

**PEMANFAATAN KARTUN SPONGEBOB BERBAHASA
ARAB DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KALAM
MAHASISWA PBA IAIM SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

SULFIKAR

NIM. 180105004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2022**

**PEMANFAATAN KARTUN SPONGEBOB BERBAHASA
ARAB DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KALAM
MAHASISWA PBA IAIM SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

SULFIKAR

NIM. 180105004

Pembimbing:

1. Takdir, S.Pd.I., M.Pd. I.
2. Sardiyannah, S.Ag., M.Pd.I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulfikar
NIM : 180105004
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan pelagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 30 Mei 2022

Yang membuat pernyataan,



Sulfikar
NIM. 180105004

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul Pemanfaatan Kartu Spongebob Berbahasa Arab Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Mahasiswa PBA IAIM Sinjai yang ditulis oleh Sulfikar Nomor Induk Mahasiswa 180105004, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Ahad, tanggal 3 Juli 2022 M bertepatan dengan 04 Dzulhijjah 1443 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.

Ketua

(.....)

Dr. Ismail, M.Pd.

Sekretaris

(.....)

Dr. H. Nur Taufiq, M.A.

Penguji I

(.....)

Dr. KH. H. Hamzah Harun, M.Ag.

Penguji II

(.....)

Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.

Pembimbing I

(.....)

Sardiyanah, S.Ag., M.Pd.I.

Pembimbing II

(.....)



Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai

Dr. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM. 1213495

ABSTRAK

Sulfikar. *Pemanfaatan Kartun Spongebob Berbahasa Arab dalam Meningkatkan Maharah Kalam Mahasiswa PBA IAIM Sinjai.* Skripsi Sinjai: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2022. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan manfaat media kartun Spongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen melalui pendekatan kuantitatif. Objek pada penelitian ini merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2020 sebanyak 24 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. peningkatan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai angkatan 2020 setelah pengaplikasian kartun spongebob berbahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata nilai *pre-test* mahasiswa sebesar 65,46 sedangkan nilai *pos-test* sebesar 82,08 serta nilai *gain* sebesar 0,5 yang menunjukkan peningkatan *maharah kalam* mahasiswa berada pada taraf sedang. Berdasarkan hasil uji hipotesis (*paired sample T-test*) diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perlakuan pada variabel penelitian, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Kartun Spongebob, Bahasa Arab, *Maharah Kalam*

ABSTRACT

Sulfikar. Utilization of Spongebob Cartoons in Arabic in Improving the *Maharah Kalam* of PBA IAIM Sinjai Students. Thesis. Sinjai: Arabic Language Education Study Program (PBA), Faculty of Tarbiyah and Teaching Training, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2022.

This study aims to prove the benefits of Spongebob cartoon media in Arabic in increasing the *Maharah Kalam* of PBA IAIM Sinjai students.

This research used the type of experimental research through a quantitative approach. The objects in this study were 24 students of the Arabic Language Education Study Program class of 2020. The sampling technique used a saturated sample technique.

There was an increase in the *Maharah Kalam* of PBA IAIM Sinjai students class of 2020 after the application of the Spongebob cartoon in Arabic. This is evidenced by the average student pre-test score of 65.46 while the post-test score was 82.08 and the gain value was 0.5 which indicates an increase in students' *Maharah Kalam* is at a moderate level. Based on the results of the hypothesis test (paired sample T-test) a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained indicating a significant increase after the treatment of the research variables was carried out, then H_0 was rejected and H_a was accepted.

Keywords: Spongebob cartoon, Arabic, *Maharah Kalam*

ABSTRAK ARAB

المستخلص

ذو الفكر. استخدام رسوم سيونجوبوب بالغة العربية في تحسين مهارة كلام لطلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الإسلامية الممدمبة سنجالي. البحث. سنجالي: قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتدريب على التدريس، جامعة الإلامية الممدمبة سنجالي، ٢٠٢٢ .

تهدف قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الإسلامية الممدمبة سنجالي هذه الدراسة إلى إثبات فوائا وسائل الإعلام الكرتونية سيونجوبوب بالغة العربية في زيادة مهارة كلام لطلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الإسلامية الممدمبة سنجالي.

استخدم هذا البحث نوع البحث التجريبي من خلال منهج كمي. اشتملت الكائنات في هذه الدراسة على ٢٤ طالبًا من فئة برنامج دراسة تعليم اللغة العربية لعام ٢٠٢٠. استخدمت تقنية أخذ العينات تقنية العينة للشبعة.

كانت هناك زيادة في مهارة كلام لفئة طلاب قسم تعليم اللغة العربية بجامعة الإسلامية الممدمبة سنجالي لعام ٢٠٢٠ بعد تطبيق كارتون سيونجوبوب بالغة العربية. يتضح ذلك من خلال متوسط درجات الطالب في الاختبار القبلي ٦٥.٤٦ بينما كانت درجة ما بعد الاختبار ٨٢.٠٨ وقيمة الكسب ٠.٥ مما يشير إلى زيادة في مستوى مهارة كلام للطلاب بدرجة متوسطة. بناءً على نتائج اختبار الفرضية (اختبار T للعينة المزدوجة) تم الحصول على قيمة معنوية قدرها ٠.٠٠٠ > ٠.٠٥ مما يشير إلى زيادة معنوية بعد إجراء معالجة متغيرات البحث، ثم تم رفض H_0 وقبول H_a .

الكلمات الأساسية: كارتون سيونجوبوب، عربي، مهارة كلام

KATA PENGANTAR



اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلٰى اَشْرَفِ الْاَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٌ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga penulis bisa menyelesaikan Proposal Skripsi ini. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah mengajarkan ummatnya bagaimana cara menjalani kehidupan di dunia ini.

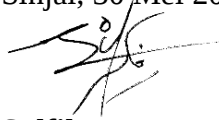
Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih sedalam dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh sebab itu penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Orangtua, selaku pembimbing utama dalam rumah yang selalu turut mendukung dan mendoakan saya selama ini sampai saat ini sehingga peyusunan proposal ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Dr. Firdaus, M.Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
3. Dr. Ismail, M.Pd., selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

4. Rahmatullah, S.Sos., M.A., selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
5. Dr. Muh. Anis, M.Hum., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
6. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
7. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Pembimbing I dan Sardiyannah, S.Ag.,M.Pd.I., selaku Pembimbing II.
8. Amran AR. S.Pd.I., M. Pd.I., selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
9. Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
10. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
11. Teman-teman Mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt. dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Sinjai, 30 Mei 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sulfikar', with a stylized flourish extending to the right.

Sulfikar

NIM. 180105004

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK ARAB	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kartun Spongebob Berbahasa Arab	8
1. Pengertian Kartun	8
2. Jenis-jenis Kartun	10
3. Kartun Spongebob	14
4. Manfaat Kartun sebagai Media Pembelajaran ...	14

5. Prosedur Pembelajaran Kartun Spongebob sebagai Media Pembelajaran Kalam	16
B. <i>Maharah Kalam</i>	17
1. Pengertian <i>Maharah Kalam</i>	17
2. Tujuan dan Aspek Pembelajaran <i>Maharah Kalam</i>	20
3. Metode Pembelajaran <i>Maharah Kalam</i>	22
4. Indikator Penggunaan Kartun Spongebob sebagai Media Pembelajaran <i>Kalam</i>	24
5. Hasil Penelitian Relevan	25
6. Hipotesis	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	30
B. Definisi Variabel	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Program Studi Pendidikan Bahasa Arab	41
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	43

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	57
B. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA	59
BIODATA PENULIS	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	31
Tabel 4.1 Skor Pre-Test dan Post-Test.....	44
Tabel 4.2 Deskripsi Skor Pre-Test dan Post-test.....	45
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Skor Pre-Test dan Post Test.....	46
Tabel 4.4 Kriteria Tingkat N-Gain.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Soal Pre-Test.....	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Soal Post-Test	50
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Pre-Test	51
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Post-Test.....	51
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Pre-Tes dan Post-test	52
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas.....	53
Tabel 4.11 Hasil Uji Paired Samples Statistics.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartun Gag	10
Gambar 2.2 Kartun Editorial.....	11
Gambar 2.3 Kartun Karikatur	12
Gambar 2.4 Kartun Animasi	13
Gambar 2.5 Kartun Komik.....	13

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 INSTRUMEN PENELITIAN

1.1 Kisi-kisi Instrumen.....	66
1.2 Soal Pre-Test.....	68
1.3 Soal Post-Test	69
1.4 Lembar Observasi	71
1.5 Lembar Checklist Kelengkapan Dokumen Penelitian.....	74

LAMPIRAN 2 HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

2.1 Daftar Nama Responden.....	76
2.2 Skor Pre-Test dan Post-Test.....	77
2.3 Hasil Observasi	78

LAMPIRAN 3 DISTRIBUSI RTABEL

3.1 Distribusi Nilai R_{tabel}	80
---	----

LAMPIRAN 4 UJI VALIDITAS DAN UJI RELIABILITAS

4.1 Hasil Uji Validitas Soal Pre-Test.....	83
4.2 Hasil Uji Validitas Soal Post-Test	84
4.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pre-Test	86
4.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Post-Test.....	87

LAMPIRAN 5 HASIL ANALISIS DATA

5.1 Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test.....	89
5.2 Hasil Uji Homogenitas Pre-Test dan Post-Test	91
5.3 Hasil Uji T (Paired Sample T Test)	93

LAMPIRAN 6 DOKUMENTASI KEGIATAN

6.1 Foto Pelaksanaan Penelitian	95
---------------------------------------	----

LAMPIRAN 7 ADMINISTRASI PENELITIAN

7.1 SK Pembimbing.....	97
7.2 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	99
7.3 Surat Izin Penelitian.....	100
7.4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian...	101
7.5 <i>Schedule</i> Penelitian.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah salah satu kebutuhan manusia untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Bahasa muncul akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Bahasa digunakan untuk mengeluarkan persepsi dan gagasan yang ada dalam benak pikiran baik yang diekspresikan, maupun secara lisan dan tulisan. Oleh karena itu, bahasa paling tidak memiliki dua fungsi, yaitu transaksional dan fungsi interaksional (Kosim, 2016).

