ilmi Banjar Baru.

### Perbandingan Hasil Perbedaan Nilai Pre test dan Post test

a. Perbandingan Hasil Analisis Deskriptif Antara Nilai Pre test dan Post test Kelas Eksperimen dengan Kontrol

Adapun selanjutnya yaitu hasil analisis deskriptif dengan menggunakan *SPSS 21* dengan tujuan mengetahui rata-rata (*mean*) nilai siswa pada pre test dan post test. Dapat kita lihat dalam table berikut:

**TABEL 3**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	34	70	85	77.76	4.377
Posttest Eksperimen	34	76	97	88.88	5.553
Pretest Kontrol	35	61	76	68.03	4.239
Posttest Kontrol	35	70	88	78.40	4.590
Valid N (listwise)	34				

Dari table 4.3 sudah jelas terlihat perbandingan antara nilai minimum, maximum dan rata-rata (*mean*) dari hasil pre test dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**al-Nadwah al-'Alamiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah**  
**(International Conference on Arabic Language Teaching)**

*Vol.1, No. 1 | 209-222*



Sebagaimana peneliti paparkan sebelumnya pada table diatas mengenai perbandingan hasil analisis deskriptif antara nilai pre tets dan post test kelas control dan eksperimen, untuk nilai rata-rata kelas eksperimen dari pre test 77,76 dan post test 88,88, dan untuk nilai minimum pre test 70 dan maksimum pre tets 85, dan dari minimum post test 76 dan maksimum 97. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh kelas control dari pre test 68,03 dan post test 78,40, dan untuk nilai minimum pre test 61 dan maksimum pre tets 76 dan dari minimum post test 70 dan maksimum 88.

Jika diperhatikan dari data tersebut diatas maka terlihat selisih diantara nilai rata-rata, minimum dan maksimum dari kelas eksperimen dan kontrol, dapat dikatakan bahawasanya untuk kelas eksperimen (menggunakan media CSM) itu sangat terlihat lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan maharah istima siswa kelas X MA Darul Ilmi Banjar Baru. Hal ini dapat dipahami setelah keduanya sudah diberi perlakuan yang menghasilkan perbandingan nilai antara kelas kontrol dan eksperimen.

b. Uji Normalitas Antara Nilai Pre test dan Post test Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistic parametric (uji paired sampel t test dan uji independent sampel t test).

Adapun table dibawah ini hasil uji normalitas dengan *SPSS 21*:

**TABEL 4**  
**Tests of Normality**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar siswa	pretest eksperimen	.141	34	.087	.939	34	.059
	posttest eksperimen	.122	34	.200*	.945	34	.085
	pretest control	.139	35	.086	.940	35	.056
	posttest control	.128	35	.158	.954	35	.150

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan table 4.4 diketahui nilai signifikasi (Sig) untuk semua data baik pada uji kolmogrov-smirnov maupun uji shapio-wilk  $>0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa penelitian berdistribusi NORMAL.

c. Perbandingan hasil uji paired sample t test antara nilai pre test dan post test kelas eksperimen dengan kontrol

Adapun sebagai berikut hasil uji paired sample T test antara nilai pre test dan post test kelas eksperimen dan kontrol dengan *SPSS 21*:

**TABEL 5**  
**Paired Samples Test**

		Paired Differences					T	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-11.118	6.586	1.130	-13.416	-8.820	-9.843	.000
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-10.371	5.111	.864	-12.127	-8.616	-12.005	.000

Berdasarkan table 4.5 **Pair 1** diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan **ada perbedaan** rata-rata hasil belajar siswa untuk Pre test kelas eksperimen dengan post test eksperimen (media CSM).

**Pair 2** juga sama diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang disimpulkan **ada perbedaan** rata-rata hasil belajar siswa untuk pre test dengan post test kelas kontrol.

Data ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikansi antara kelas eksperimen dan kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa **ada pengaruh** dengan media CSM terhadap hasil belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan menyimak.

- d. Perbandingan hasil uji homogenitas antara nilai post test kelas eksperimen dengan kontrol

Adapun sebagai berikut hasil uji homogenitas antara nilai post test kelas eksperimen dan kontrol dengan *SPSS 21*:

**TABEL 6**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar siswa	Based on Mean	1.041	3	134	.377
	Based on Median	.800	3	134	.496
	Based on Median and with adjusted df	.800	3	128.071	.496
	Based on trimmed mean	1.105	3	134	.350

Berdasarkan table 4.7 diketahui nilai Signifikasi (sig) Based on Mean adalah sebesar  $0,377 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Post test kelas eksperimen dan data kelas kontrol adalah sama atau homogen.

- e. Perbandingan hasil uji indenpenden sample t test antara nilai post test kelas eksperimen dengan kontrol

Uji indenpenden sample t tets digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji indenpenden sample t test adalah data berdistribusi **normal** dan **homogen**. Dari hasil anaisi **table 4.4** dan **table 4.7** maka kesimpulan yang diperoleh adalah data berdistribusi normal dan homogen.

Adapun table berikut dibawah ini, yaitu perbandingan antara nilai post tets kelas eksperimen dan kontrol dari uji indenpenden t test menggunakan *SPSS 21*.

**Table 4.8**  
**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar siswa	Equal variances assumed	1.179	.282	8.557	67	.000	10.482	1.225	8.037	12.927
	Equal variances not assumed			8.534	63.987	.000	10.482	1.228	8.028	12.936

Berdasarkan table 4.8 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan **ada perbedaan** rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen (media CSM) dengan kelas kontrol.

Sebagaimana yang peneliti paparkan diatas pada table 4.8 diketahui perbandingan antara nilai post tets kelas eksperimen dan kontrol dari hasil uji indenpenden sample t tets diperoleh signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ .

Jika kita lihat dari data diatas setelah diberi perlakuan diantara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan perbandingan terdapat adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, uji normalitas pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan berdistribusi homogen pada uji homogenitas. Sehingga uji hipotesis pada pre-test dan post-test mengarahkan menggunakan Uji Independen Sample T Test. Pada kelas eksperimen yang menerapkan media CSM diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 88,88 dan pada kelas control yang tanpa metode bernyanyi diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 78,40. Dan hasil yang diperoleh dari Uji Independen Sample T Test nilai signifikansi yang didapatkan sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media CSM dan tanpa media CSM. Jadi media CSM ini lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan maharah istima' pada siswa kelas X MA Darul Ilmi Banjar Baru.

## REFERENSI

- Ahmadi, A. (2019). OPTIMALISASI PEMANFAATAN LABORATORIUM BAHASA DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Babasa Arab LAIN Palangka Raya*, 2(1), 67-74. doi:<https://doi.org/10.23971/altarib.v2i1.1534>
- Ali Muhson. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Media Pembelajaran*. VIII(2): 6.
- Aminudin. 2014. Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Media Pembelajaran*. 7(2)

**al-Nadwah al-'Alamiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah**  
**(International Conference on Arabic Language Teaching)**