Terdapat beberapa macam bahasa, salah satunya adalah Bahasa Arab. Bahasa yang tidak hanya dijadikan sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai materi pembelajaran. Selain itu, bahasa Arab juga merupakan cara untuk berinteraksi antara seorang hamba dengan sang Rabbnya. melalui ibadah shalat. Diyakini bahwa bahasa Arab sebagai bahasa yang istimewa karena dipilih oleh Allah Swt. menjadi bahasa al-Quran dan Hadits.

Bahasa Arab sangat urgen dipelajari hingga membutuhkan penanaman motivasi sejak dini pada peserta didik agar menumbuhkan kecintaan dalam mempelajarinya dengan harapan mampu menjadikan peserta didik memiliki

kualitas dan lebih cenderung untuk mempelajari bahasa Arab. Namun, mengajarkan bahasa Arab tidak semudah mengajarkan bahasa ibu. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap peserta didik dalam mempelajari Bahasa Arab. pendidik dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa yang menjadi dasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal tersebut mencakup keterampilan mendengar (*maharah al-istima'*), keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), keterampilan membaca (*maharah al-qira'ah*), dan keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*) (Mubarak, 2019).

Seseorang mampu menuturkan bahasa Arab dengan fasih apabila ia membiasakan dengan latihan atau menciptakan lingkungan berbahasa (*bi'ah al-lughawiyah*) dalam kehidupan sehari-hari terutama keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*).

Keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), memerlukan perhatian dari guru atau dosen di dalam kelas agar lebih efektif dan berkualitas. Keterampilan berbicara harus diikuti dengan keterampilan menyimak karena seseorang yang berbicara terkadang juga menjadi pendengar begitu juga sebaliknya (Saepuddin, 2012). Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang harus dikuasai peserta didik dan menjadi tujuan akhir pembelajaran bahasa Arab agar mampu

berkomunikasi dengan penutur aslinya. Selain itu, faktor pendukung lainnya yang menjadi penunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjalin dengan baik. Perkembangan teknologi dan informasi saat ini menuntut seorang pendidik untuk lebih kreatif dan berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Diyakini internet menjadi salah satu sarana yang dapat di akses untuk menambah wawasan baru dan perkembangan aktual serta mutakhir terkait media pembelajaran. Salah satunya penggunaan video kartun yang diterjemahkan ke dalam bahasa Arab.

Menurut Haron kriteria kartun yang cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran sebagai berikut yaitu:

1. Kartun yang memiliki hubungan, pengalaman, dan lingkungan hidup peserta didik.
2. Menarik dan sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik.
3. Kartun yang memiliki percakapan yang sesuai dengan materi pembelajaran.

4. Tidak menyangkut unsur SARA.
5. Sesuai dengan kebijakan guru (Putri, Weni Tria Anugrah dan Haryani, n.d.).

Kartun adalah sebuah animasi bergerak yang mengekspresikan suatu peristiwa atau kejadian yang dapat menyampaikan makna kepada penerima. Media kartun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena mampu menarik perhatian dan semangat peserta didik. Terlebih lagi jika kartun tersebut sudah familiar di kalangan peserta didik.

Kartun adalah gambar dalam bentuk lukisan atau karikatur seperti manusia, ide, serta keadaan yang dirancang untuk mempengaruhi opini orang lain. Kartun merupakan salah satu media audio visual yang populer dan digemari banyak orang sehingga dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif. Dalam pembelajaran bahasa Arab, media kartun dapat menjadi sarana untuk melatih keterampilan berbahasa karena memiliki bahasa yang ringan dan mudah dipahami. Berdasarkan penelitian telah banyak ditemukan film kartun edukatif yang apabila dijadikan sebagai media pembelajaran membuat siswa tertarik dan antusias untuk belajar (Sukanta, 2017).

Salah satu film kartun yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah kartun *Spongebob*, dimana film ini

tidak hanya disukai oleh anak-anak saja namun juga disukai oleh orang dewasa. Hal ini disebabkan karena film *Spongebob* terbilang sangat unik, berbeda dengan film kartun untuk anak-anak pada umumnya. Kartun *Spongebob* disajikan berbagai percakapan lucu dan menarik dengan kata-kata yang sulit dipahami oleh anak-anak tetapi mampu dipahami orang dewasa seperti kata dramatis, ironis, munafik, egois, mitos, dan sebagainya sehingga dapat dinyatakan kesan lucu dari percakapan kartun *Spongebob* yang hanya dirasakan oleh orang dewasa (Dusewa, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian Chamdar Nur mengemukakan bahwa film kartun efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan *maharah kalam*. Hal ini, dapat dilihat dari peningkatan signifikan nilai mata pelajaran *maharah kalam* peserta didik (Nur, 2019).

Berdasarkan hasil observasi penulis bahwa fenomena pembelajaran *maharah al-kalam* di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAI Muhammadiyah Sinjai tergolong belum maksimal. Fenomena ini dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh penulis. Hal ini, disebabkan karena Dosen masih menggunakan metode muhadasah (percakapan) yang terkesan kurang menarik dan kurang efektif khususnya dalam pembelajaran *maharah kalam*. Hal ini juga dibuktikan dari

hasil wawancara beberapa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAI Muhammadiyah Sinjai sebagai berikut:

1. Pembelajaran *maharah kalam* masih kurang efektif dan media pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran *maharah kalam*.
2. Minimnya penguasaan *mufradat* (kosakata bahasa Arab) serta kurangnya praktik baik dalam proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, sehingga penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pemanfaatan Kartun Spongebob Berbahasa Arab dalam Meningkatkan *Maharah Kalam* Mahasiswa PBA IAIM Sinjai”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah yaitu: “Apakah pemanfaatan kartun Spongebob berbahasa Arab dapat meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk membuktikan manfaat media kartun Spongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Berdasarkan penelitian ini media kartun spongebob dapat digunakan untuk meningkatkan *maharah kalam* Mahasiswa PBA IAIM Sinjai.

2. Praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.
- b. Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan implementasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Arab.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kartun *Spongebob* Berbahasa Arab

1. Pengertian Kartun

Secara etimologi kartun berasal dari bahasa Italia yaitu *cartone* yang berarti kertas. Kartun awalnya adalah istilah untuk sketsa pada kertas sebagai rancangan lukisan kanvas, dinding, permadani, arsitektur. Seiring perkembangan zaman, kartun diartikan sebagai gambar yang memiliki sifat dan mengandung humor (Deskoni, 2012).

Secara terminologi film kartun merupakan film yang mengandung gambar-gambar yang disusun secara berangkai sehingga menimbulkan cipta hidup dan menggambarkan sebuah kisah sehingga jika di serikan akan menimbulkan pesan bergerak. Kartun merupakan film yang mampu menciptakan suatu khayalan menjadi gerak seperti hidup yang mempunyai penampilan lucu dan berkaitan dengan suatu keadaan atau peristiwa (Muawwanah, 2020).

Sudjana mengemukakan bahwa kartun merupakan gambar dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk

mempengaruhi opini masyarakat. Kartun memiliki makna dalam pembelajaran karena mampu menjelaskan secara logis dan mengandung makna (Sudjana, 2010).

Kartun adalah salah satu media grafis yang biasa digunakan untuk berkomunikasi. Kartun memiliki bentuk yang disederhanakan dan menonjolkan humor serta mengandung makna tertentu (Gejir, 2017). Kartun merupakan gambar interpretatif yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara ringkas, peristiwa atau kejadian tertentu. Kartun mengungkapkan pesan melalui gambar dengan menggunakan karakter yang mudah dikenal dan diingat serta mudah dipahami (Febrina, 2019).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kartun adalah gambar yang berbentuk animasi berfungsi untuk menyalurkan sebuah makna tentang suatu kejadian atau peristiwa yang memiliki manfaat dalam pembelajaran serta bahasanya yang ringan dan mudah untuk dipahami bagi peserta didik. Penggunaan kartun sebagai media pembelajaran mampu menstimulus kemampuan berpikir dan menciptakan suasana yang menarik selama proses pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Kartun

Kartun tak hanya fokus pada satu jenis saja, akan tetapi kartun juga memiliki beberapa varian atau jenis-jenis kartun yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran antara lain:

a. Kartun Gag

Kartun Gag adalah kartun yang menampilkan sebuah gambar lucu atau olok-olok tanpa membahas peristiwa atau kejadian tertentu. Kartun tersebut sering kita dapatkan pada halaman-halaman surat koran yang diterbitkan.



Gambar 2.1 Kartun Gag

b. Kartun Editorial

Kartun Editoril adalah jenis kartun yang digunakan untuk mengeritik sebuah berita, isu dan pemerintah yang menjadi pembicaraan dikalangan masyarakat. Selain itu, kartun editorial juga

merupakan visualisasi tajuk yang dirancang khusus untuk mengkritik masalah politik atau peristiwa aktual. Oleh karena itu, tepatnya di sebut sebagai kartun politik.



Gambar 2. 2 Kartun Editorial

c. Kartun Karikatur

Kartun karikatur merupakan kartun yang hasil lukisan seseorang yang melakukan perubahan pada wajah atau bentuk tubuh seseorang yang ingin dilukis. Kartun ini biasanya lebih cenderung pada karakter seseorang melalui bentuknya yang bertujuan untuk menimbulkan kurang percaya diri didepan publik terhadap kelemahan-kelemahan yang dimiliki. Jenis kartun ini biasanya digunakan untuk mengkritik secara

jenaka yang memiliki makna tersirat dibalik karakter tersebut.



Gambar 2.3 Kartun Karikatur

d. Kartun Animasi

Kartun Animasi adalah kartun yang hidup secara visual atau bergerak dan mampu mengeluarkan suara yang sesuai dengan keadaan dan peristiwa yang terjadi. Kartun ini tersusun dari beberapa rakaian yaitu, direkam, dilukis, hingga seterusnya ditayangkan di layar TV atau media-media lainnya. Jenis kartun ini menjadi bagian penting dalam industri perfilman saat ini karena dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan hal lainnya yang mendukung peningkatan pendidikan.



Gambar 2.4 Kartun Animasi

e. Komik

Komik merupakan dua gabungan antara seni gambar dan seni sastra yang menjadi sebuah cerita menarik dan makna yang bermanfaat. Komik terbentuk dari beberapa rangkain yaitu, gambar, cerita, tokoh atau karakter yang memudahkan pembaca mengenalinya. Selain itu, juga terdapat balon ucapan sebagai narasi yang terdapat pada setiap gambar atau tokoh tersebut (Dewi, n.d.).



Gambar 2.5 Kartun Komik

3. Kartun Spongebob

Spongebob Squarparnts adalah sebuah spons/gabus yang berwarna kuning dengan lubang-lubang terdapat pada tubuhnya diibaratkan hidup dan berpindah tempat seperti makhluk hidup. Ia bertempat di sebuah rumah yang berbentuk nanas dalam laut atlantis tepatnya di kota Bikinibottom. Selain itu, spongebob juga mempunyai seekor siput peliharaan yang bernama Gary. Tingkah lakunya menyerupai kucing yang hanya mampu mengucapkan kata “*meong*” (Amalia, 2015).

Spongebob Squarepatns adalah serial animasi paling populer di Nickeloden. Pada dasarnya serial animasi ini dipublikasikan di Amerika Serikat. Sedangkan di Indonesia serial kartun animasi ini diperkenalkan oleh Lativi (TV One) kemudian diproduksi oleh Nickeloden dan dibeli oleh Global TV (GTV). Kartun ini bercerita tentang kehidupan dan budaya di dasar laut samudera pasifik, yang menggambarkan Hillenberg dalam tokohnya adalah sifat-sifat manusia dalam bentuk pemain yang unik dan lucu (Nahwati, n.d.).

4. Manfaat Kartun sebagai Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran yang efektif adalah salah satu penunjang keberhasilan untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Film kartun sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Manfaat kartun sebagai media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Membantu menstimulus dan memotivasi minat belajar peserta didik.
- b. Membantu peserta didik berpikir secara kreatif dan meningkatkan daya ingat.
- c. Kartun adalah bentuk komunikasi yang didesain dengan menarik dan berdurasi pendek untuk menyampaikan informasi yang di maksud
- d. Memudahkan peserta didik memahami makna isi materi pembelajaran.
- e. Kartun digunakan sebagai ilustrasi dalam kegiatan pembelajaran (Muawwanah, 2020).

Asrul Huda mengemukakan bahwa kartun sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan dan pemahaman peserta didik dalam merespon materi pembelajaran.
- b. Memungkinkan peserta didik menerapkan imajinasi dan berpikir rasional.

- c. Membantu peserta didik memahami nilai refleksi dan penilaian kritis terhadap sebuah karya.
 - d. Memfasilitasi interaksi peserta didik satu sama lain.
 - e. Menumbuhkan sikap positif terhadap seni dan animasi (Huda, 2020).
5. Prosedur Pembelajaran Kartun Spongebob sebagai Media Pembelajaran *Kalam*
- a. Pendahuluan
 - 1) Mengucapkan salam dan memulai pembelajaran dengan doa.
 - 2) Memeriksa kehadiran mahasiswa.
 - 3) Memberi apersepsi terkait pembelajaran video kartun Spongebob.
 - 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran video kartun Spongebob berbahasa Arab.
 - b. Kegiatan Inti
 - 1) Mahasiswa memperhatikan video yang ditampilkan melalui LCD dengan bantuan pengeras suara/*speaker*.
 - 2) Mahasiswa mengidentifikasi kosakata baru yang terdapat dalam video.

- 3) Mahasiswa mempraktekkan kosakata tersebut bersama temannya. Pengajar mengamati, membenarkan dan memberi perhatian.
- 4) Mahasiswa menyampaikan pendapat terkait video tersebut dengan menggunakan bahasa Arab.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Pendidik memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami.
- 2) Pendidik dan peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- 3) Pendidik mengevaluasi mahasiswa.

B. *Maharah Kalam*

1. Pengertian *Maharah Kalam* (Kemampuan Berbicara)

Menurut bahasa, *kalam* berasal dari bahasa Arab yaitu *al- kalam* yang berarti perkataan atau ucapan (Kuswoyo, 2017). Sedangkan secara terminologi, *kalam* merupakan tindakan mengungkapkan sesuatu secara lisan yang berupa ungkapan lisan sebagai sarana untuk menyampaikan maksud dan tujuan. Berbicara (*kalam*) adalah salah satu bentuk perilaku manusia yang menggunakan faktor fisik dan di anggap sebagai alat kontrol sosial yang penting (Hilmi, 2021).

Maharah kalam merupakan kemampuan mengekspresikan bunyi artikulasi atau kata-kata, seperti pikiran ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada lawan bicara. berbicara juga merupakan diartikan suatu sistem tanda-tanda yang mampu didengar dan dilihat yang menggunakan beberapa otot dan jaringan otot tubuh untuk menyampaikan gagasan (Hermawan, 2013).

Maharah kalam adalah *skill* yang dimiliki seseorang dalam menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat yang fasih dan sesuai dengan struktur kalimat yang benar. *Maharah kalam* adalah aspek yang memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Karena tujuan pembelajaran bahasa asing adalah bagaimana seseorang mampu melafalkan bunyi–bunyi artikulasi untuk mengekspresikan gagasan (Syamaun, 2015).

Maharah kalam tidak hanya membutuhkan pengetahuan tentang kaidah bahasa semata dan makna. Tetapi, juga tentang bagaimana menggunakan bahasa tersebut sesuai dengan konteksnya. Sehingga, dalam pembelajaran *maharah kalam* diperlukan latihan secara

intensif. Terdapat beberapa proses yang harus dilakukan dalam berbicara yaitu sebagai berikut:

- a. Berpikir tentang topik yang ingin diucapkan.
- b. Memilih struktur kalimat yang sesuai dengan kaidah agar mudah dipahami.
- c. Menggunakan kosakata yang tepat.
- d. Menggunakan intonasi yang sesuai dengan topik pembicaraan.
- e. Mengucapkan kosakata sesuai dengan *makharijil huruf* (Saepuddin, 2012).

Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya sekedar kemampuan bagaimana mengucapkan sebuah kata, tetapi merupakan suatu sarana untuk mengkomunikasikan ide-ide dan gagasan yang ada dalam benak pikiran, tersusun secara sistematis dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar (Subhayni, 2017).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *maharah kalam* bukan hanya kemampuan mengucapkan bahasa Arab semata tetapi merupakan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi, berinteraksi dan mengekspresikan sesuatu menggunakan bahasa Arab dengan fasih.

2. Tujuan dan Aspek Pembelajaran *Maharah Kalam*

Pembelajaran *maharah kalam* merupakan salah satu sarana untuk membina komunikasi timbal balik dan saling pengertian antar pendidik dan peserta didik. Pembelajaran *maharah kalam* merupakan kegiatan menarik untuk diterapkan dalam kelas. Namun sebaliknya, akan terasa kaku dan tidak menarik jika pendidik tidak mampu merangsang situasi pembelajaran menjadi hidup serta memiliki kreatifitas dalam pengelolaan pembelajaran.

Oleh sebab itu, *maharah kalam* tidak hanya bertujuan untuk m atau berkomunikasi semata melainkan memiliki banyak tujuan yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik memiliki kesempatan untuk melatih kemampuan berbicara hingga mampu mengembangkan keterampilan tersebut dengan lancar dan percaya diri.
- b. Peserta didik jelas dalam berbicara baik artikulasi maupun susunan kalimatnya.
- c. Memiliki rasa tanggung jawab atas apa yang diucapkannya yang sesuai dengan topik pembicaraan.

- d. Membiasakan diri untuk berkomunikasi dengan bahasa Arab dalam berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Hendri, 2017).

Rahmaini mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran *maharah kalam* yaitu: (1) memulai pembicaraan, (2) mengembangkan perbendaharaan kosakata, (3) memiliki sifat kreatif dan inovatif dalam berinteraksi dan sesuai dengan konteks lingkungan sekitar, (4) memahami konsep komunikasi secara efektif dan aspek psikologis topik pembicaraan, (5) membentuk kebiasaan dan membentuk pendengaran kritis (Kuswoyo, 2017). Terdapat empat aspek pembentuk keterampilan berbicara (*maharah kalam*) sebagai berikut:

- a. Keterampilan Fonetik (*al-Maharah al-Nuthqiyah*)

Al-Maharah al-nuthqiyah adalah salah satu aspek bahasa yang paling dasar yang harus dipelajari karena fonetik (bunyi) merupakan unsur yang membentuk kata atau kalimat.

- b. Keterampilan Semantik (*al-Maharah al-Dilaliyah*)

Al-Maharah al-dilaliyah adalah suatu kemampuan yang digunakan untuk memperoleh

kata-kata yang indah dan praktis dalam penggunaannya.

c. Keterampilan Vokal (*al-Maharah al-Shauthiyah*)

Al-Maharah al-shauthiyah merupakan kemampuan untuk membedakan suara dan mengetahui emosional seseorang.

d. Keterampilan Sosial (*al-Maharah al-Ijtim'iyah*)

Al-Maharah al-ijtim'iyah merupakan kemampuan untuk berkontribusi secara langsung dengan masyarakat agar mampu mempertimbangkan objek pembicaraan (Hilmi, 2021).

3. Metode Pembelajaran *Maharah Kalam*

Metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *Methodos* yang terdiri dari dua kata yaitu “Metha” artinya melalui dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Oleh sebab itu metode berarti jalan/cara untuk menempuh suatu tujuan. Dalam bahasa Arab, metode dikenal dengan istilah *al-thariqah*, *al-manhaj*, *al-wasilah*. Di antara ketiga istilah ini yang paling sesuai dengan metode adalah kata *al-thariqah* berarti jalan (Uliah, Asnul dan Isnawati, 2019).