*Vol.1, No. 1 | 209-222*

- Andi Widdaya Sofyana. 2015. *TASK BASED LANGUAGE TEACHING IN IMPROVING STUDENTS' SPEAKING SKILL THROUGH CARTOON STORY MAKER*. Iainsalatiga.ac.id
- Anshor, Ahmad Muhtadi. 2009. *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*. Yogyakarta: Penerbit Teras.
- Arnawisah. 2014/2015. *Penggunaan Media Aplikasi Cartoon Story Maker dalam Pembelajaran Fisika Materi Kalor Untuk Mengetahui Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas VII SMP GUPPI Palangka Raya Tahun Ajaran 2014/2015*. digilib IAIN Palangkaraya
- Hakim, Lystiana Nurhayat, dkk. 2016. *USING CARTOON STORY MAKER (CSM) THROUGH PROJECT BASED LEARNING IN TEACHING CREATIVE WRITING*.
- Hamidah, H., & Marsiah, M. (2020). Pembelajaran Maharah Al-Istima' dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika dan Solusi. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab LAIN Palangka Raya*, 8(2), 147–160. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i2.2282>
- Hanany ,A. Syagif . 2017. Penerapan Strategi Listening In Action Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah. *Jurnal al-Af'idah: Jurnal Pendidikan bahasa Arab Dan Pengajarannya*. 1(1): 35-36).
- Hasan. 2017. Keterampilan Mengajar Bahasa Arab Materi Istima Menggunakan Media Lagu. *Jurnal Ilmiah Al QALAM*. 10(19): 138.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab LAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Ilmiani, A. M., Hamidah, H., Wahdah, N., & Mubarak, M. R. (2020). The Implementation of Semester Learning Plan (RPS) on MaharahIstima' Course by Using Cartoon Story Maker. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.18326/lisania.v4i1.1-22>
- Ismail Suardi Wekke. 20/15. Antara Tradisionalisme dan Kemodernan: Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Minoritas Muslim Papua Barat. *Jurnal Tsaqafah*. 11(2): 317.
- Iwan Falahudin. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*. 1(4): 109.
- Izzan, Ahmad. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung:Humaniora.
- Jauhari, Qomi, Akid. 2018. Pembelajaran Maharah Istimadi Jurusan PBA UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG. *Jurnal Tarbiyatuna*. 3(1):131.

- Jenny Elvinna Manurung. 2015. Using Cartoon Story Maker 1.1 in Developing Writing English Skills in EYL Classrooms. *Jurnal Didascien Bahasa*. 1(1): 45.
- Mawan Akhir Riwanto, Mey Prihandani Wulandari. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*. 2(1):15.
- Muhammad Ali. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Media Pembelajaran*. 5(1): 11-18.
- Muhammad Sholeh. 2016 *THE EFFECT OF CARTOON STORY MAKER TOWARD STUDENTS' SPEAKING SCORE AND MOTIVATION AT THE CLASS OF SPEAKING III OF THE STATE ISLAMIC INSTITUTE OF PALANGKA RAYA*. digilib IAIN Palangkaraya
- Munir. 2017. *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Muradi, Ahmad. 2013. TUJUAN PEMBELAJARAN BAHASA ASING (ARAB) DI INDONESIA. *Al-Maqoyis*. 1(1): 129-130.
- Nandang Sarip Hidayat. Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1): 82-84.
- Neng Tari Aulianisa. 2019. EXPLORING CARTOON STORY MAKER APPLICATION AS AN INSTRUCTIONAL MEDIA IN WRITING NARRATIVE TEXT IN SENIOR HIGH SCHOOL. *Jurnal JOEPALLT*. 7(01)
- Nugrahani, Rahina. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Pembelajaran*. 36(1) : 38.
- Nunu Mahnun, 2012. MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. 31(1): 29
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(1):21.
- Puspitasari, Herwinda, dkk. THE USE OF CARTOON MOVIE IN IMPROVING STUDENTS SPEAKING ABILITY IN USING EXPRESSION OF ASKING FOR AND GIVING HELP. *Jurnal Pendidikan*. Hal. 6
- Sapto Haryoko. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*. 5(1): 1-10.
- Setyawan, Cahya, Edi. 2018. Konsep Landasan Teori Dan Rancangan Silabus Pembelajaran Maharah Istima Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 7 (1):162.
- Wahyuningsih, Ary, Nur. 2012. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*. 1(1):20.

- Waluyanto, Heru, Dwi. 2005. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain. 7(1):51.
- Yuni Tampi. 2014. Implementasi Media Cartoon Story Maker Dengan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Reading Comprehension Siswa Kelas IXA SMPN 1 Tamiang Layang. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya* 4(1):125.