Metode pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk

diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Metode harus bervariasi baik dalam kelas maupun dalam materi pembelajaran karena peserta didik mempunyai tingkat pemahaman dan cara belajar yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, metode pembelajaran harus memberikan ruang kepada peserta didik untuk menggunakan media yang dimiliki (Wahyudin, 2020). Adapun beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran maharah kalam yaitu sebagai berikut:

a. Metode Langsung (الطريقة المباشرة)

Metode *mubasyarah* atau dikenal sebagai *direct method* merupakan metode yang bertujuan agar peserta didik dapat berbahasa arab seperti penutur aslinya. Pada metode ini peserta didik dituntut untuk berkomunikasi mengeluarkan ide atau pendapat yang ingin disampaikan (Qudratullah, 2021).

b. Metode Percakapan (المحادثة)

Istilah *muhadasah* berasal dari kata حَدَّثَ - يُحَادِّثُ dengan wazan فاعل - يُفَاعِلُ berarti percakapan yang dilakukan antara dua orang atau lebih. *Muhadasah* merupakan latihan berbicara melalui

percakapan berbahasa Arab yang memerlukan suasana yang akrab antara pembicara satu dengan yang lain sehingga terjadi spontanitas dalam pembicaraan (Nalole, 2018).

c. Metode *Story Telling*

Metode *story telling* merupakan metode yang dilakukan dengan cara menggambarkan suatu peristiwa tentang kehidupan, pengalaman pribadi, gagasan melalui sebuah cerita (Azmi, Minatul dan Puspita, 2019).

d. Metode Ceramah (الخطابة)

Metode khitobah atau ceramah adalah metode yang dilakukan untuk tingkat lanjutan dimana peserta didik latihan ceramah menggunakan bahasa Arab untuk menyampaikan ide-ide atau gagasan.

4. Indikator Penggunaan Kartun *Spongebob* sebagai Media Pembelajaran *Maharah Kalam*

Adapun indikator pembelajaran *maharah kalam* yaitu sebagai berikut:

- a. Peserta didik terampil dalam berbicara dan fasih.

- b. Peserta didik mampu memilih kalimat yang muncul dalam hati dan pikiran.
- c. Mampu memilih kosakata menjadi kalimat kemudian menyusun ke dalam bahasa yang menarik dan sesuai dengan kaidah (Nuroniya, 2013).

Berdasarkan uraian di atas, adapun indikator penggunaan kartun *spongebob* sebagai media pembelajaran *maharah kalam* yaitu sebagai berikut:

- a. Perbendaharaan kosakata bahasa Arab meningkat.
- b. Ketepatan dalam pengucapan huruf hijaiyah (sesuai dengan *makhraj huruf*)
- c. Ketepatan intonasi dalam mengucapkan kalimat berbahasa Arab.
- d. Ketepatan susunan kalimat dan memahami makna kalimat yang diucapkan.

C. Hasil Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan judul “Pemanfaatan Kartun *Spongebob* Berbahasa Arab Dalam Meningkatkan *Maharah Kalam* Mahasiswa PBA IAIM Sinjai” adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jadir Haq dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam

Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Peserta Didik Kelas XI MIPA MA DDI Kanang Kab. Polman”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi tentang bagaimana penerapan media audio visual dan keefektifannya terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Arab siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab peserta didik kelas XI MIPA MI DDI Kanang. Hal ini di buktikan setelah membandingkan antara besarnya t yang di peroleh dalam perhitungan yang tercantum pada nilai t_{hitung} maka dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Dimana $t_{hitung} = 22,32$ sedangkan $t_{tabel} = 2,032$ (Haq, 2020).

Penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Perbedaananya terletak pada variabel bebas, dimana penelitian diatas mengkaji variabel bebas secara umum yaitu media audio visual. Sedangkan penulis mengkhususkan pada media audio visual yaitu kartun spongebob.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Chamdar Nur dengan judul “Efektifas penggunaan Media Film Kartun Terhadap Peningkatan Mahara al-Kalam Peserta Didik”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *maharah al-Kalam* siswa yang diajar menggunakan film kartu dan siswa yang tidak diajar dengan media tersebut, serta untuk menguji efektifitas pemanfaatan media film kartun dalam pembelajaran bahasa Arab terhadap peningkatan *maharah kalam* siswa.

Penelitian ini adalah jenis kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartun efektif dalam meningkatkan *maharah kalam* peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis dengan menggunakan *t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,005 lebih kecil dari nilai *alfa* 0,05 (Nur, 2019).

Penelitian di atas memiliki jenis penelitian yang sama dengan penelitian penulis yaitu menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dan memiliki variabel bebas dan terikat yang sama yaitu kartun dan *maharah Kalam*. Perbedaanya adalah kartun yang digunakan

dalam penelitian tersebut berupa film sedangkan yang digunakan penulis berupa video yang berdurasi pendek.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novia Khoirun Nisa dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Kemampuan *Maharah Kalam* Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Belitar Tahun Ajaran 2019-2020”.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh pemanfaatan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan *maharah kalam* siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 belitar tahun ajaran 2019-2020. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi lebih efektif dan meningkatkan *maharah kalam* siswa dalam belajar bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan hasil *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 3,361 dan kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 4,079 (Nisa, 2020).

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan faktor-faktor empiris yang diperoleh melalui kumpulan data. (Sugiyono, 2017)

H_0 : Tidak terdapat manfaat kartun spongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai.

H_a : Terdapat manfaat kartun spongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Pemilihan jenis penelitian ini disebabkan peneliti ingin membuktikan dan menguji seberapa besar manfaat kartun spongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai.

Penelitian eksperimen adalah yang bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian eksperimen peneliti membagi objek atau subjek menjadi dua kelompok yaitu kelompok *treatment* yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan (Noor, 2017).

Penelitian ini termasuk dalam kategori jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu penelitian yang bermaksud untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada suatu subyek yaitu

mahasiswa. Desain penelitian ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan/*treatment*. Sehingga hasil dari perlakuan dapat diketahui dengan akurat, karena dapat dibandingkan antara keadaan sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas tanpa menggunakan kelas pembanding. Adapun desain penelitiannya yaitu sebagai berikut:

Tabel.3.1. Desain Penelitian

Model Desain Penelitian			
Kelas	<i>Pretest</i>	Treatment	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	T	O ₂

Keterangan:

O₁ : Tes awal (*pretest*)

T : Perlakuan/Treatment (Penggunaan Kartun Spongebob Berbahasa Arab)

O₂ : Tes Akhir (*posttest*)

2. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasar pada filsafat positivisme. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan

datanya menggunakan instrumen penelitian, analisis datanya bersifat kuantitatif/statistika dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hipotesis tersebut kemudian diuji melalui pengumpulan data lapangan (Sugiyono, 2017).

Pendekatan kuantitatif pada umumnya bertujuan menguji teori, bukan mencari atau menemukan teori (Pujileksono, 2016). Pendekatan kuantitatif lebih menekankan pada keluasan informasi sehingga dengan populasi yang luas dan variabel yang terbatas pendekatan ini cocok digunakan.

B. Definisi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai objek pengamatan dalam penelitian dan apabila diukur memiliki variasi. Variabel merupakan faktor yang memiliki peran penting dalam penelitian. Variabel penelitian ditentukan oleh landasan teoritis yang mendasarinya (Setyosari, 2016).

Variabel merupakan segala sesuatu dengan bentuk yang bermacam-macam yang telah ditetapkan oleh peneliti. Selain itu, variabel juga merupakan suatu besaran yang dapat berubah-ubah sehingga dapat mempengaruhi peristiwa atau hasil penelitian (Endra, 2017). Sedangkan menurut

Sugiyono, variabel merupakan suatu sifat, nilai atau atribut dari orang, obyek atau kegiatan yang terdiri dari variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Dengan menggunakan variabel akan lebih mudah dalam memahami permasalahan. Berdasarkan objek yang diteliti, maka terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Independent variable atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi yang menyebabkan berubahnya atau timbulnya variabel terikat (Pakpahan, 2021). Variabel bebas atau *independent variable* dalam penelitian ini adalah kartun spongebob berbahasa Arab merupakan audio visual yang berbentuk animasi berbahasa Arab. Variabel tersebut dikatakan sebagai variabel bebas karena tidak bergantung pada variabel lain.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Dependent variable atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Pakpahan, 2021). *Dependent variable* sering disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Yang menjadi variabel

terikat dalam penelitian ini adalah *maharah kalam* adalah kemampuan seseorang dalam berbicara dan melafazkan bahasa Arab yang fasih.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus IAI Muhammadiyah Sinjai khususnya pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA).

2. Waktu

Penelitian awal dilakukan pada bulan Oktober kemudian dilanjutkan dengan perlakuan dan pengambilan data pada bulan April-Mei 2022.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti untuk dilakukan riset kemudian membuat kesimpulan. Jadi populasi tidak hanya orang tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga tidak sekedar jumlah yang terdapat pada objek subjek yang dipelajari tetapi mencakup seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Dengan demikian, dapat

dipahami bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian tanpa harus memilih objek yang akan di teliti. Maka, Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa PBA IAIM Sinjai angkatan tahun 2020 dengan jumlah mahasiswa sebanyak 24 orang (Sugiyono, 2017).

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik pupulasi. Adapun sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila seluruh anggota dari populasi dijadikan sebagai sampel, dengan syarat populasinya relatif kecil kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2017). Jadi, sampel yang digunakan sebanyak 24 mahasiswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Langkah yang paling utama dalam penelitian adalah menentukan teknik pengumpulan data karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2017). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah salah satu alat yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan atau kecerdasan, kemampuan, bakat atau minat, intelegensi serta keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*.

2. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data yang digunakan apabila penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2017).

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa sumber tertulis, dan gambar-gambar yang terkait dengan penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah semua alat yang digunakan untuk mengukur, mengumpulkan, menyelidiki, menganalisa situasi alam atau sosial yang diamati dalam memecahkan suatu permasalahan (Sugiyono, 2017). Adapun instrumen penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar Tes

Penelitian ini menggunakan tes berupa *pre-test* dan *pos-ttest*. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan berbicara bahasa Arab mahasiswa setelah perlakuan. Tes ini disusun dalam bentuk tes lisan kemudian meminta mahasiswa untuk menjawab pertanyaan terkait dengan yang diinstruksikan oleh peneliti.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan di lapangan. Sasaran pengamatan dalam lembar observasi ini adalah penerapan kartun *Spongebob* berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa.

3. Lembar *Check List* Dokumen

Lembar *check list* dokumen berisikan daftar pengecek kelengkapan dokumen-dokumen yang terkait dengan penelitian. Instrumen ini digunakan dengan memberikan tanda cek (✓) pada dokumen yang dimaksud.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Terdapat beberapa kegiatan dalam analisis data yaitu pengelompokan, penelaahan, dan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2017).

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas merupakan tolak ukur yang menunjukkan kesahihan atau kevalidatan instrumen penelitian. Uji validitas dilakukan untuk menguji data yang telah didapat setelah melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas *product moment* dengan bantuan program *SPSS versi 20 for windows* dengan syarat pengujian jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item soal tersebut dinyatakan valid dan jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item soal dinyatakan tidak valid (Firdaus, 2021).

Sedangkan reliabilitas diartikan sebagai keterpercayaan atau konsistensi. Hasil suatu instrumen dapat dipercayai atau mempunyai konsistensi yang baik apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif

sama. Suatu variabel dapat dikatakan *reliable* apabila *cronbach alpha* $> 0,60$ (Firdaus, 2021).

2. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dan analisis statistik inferensial. Statistika deskriptif adalah bagian dari statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Sedangkan statistik inferensial adalah bagian dari statistik yang digunakan dalam menarik sebuah kesimpulan mengenai keseluruhan populasi dari data hasil penelitian sampel. Adapun bentuk pengujiannya berupa *uji-t* dengan menggunakan *SPSS*. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik adalah melalui uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *shapiro wilk* karena sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 sample. Uji *shapiro wilk* menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,05, dengan kriteria

pengambilan keputusan jika nilai $sig > 0,05$ maka distribusinya adalah normal. Sedangkan jika nilai $sig < 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 20 for windows*

b. Uji Homogenitas

Untuk menguji apakah data yang diuji dalam sebuah penelitian itu adalah data yang homogen atau tidak maka dilakukan uji homogenitas. Jika data yang diperoleh oleh peneliti terbukti homogen maka dapat dilanjutkan dengan analisis data dengan uji-t. Pengujian homogenitas menggunakan uji *one way ANOVA* melalui program *SPSS 20 for windows*. Dasar pengambilan keputusan pada uji *one way ANOVA* adalah jika nilai $sig > 0,05$ maka data tersebut homogen dan jika nilai $sig < 0,05$ maka data tersebut tidak homogen.

c. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis (*paired sample T test*) melalui bantuan *SPSS versi 20 for windows* dengan kriteria pengambilan

keputusan yaitu jika nilai $sig < 0,05$ maka H_a diterima dan jika nilai $sig > 0,05$ maka H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini, penulis membahas tentang hasil penelitian dan analisis dari skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Kartun Spongebob Berbahasa Arab dalam Meningkatkan *Maharah Kalam* Mahasiswa PBA IAIM Sinjai”. Variabel X pada penelitian ini adalah kartun Spongebob. Sedangkan variabel Y dalam penelitian ini adalah *maharah kalam*.

A. Gambaran Umum Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Muhammadiyah Sinjai yang dipimpin oleh Bapak Muhammad Syurkati Said sejak tahun 1967 mulai merambah pada bidang amal usaha perguruan tinggi dengan membuka FIP (Fakultas Ilmu Pendidikan) yang merupakan cabang Unismuh Makassar dan berhasil mendidik sarjana muda dengan gelar BA pada beberapa praktisi pendidikan di Kabupaten Sinjai.

Saat persyaratan dan peraturan Departemen Agama Republik Indonesia diterbitkan pada tahun 1995, bahwa seluruh perguruan tinggi yang berada di bawah naungannya harus menyesuaikan diri dengan peraturan tersebut sehingga FIP beralih nama menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Muhammadiyah Sinjai dengan menambah satu

jurusan lagi, sehingga STAI Muhammadiyah Sinjai pada saat itu memiliki 2 (dua) jurusan Strata Satu (S1) yaitu : 1) Pendidikan Agama Islam (PAI) dan 2) Bimbingan Penyuluhan Islam (BPI). Selanjutnya berdasarkan dengan SK Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 6722 Tahun 2015 tanggal 24 November 2015 STAIM kembali beralih status menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, berkedudukan di Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan, didirikan untuk batas waktu yang tidak ditentukan (Hasan, n.d.).

Mengingat bahwa Kabupaten Sinjai terkenal dengan sebutan “Bumi Panrita Kitta” artinya daerah yang memiliki banyak ulama dan tersebar banyak pondok pesantren, pada akhirnya membuat Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai berinisiatif untuk membuka sebuah program studi yang nantinya akan menjadi wadah bagi para alumni pondok pesantren untuk melanjutkan jenjang pendidikannya. Berdasarkan izin dari Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam No. 361 tahun 2015, tanggal 20 Januari 2015 maka dibentuklah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Hingga saat ini, jurusan ini telah terakreditasi BAN-PT (SK Nomor 2301/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022). Program Studi ini menyelenggarakan pendidikan bahasa Arab dengan tujuan menghasilkan

lulusan guru bahasa Arab dengan kualifikasi sarjana pendidikan (S1) yang profesional, terampil dan terpercaya. Periodisasi kepemimpinan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab mulai tahun 2015-2016 diketuai oleh Ibu Sardiyannah, S.Ag., M.Pd.I kemudian Bapak Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I pada tahun 2016-2020 dan Bapak Amran AR, S.Pd.I., M.Pd.I. tahun 2020-sekarang. Adapun nama-nama dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yaitu sebagai berikut:

- 1) Takdir, S.Pd.I., M.Pd. I.
- 2) Amran AR, S.Pd.I., M.Pd.I
- 3) Sardiyannah, S.Ag., M.Pd.I
- 4) Ramli, S.Pd.I., M.Pd.I.
- 5) Nur Agung, S.Pd.I., M.Pd.I.
- 6) Dr. Akmal., M.Pd.
- 7) Abu Darda, S.Pd.I., M.Pd.

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Deskripsi Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan *maharah kalam* Mahasiswa PBA IAIM Sinjai melalui pemanfaatan kartun spongebob berbahasa Arab, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data adalah observasi dan tes. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *pre-*

test dan *post-test* yang terdiri dari masing- masing 10 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test diperoleh data sebagai berikut

Tabel 4.1 Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	Nilai <i>Pre -test</i>	Nilai <i>Post -test</i>
1	Ayu Saputri	50	74
2	Fitra Sriyulita	59	77
3	Husnul Hatimah	62	81
4	Miftahul Jannah	76	86
5	Nur Fauziyyah Rahmat	76	86
6	Nuraeni	59	83
7	Nurhidaya	56	85
8	Rina Amelia	56	79
9	Syamsidar	50	79
10	Uswatun Zahra	71	81
11	Winda Rustiwi	74	85
12	Nur Ainun Anhar	77	87
13	Munzir	65	80
14	Ahmad Azwar	77	87
15	Nurul Usnul Patima	50	79
16	Andi Muqsit AM	71	85
17	Fikram	62	79
18	Fitriani	64	81
19	Aulia Rahman	68	83
20	Nabila Khaerani	71	85
21	Rahmatullah	65	74
22	Wahyudin	53	74
23	Syamil	79	90

No	Nama	Nilai <i>Pre -test</i>	Nilai <i>Post -test</i>
24	Tenri Pada	80	90

Sumber: Hasil Pre-Test dan Post-test

Tabel 4.2 Deskripsi Skor *Pre-test* dan *Post-test*

<i>Stastict</i>			
		Pre-test	Post-test
N	<i>Valid</i>	24	24
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		65,46	82,10
<i>Median</i>		65,00	82,00
<i>Variance</i>		96,346	22,080
<i>Std. Defiation</i>		9,816	4,699
<i>Minimum</i>		50	74
<i>Maximum</i>		80	90
<i>Range</i>		30	16
<i>Sum</i>		1571	1970

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas maka, dapat di disimpulkan bahwa nilai *maximum* atau nilai tertinggi pre-test sebesar 80 dan *post-test* sebesar 90. Sedangkan nilai minimum atau nilai terendah *pre-test* sebesar 50 dan *post-test* sebesar 74. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) pre-test diperoleh sebesar 65,46 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 82,10. Jika skor pre-test dikelompokkan menjadi 5 kategori distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Skor
Pre-test dan *Post-test*

No	Nilai	Frekuensi		Kategori
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1	86-95	-	6	Sangat Tinggi
2	76-85	7	15	Tinggi
3	51-75	14	3	Sedang
4	26-50	3	-	Rendah
5	0-25	-	-	Sangat Rendah

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai meningkat setelah penggunaan video kartun spongebob berbahasa Arab karena sebelum penggunaan media, terdapat 3 orang yang nilainya berada pada interval 26-50, 14 orang berada pada interval 51-75 dan 7 orang yang berada pada interval 76-85. Kemudian setelah dilakukan *treatment*, kemampuan *maharah kalam* mahasiswa dapat dikatakan meningkat karena mahasiswa yang kemampuannya berada pada kategori rendah saat dilakukan *pre-test* berada pada interval 51-75 yaitu pada kategori sedang setelah dilakukan *treatment*, 15 orang berada pada kategori tinggi yang nilainya berada pada

interval 76-85 dan 6 orang berada pada kategori sangat tinggi, interval nilai 86-95.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi setelah memberikan perlakuan dapat disimpulkan bahwa kartun spongebob dapat dijadikan media pembelajaran *maharah kalam* karena memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat menambah perbendaharaan kosakata mahasiswa. Hasil observasi dapat dilihat pada lembar observasi yang terdapat pada lampiran.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar peningkatan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAI Muhammadiyah Sinjai setelah diterapkan kartun spongebob berbahasa Arab maka digunakan rumus *normalized gain*. Adapun statistic dari *gain* hasil tes mahasiswa adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}} = \frac{1970 - 1571}{2.400 - 1571} \\ = \frac{399}{829} \\ = 0,5$$

Nilai *gain* dari hasil tes adalah 0,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa taraf peningkatan *maharah*

kalam mahasiswa setelah diterapkan media kartun spongebob berada pada kategori sedang. Kriteria peningkatan hasil tes mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Kriteria Tingkat *N-Gain*

Koefisien Normalisasi Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

2. Hasil Analisis Data

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan instrumen tes *maharah kalam* yang telah diuji coba kepada 24 responden. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan *product moment* dengan bantuan *SPSS 20 for windows* dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item soal tersebut dinyatakan valid dan jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. Diketahui bahwa jumlah data (N) = 24 responden maka untuk menentukan nilai r_{tabel} (sig.0,05)

digunakan rumus $df = (N-2)$ sehingga diperoleh nilai $r_{\text{tabel}} = 0.404$. Berdasarkan uji validitas instrumen, dapat disimpulkan bahwa item soal yang terdiri dari 10 item pada soal *pre-tes dan pos-tes* pemanfaatan kartun spongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* dinyatakan valid karena nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Tabulasi data asli dari hasil pengujian validitas dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Soal *Pre-test*

<i>Correlation</i>			
No Item Soal	Pearson Correlation	R_{tabel} (Sig 0,05)	Keterangan
P1	0,865	0,404	Valid
P2	0,875	0,404	Valid
P3	0,950	0,404	Valid
P4	0,950	0,404	Valid
P5	0,939	0,404	Valid
P6	0,711	0,404	Valid
P7	0,820	0,404	Valid
P8	0,888	0,404	Valid
P9	0,755	0,404	Valid
P10	0,740	0,404	Valid

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Soal *Post-test*

<i>Correlation</i>			
No Item Soal	Pearson Correlation	R_{tabel} (Sig 0,05)	Keterangan
P1	0,816	0,404	Valid
P2	0,756	0,404	Valid
P3	0,571	0,404	Valid
P4	0,735	0,404	Valid
P5	0,750	0,404	Valid
P6	0,808	0,404	Valid
P7	0,960	0,404	Valid
P8	0,738	0,404	Valid
P9	0,704	0,404	Valid
P10	0,740	0,404	Valid

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS

2) Uji Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach moment* dengan bantuan program *SPSS 20 for windows*. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika memiliki *cronbach alpha* > 0,6. Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa item soal pada yang terdiri dari 10 item pada soal *pre-test* dan *post-test* pemanfaatan kartun spongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* dinyatakan

reliable karena nilai *cronbach alpha* pada instrument *pre-test* sebesar 0,953 dan nilai *cronbach alpha* pada instrumen *post-test* sebesar 0,912. Tabulasi data asli dari hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas *Pre-test*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,953	10

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas *Post-test*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,912	10

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS

b. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji normalitas *shapiro wilk* melalui bantuan *SPSS versi 20 for windows* dengan ketentuan jika nilai *Sig* > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikan pada nilai uji normalitas *pre-test* adalah 0,130 dan nilai uji

normalitas pada *post-test* adalah 0,286. Tabulasi data asli dari hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas
Pre-test dan Post-test

Tests of Normality			
Kelas	Statistic	Df	Sig
Pre-test	0,130	24	0,130
Post-test	0,149	24	0,286

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS

c. Uji Homogenitas

Untuk menguji apakah data yang diuji dalam sebuah penelitian itu adalah data yang homogen atau tidak maka dilakukan uji homogenitas. Jika data yang diperoleh oleh peneliti terbukti homogen maka dapat dilanjutkan dengan analisis data dengan uji-t. Pengujian homogenitas menggunakan uji *one way ANOVA* melalui program *SPSS 20 for windows*. Dasar pengambilan keputusan pada uji *one way ANOVA* adalah jika nilai *sig* > 0,05 maka data tersebut homogen dan jika nilai *sig* < 0,05 maka data tersebut tidak homogen. Diketahui dari hasil uji homogenitas nilai *sig* sebesar 0,077 Hasil uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig
2,401	7	14	0,077

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS

d. Uji T (*Paired Sample T-test*)

Setelah melakukan uji prasyarat dan data terbukti normal juga homogen, maka analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji T (*paired sample T-test*) dasar pengambilan keputusan uji *T-test (paired sample T-test)* jika nilai *sig* < 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dan jika nilai *sig* > 0,05 menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil *T-test* diperoleh nilai *sig* sebesar 0,000 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kartun *Spongebob* berbahasa Arab dapat meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai.

Tabel 4.11 Hasil Uji *Paired Samples Statistics*

Paired Sampels Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2 tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Diffrence				
				Lower r	Uppe r			
Pai r 1 Pos t test Pre test	16,62 5	6,723	1,37 2	13,78 6	19,46 4	12,11 4	2 3	0,000

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS

3. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan manfaat media kartun Spongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai. Penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu kartun spongebob berbahasa Arab (X) dan *maharah kalam* (Y). jenis penlitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Data diperoleh dari hasil tes (*pre-tes dan post-test*) kepada 24 responden yang merupakan mahasiswa PBA IAIM Sinjai angkatan 2020.

Sebagaimana yang dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa kartun adalah gambar yang berbentuk animasi berfungsi untuk menyalurkan sebuah makna tentang suatu kejadian atau peristiwa yang memiliki manfaat dalam pembelajaran serta bahasanya yang ringan dan mudah untuk dipahami bagi peserta didik. Penggunaan kartun sebagai media pembelajaran mampu menstimulus kemampuan berpikir dan menciptakan suasana yang menarik selama proses pembelajaran.

Sedangkan *maharah kalam* adalah kemampuan mengucapkan kalimat berbahasa Arab, berkomunikasi, berinteraksi dan mengekspresikan sesuatu menggunakan bahasa Arab dengan fasih. *Maharah kalam* tidak hanya membutuhkan pengetahuan tentang kaidah bahasa semata dan makna. Tetapi, juga tentang bagaimana menggunakan bahasa tersebut sesuai dengan konteksnya. Sehingga, dalam pembelajaran *maharah kalam* diperlukan latihan secara intensif.

Kartun Spongebob adalah salah satu media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran *kalam*. dimana kartun ini tidak hanya disukai oleh kalangan anak-anak bahkan juga disukai oleh orang dewasa. Hal ini disebabkan karena kartun

spongebob terbilang sangat unik, berbeda dengan film kartun untuk anak-anak pada umumnya. Kartun spongebob disajikan berbagai percakapan lucu dan menarik dengan kata-kata yang sulit untuk dipahami bagi anak-anak tetapi mampu dipahami oleh orang dewasa seperti kata dramatis, ironis, munafik, egois, mitos, dan lain-lain sehingga dapat dinyatakan kesan lucu dari percakapan kartun Spongebob yang hanya dirasakan oleh orang dewasa.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan menunjukkan adanya peningkatan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai angkatan 2020 setelah pengaplikasian kartun spongebob berbahasa Arab. Hal tersebut dibuktikan dengan uji hipotesis (*paired sample T-test*) dimana diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah dilakukan perlakuan pada variabel penelitian, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai angkatan 2020 setelah pengaplikasian kartun spongebob berbahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata nilai *pre-test* mahasiswa sebesar 65,46 sedangkan nilai *pos-test* sebesar 82,08 serta nilai *gain* sebesar 0,5 yang menunjukkan peningkatan *maharah kalam* mahasiswa berada pada taraf sedang. Berdasarkan hasil uji hipotesis (*paired sample T-test*) diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perlakuan pada variabel penelitian, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa hendaknya lebih aktif dalam memanfaatkan kartun spongebob berbahasa Arab upaya

melatih dan meningkatkan kemampuan berbicara (*maharah kalam*).

2. Bagi dosen PBA IAIM Sinjai, kartun spongebob berbahasa Arab dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata kuliah *maharah kalam*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin melakukan penelitian sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik dan kreatif serta berkaitan dengan bahasa Arab sebagai penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. N. (2015). Simbolisasi Ideologi Agama dalam Film Kartun Spongebob Squarepants. *Al-Kitabah*, 2(1), 124.
- Azmi, Minatul dan Puspita, M. (2019). Metode Storytelling sebagai Solusi Pembelajaran Maharah Kalam di PKPBA UIN Malang. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III*, 75.
- Deskoni. (2012). Pengembangan Media Kartun Animasi pada Pembelajaran Ekonomi Pembangunan di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. *Forum Sosial*, 5(1), 11.
- Dewi, L. (n.d.). *Media Grafis Kartun*.
- Dusewa. (2013). *Spongebob Lebih Banyak Ditonton Orang Dewasa Dibandingkan dengan Anak-Anak*.
- Endra, F. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistik Praktis)* (Cet. I). Zifatama Jawar.
- Febrina, R. (2019). *Kompetensi Guru* (Cet. I). Bumi Aksara.
- Firdaus. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistic Version 26.0* (Cet. 1). CV. DOTPLUS Publisher.
- Gejir, I. N. (2017). *Media Komunikasi dan Penyuluhan Kesehatan*. Penerbit ANDI.
- Haq, J. (2020). *Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab*

Peserta Didik Kelas IX MIPA MA DDI Kanang Kab. Polman. IAIN Parepare.

Hasan, I. (n.d.). *Sejarah IAIM Sinjai*.

Hendri, M. (2017). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunikatif. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(2), 201–202.

Hermawan, A. (2013). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. 3). PT. Remaja Rosdakarya.

Hilmi. (2021). Metode Inovatif Pembelajaran Maharah Kalam. *Jurnal Intelektualita Prodi MPI FTK UIN Ar-Raniry*, 10(1), 180–182.

Huda, A. dkk. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis HOTS (High Order Thinking Skill)*. UIN Press.

Kosim, N. (2016). *Strategi Dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Arfino Raya.

Kuswoyo. (2017). Konsep Dasar Pembelajaran Maharah Kalam. *An-Nuha*, 4(1).

Muawwanah, R. (2020). *Film Kartun Syamil dan Dodo sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 3 Bagendang Hilir Kota Waringin Timur*. Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya.

Mubarak, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Qiraah Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Sinjai (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai).

- Nahwati, E. (n.d.). *Pengaruh Tayangan Spongebob Squarepants GTV terhadap Perkembangan Pola Pikir dan Perilaku Anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin.*
- Nalole, D. (2018). Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Mahara al-Kalam) Melalui Metode Muhadasah dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 133–134.
- Nisa, N. K. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Kemampuan Maharah Kalam Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 1 Belitar Tahun Ajaran 2019-202.* IAIN Tulungagung.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah* (Cet. I). PT Fajar Inter Pratama Mandiri.
- Nur, C. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Peningkatan Maharah al-Kalam Peserta Didik. *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 5(1), 104.
- Nuroniya, M. (2013). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Dawarblandong Mojokerto Melalui Permainan Al-Sual al-Musalsal.* IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Pakpahan, A. F. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah* (Cet. I). Yayasan Kita Menulis.
- Pujileksono, S. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi* (C. 2 (Ed.)). Kelompok Intrans Publishing.
- Putri, Weni Tria Anugrah dan Haryani, S. (n.d.). *Penggunaan*

Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar. 2.

- Qudratullah, A. dkk. (2021). Direct Method: Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Metode Langsung. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 125.
- Saepuddin. (2012). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori dan Praktik* (Cet. I). Trust Media Publishing.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Cet. 5). Prenamedia Group.
- Subhayni, D. (2017). *Keterampilan Berbicara*. Syiah Kuala University Press.
- Sudjana, N. (2010). *Media Pembelajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R d D*. Alfabeta.
- Sukanta, W. dkk. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu (Geografi) Pada Materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017. *Swarnabhumi*, 2(1), 24.
- Syamaun, N. (2015). Pembelajaran Maharah al-Kalam untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Lisanuna*, 4(2), 247–248.
- Uliah, Asnul dan Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan

Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al-Arabiyyah*, 2(1), 33.

Wahyudin, D. (2020). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. 1). PT. Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

1.1 KISI-KISI INSTRUMEN

1.2 SOAL PRE-TEST

1.3 SOAL POST-TEST

1.4 LEMBAR OBSERVASI

1.5 LEMBAR *CHECKLIST* KELENGKAPAN DOKUMEN PENELITIAN

1.1 Kisi-kisi Instrumen

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

PEMANFAATAN KARTUN SPONGEBOB BERBAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KALAM MAHASISWA PBA IAIM SINJAI

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Jumlah
1	Kartun Spongebob Berbahasa Arab	Menarik perhatian dan bahasa yang ringan	1. Membuat pembelajaran mudah diingat 2. Membuat pembelajaran jadi bermakna	1-3	3
		Perbendaharaan kosakata bahasa Arab meningkat	1. Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam video dan mampu menghafalnya	4	1
2	Maharah Kalam	Berbicara bahasa Arab dengan benar dan fasih	1. Mampu menuturkan kalimat dengan benar dan fasih yang sesuai dengan kaidah	5-7	3

			2. Berkomunikasi dengan teman-teman dengan menggunakan bahasa Arab.		
		Ketepatan susunan kalimat dan memahami makna kalimat yang diucapkan.	1. Mampu menyusun kata menjadi kalimat yang sesuai dengan kaidah. 2. Mampu menggunakan intonasi yang sesuai .	8-10	3

1.2 Soal Pre-Test

SOAL PRE-TEST

Nama :

Semester :

Hari/Tanggal :

أَجِبْ عن الأسئلة الآتية!

1. عَرِّفْ نفسك!

2. عَرِّفْ أسرتك إلينا!

3. بين لنا عن هوايتك!

4. بين لنا عن صديقك!

5. بين لنا عن أعمالك اليومي!

6. Kami pergi ke kampus setiap hari (Tarjim)
7. Saya suka menonton film kartun (Tarjim)
8. Dosen ke kampus menggunakan mobil (Tarjim)
9. Dosen menulis kalimat bahasa Arab di papan tulis
(Tarjim)
10. Saya mampu berbahasa Arab dengan baik (Tarjim)

1.3 Soal Post-Test

SOAL POST TEST

Nama :

Semester :

Hari/Tanggal :

أجِبْ عن الأسئلة الآتية وفقا من كرتون سبونجبوب!

1. مَا رَأَيْكَ عن هذا الكرتون؟
 2. أهذا الكرتون يستخدم لغة سهلة؟
 3. أهذا الكرتون مناسبة للدراسة و حفظ المفردات؟
 4. هل وجدت المفردات الجديدة من هذا الكرتون؟ اذكر!
 5. ما المقصود من هذا الكرتون!
 6. اذكر العبارات الموجود في الكرتون!
 7. بين لنا ماذا تفهم من هذا الكرتون!
 8. اصنع جملا من المفردات الجديدة الموجودة في الكرتون!
 9. اعرب الجملة الآتية!
- أحتاج هذا من أجل عظامي

10. اقرأ الجمل الآتية!

- اِنْتَظِرْ! اَنْزِلْنِي!

- ما الذي تفعل هنا في هذا السجن؟

- لا تتكلم كثيرا!

1.4 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

PEMANFAATAN KARTUN SPONGEBOB BERBAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KALAM MAHASISWA PBA IAIM SINJAI

Program Studi :

Angkatan/Semester :

Hari/Tanggal Observasi :

No	Hal-hal yang diobservasi	Baik	Kurang Baik
Penggunaan Media Kartun Spongebob			
1	Pendidik telah menggunakan media		
2	Pendidik mudah menggunakan media kartun Spongebob		
Penggunaan Media Kartun Spongebob dalam Meningkatkan Maharah Kalam Mahasiswa			
1	Media kartun Spongebob telah diterapkan pada pembelajaran <i>maharah kalam</i>		
2	Kosakata yang terdapat dalam kartun Spongebob mudah dipahami		
3	Media kartun Spongebob berbahasa Arab menarik perhatian mahasiswa		

4	Media kartun Spongebob berbahasa Arab memudahkan pendidik menyampaikan materi		
5	Media kartun Spongebob memudahkan mahasiswa dalam meningkatkan <i>maharah kalam</i>		
	Keadaan Mahasiswa selama Penggunaan Kartun Spongebob Berbahasa Arab		
1	Mahasiswa antusias selama pembelajaran		
2	Mahasiswa mampu melafalkan kalimat dengan fasih		
3	Perbendaharaan kosakata mahasiswa meningkat		
4	Mahasiswa mampu menyusun kalimat bahasa Arab		
5	Mahasiswa memahami makna kalimat dan kaidahnya		

Pembimbing I,



Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN: 2113028201

Pembimbing II,



Sardiyannah, S.Ag., M.Pd.I
NIDN: 2111077701

Mengetahui,
Ketua Program Studi PBA



Amran AR., S.Pd.I., M.Pd.I
NBM: 1230119

1.5 Lembar *Checklist* Kelengkapan Dokumen Penelitian

LEMBAR *CHECK LIST* KELENGKAPAN DOKUMEN PENELITIAN

PEMANFAATAN KARTUN SPONGEBOB BERBAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KALAM MAHASISWA PBA IAIM SINJAI

NO	DOKUMEN	ADA	TIDAK
1	Soal <i>Pre-test</i> dan Soal <i>Post-test</i>	✓	
2	Daftar nama responden	✓	
3	Lembar Observasi	✓	
4	Dokumentasi pada saat penelitian	✓	
5	Administrasi Penelitian	✓	

LAMPIRAN 2

HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

2.1 DAFTAR NAMA RESPONDEN

2.2 SKOR PRE-TEST DAN POST TEST

2.3 HASIL OBSERVASI

2.1 Daftar Nama Responden

No	Nama	P/L	NIM	Semester
1	Ayu Saputri	P	200105004	IV
2	Fitra Sriyulita	P	200105006	IV
3	Husnul Hatimah	P	200105008	IV
4	Miftahul Jannah	P	200105009	IV
5	Nur Fauziyyah Rahmat	P	200105012	IV
6	Nuraeni	P	200105013	IV
7	Nurhidaya	P	200105014	IV
8	Nurul Usnul Patima	P	200105015	IV
9	Rina Amelia	P	200105017	IV
10	Fitriani	P	200105007	IV
11	Uswatun Zahra	P	200105021	IV
12	Winda Rustiwi	P	200105022	IV
13	Nur Ainun Anhar	P	200105026	IV
14	Ahmad Azwar	L	200105001	IV
15	A. Muqsith AM	L	200105003	IV
16	Fikram	L	200105005	IV
17	Munzir Said	L	200105010	IV
18	Nabila Khaerani	P	200105011	IV
19	Rahmatullah	L	200105016	IV
20	Wahyudin	L	200105024	IV
21	Aulia Rahman	L	200105025	IV
22	Syamil	L	200105027	IV
23	Syamsidar	P	200105018	IV
24	Tenri Pada	P	200105019	IV

2.2 Skor Pre-Test dan Post Test

No	Nama	Nilai <i>Pre -test</i>	Nilai <i>Post -test</i>
1	Ayu Saputri	50	74
2	Fitra Sriyulita	59	77
3	Husnul Hatimah	62	81
4	Miftahul Jannah	76	86
5	Nur Fauziyyah Rahmat	76	86
6	Nuraeni	59	83
7	Nurhidaya	56	85
8	Rina Amelia	56	79
9	Syamsidar	50	79
10	Uswatun Zahra	71	81
11	Winda Rustiwi	74	85
12	Nur Ainun Anhar	77	87
13	Munzir	65	80
14	Ahmad Azwar	77	87
15	Nurul Usnul Patima	50	79
16	Andi Muqsit AM	71	85
17	Fikram	62	79
18	Fitriani	64	81
19	Aulia Rahman	68	83
20	Nabila Khaerani	71	85
21	Rahmatullah	65	74
22	Wahyudin	53	74
23	Syamil	79	90
24	Tenri Pada	80	90

2.3 Hasil Observasi

LEMBAR OBSERVASI

PEMANFAATAN KARTUN SPONGEBOB BERBAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KALAM MAHASISWA PBA IAIM SINJAI

Program Studi

: Pendidikan bahasa Arab (PBA)

Angkatan/Semester

: 2020/IV (empat)

Hari/Tanggal Observasi

: Sabtu 128-Mei-2022

No	Hal-hal yang diobservasi	Baik	Kurang Baik
Penggunaan Media Kartun Spongebob			
1	Pendidik telah menggunakan media	✓	
2	Pendidik mudah menggunakan media kartun Spongebob	✓	
Penggunaan Media Kartun Spongebob dalam Meningkatkan Maharah Kalam Mahasiswa			
1	Media kartun Spongebob telah diterapkan pada pembelajaran <i>maharah kalam</i>	✓	
2	Kosakata yang terdapat dalam kartun Spongebob mudah dipahami	✓	
3	Media kartun Spongebob berbahasa Arab menarik perhatian mahasiswa	✓	
4	Media kartun Spongebob berbahasa Arab memudahkan pendidik menyampaikan materi	✓	
5	Media kartun Spongebob memudahkan mahasiswa dalam meningkatkan <i>maharah kalam</i>	✓	
Keadaan Mahasiswa selama Penggunaan Kartun Spongebob Berbahasa Arab			
1	Mahasiswa antusias selama pembelajaran	✓	
2	Mahasiswa mampu melafalkan kalimat dengan fasih	✓	
3	Perbendaharaan kosakata mahasiswa meningkat	✓	
4	Mahasiswa mampu menyusun kalimat bahasa Arab	✓	
5	Mahasiswa memahami makna kalimat dan kaidahnya	✓	

LAMPIRAN 3

3.1 DISTRIBUSI NILAI R_{TABEL}

3.1 Distribusi Nilai r_{tabel}

Distribusi Nilai r_{tabel}

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178

24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541

LAMPIRAN 4

UJI VALIDITAS DAN UJI RELIABILITAS

4.1 HASIL UJI VALIDITAS SOAL PRE-TEST

4.2 HASIL UJI VALIDITAS SOAL POST-TEST

4.3 HASIL UJI RELIABILITAS PRE-TEST

4.4 HASIL UJI RELIABILITAS SOAL POST-TEST

4.1 Hasil Uji Validitas Soal Pre-Test

Correlations		
		Hasil
P1	Pearson Correlation	.865**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P2	Pearson Correlation	.875**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P3	Pearson Correlation	.950**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P4	Pearson Correlation	.950**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P5	Pearson Correlation	.939**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P6	Pearson Correlation	.711**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P7	Pearson Correlation	.820**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P8	Pearson Correlation	.888**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P9	Pearson Correlation	.755**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P10	Pearson Correlation	.740**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
Hasil	Pearson Correlation	1

	Sig. (2-tailed)	
	N	24

4.2 Hasil Uji Validitas Soal Post Test

Correlations		
		Hasil
P1	Pearson Correlation	.816**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P2	Pearson Correlation	.756**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P3	Pearson Correlation	.571**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	24
P4	Pearson Correlation	.735**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P5	Pearson Correlation	.750**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P6	Pearson Correlation	.808**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P7	Pearson Correlation	.960**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P8	Pearson Correlation	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P9	Pearson Correlation	.704**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
P10	Pearson Correlation	.730**

Hasil	Sig. (2-tailed)	.000
	N	24
	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	24

4.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pre-test

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	24	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	24	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.953	10

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	57.46	185.389	.822	.947
P2	58.13	185.766	.836	.946
P3	58.79	193.998	.938	.943
P4	58.79	193.998	.938	.943
P5	58.92	195.384	.925	.944
P6	57.46	200.259	.641	.955
P7	59.13	197.071	.776	.949
P8	59.04	194.998	.861	.946
P9	58.83	201.275	.700	.952
P10	58.08	194.341	.667	.955

4.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Post Test

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	24	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	24	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.912	10

LAMPIRAN 5

HASIL ANALISIS DATA

5.1 HASIL UJI NORMALITAS PRE-TEST DAN POST- TEST

5.2 HASIL UJI HOMOGENITAS PRE-TEST DAN POST- TEST

5.3 HASIL UJI T (*PAIRED SAMPLE T TEST*)

5.1 Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%
Posttest	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Pretest	Mean		65.46	2.004
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.31	
		Upper Bound	69.60	
	5% Trimmed Mean		65.52	
	Median		65.00	
	Variance		96.346	
	Std. Deviation		9.816	
	Minimum		50	
	Maximum		80	
	Range		30	
	Interquartile Range		19	
	Skewness		-.161	.472
	Kurtosis		-1.234	.918

5.2 Hasil Uji Homogenitas Pre-Test dan Post Test

Test of Homogeneity of Variances			
Hasilmaharahkalam			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
15.573	1	46	.000

ANOVA					
Hasilmaharahkalam					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	154.083	1	154.083	3.383	.072
Within Groups	2095.167	46	45.547		
Total	2249.250	47			

Test of Homogeneity of Variances			
databaru			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.401	7	14	.077

ANOVA					
Databaru					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1707.292	9	189.699	5.221	.003
Within Groups	508.667	14	36.333		
Total	2215.958	23			

5.3 Hasil Uji T (*Paired Sample T Test*)

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	82.08	24	4.699	.959
	Pretest	65.46	24	9.816	2.004

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	24	.794	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	d f	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest - pretest	16.625	1.998	1.372	13.786	19.464	12.114	23	.000

LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI KEGIATAN

6.1 FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN

6.1 Foto Pelaksanaan Penelitian



LAMPIRAN 7

ADMINISTRASI PENELITIAN

7.1 SK PEMBIMBING

7.2 SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

7.3 SURAT IZIN PENELITIAN

7.4 SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

7.5 *SCHEDULE* PENELITIAN

7.1 SK Pembimbing


INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Kampus II, Jalan Hasanudin No. 20, Kali Sinjai, Tpt. As. 08329949162, Kode Pos 72612
 Email: info@iainsinjai.ac.id Website: www.iainsinjai.ac.id
 TERAKREDITASI SNI DAN ISO 9001:2015 DIREKTORAT PENDIDIKAN MENENGAH

SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 1005/DI/II.3.AU/F/KEP/2021

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2021/2022

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Menimbang :

1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanatkan kepadanya.

Mengingat :

- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah
- b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
- c. Undang-Undang R I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi
- d. Keputusan Menteri Agama R I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/I.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
- f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
- g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

Memperhatikan : Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.

Pertama : Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.	Sardiyana, S.Ag., M.Pd.I.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:
 Nama : ZULFIKAR
 NIM : 180105004
 Prodi : Prodi Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
 Judul Skripsi : Pemanfaatan Kartun Spongebob Berbahasa Arab dalam Meningkatkan Maharah Kalam Mahasiswa PBA IAIM Sinjai

Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

Islami, Progresif dan Kompetitif

INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tpt/ Fax 083299899166, Kode Pos 92612
 Email : [fakultas@iainsinjai.ac.id](mailto: fakultas@iainsinjai.ac.id) Website : www.iainsinjai.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK. NCM/01/1000/SK/BAN-PT/ALGSI/PT/II/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
 Pada Tanggal : 08 November 2021 M
 : 03 Rabiul Akhir 1442 H


 Dr. H. S. P. J. L. M. Pd.
 NBM. 1213495

Tembusan :

1. DPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
3. Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai.

7.2 Surat Permohonan Izin Penelitian



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TADRIYAH DAN ILMU KEURUAN

E-mail: franklin.garcia@unl.edu Website: <http://www.franklinlab.usf.edu>

TERAKHIDDIYAH (INSTITUT) BAHAS POKOK: 1000/50/BAHAS POKOK/1/XII/2019

Nomor : 222/131/III.1 AU/W/2022
Lamp : Satu Rangkap
Hal : Pernyataan Izin Penelitian

Sinjai, 24 Ramadhan 1443.H
25 April 2022 M

Kepada Yang Terhormat
Rektor IAIN Sinjai
Di -

Saujdi
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini.

Nama : Zulfikar
NIM : 180105004
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PIA)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul

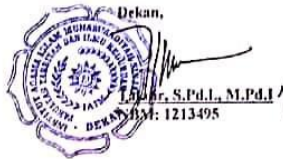
"Pemanfaatan kartun Spongebob Berbahasa Arab dalam Meningkatkan Mahara Kalam Mahasiswa PBA IAIM Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di *IAIM Singal*.

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,



154 Mr. S.P.d.I., M.P.d.I.
SYM: 1213495

SYM: 1213495

Islami, Progresif, dan Kompetitif

7.3 Surat Izin Penelitian



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yang bertanda tangan dibawah ini Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menerangkan bahwa:

Nama	: Zulfikar
NIM	: 180105004
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester	: VIII (Delapan)

Yang bersangkutan diatas diberikan izin untuk melakukan Penelitian di Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul : **Pemanfaatan Kartun Spongebob Berbahasa Arab Dalam Meningkatkan Mahara Kalam Mahasiswa PBA IAIM Sinjai.**

Demikian surat izin ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sinjai, 25 Ramadhan 1443 H
26 April 2022 M



Islami, Progresif dan Kompetitif



Dipindai dengan CamScanner

7.4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Nomor : 395.R/III.3.AU/D/KET/2022

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yang bertanda tangan dibawah ini Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menerangkan bahwa:

Nama	: Zulfikar
NIM	: 180105004
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Semester	: VIII (Delapan)

Yang bersangkutan diatas benar telah melakukan penelitian di Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul : **Pemanfaatan Kartun Spongebob Berbahasa Arab Dalam Meningkatkan Mahara Kalam Mahasiswa PBA IAIM Sinjai.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sinjai, 03 Dzulqaidah 1443 H
03 Juni 2022 M

Rektor,

Dr. Zulfikar, M.A.
NIM/ : 886 069

7.6 Schedule Penelitian

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1	26 April 2022	Pengurusan surat izin penelitian
2	28 April 2022	Pemberian <i>Pretest</i>
3	09 Mei 2022	Pemberian <i>Pretest</i>
4	11 Mei 2022	<i>Treatment</i>
5	16 Mei 2022	<i>Treatment</i>
6	19 Mei 2022	<i>Treatment</i>
7	23 Mei 2022	<i>Posttest</i>
8	24 Mei 2022	<i>Posttest</i>
9	25 Mei 2022	<i>Posttest</i>
10	28 Mei 2022	Pengolahan data
11	03 Juni 2022	Pengambilan Surat Izin Telah Melakukan Penelitian

BIODATA PENULIS



Sulfikar akrab disapa Dzhul. Anak kedua dari pasangan Bapak Ahmad dan Ibu Hawati. Lahir di Sinjai, 18 November 1996. Menyelesaikan

pendidikan Sekolah Dasar di SDN No. 49 Sompong pada tahun 2008, kemudian melanjutkan sekolah di MTs. Al-Aqsa Massaile dan selesai pada tahun 2010 serta menyelesaikan MA di MAS Darul Huffadh Tuju-Tuju pada tahun 2012.

Selama kuliah, penulis aktif di berbagai organisasi baik di dalam maupun luar kampus. Menjabat sebagai Ketua Umum KBAM (Keluarga Besar Al-Aqsa Massaile) periode 2019-2020. Selanjutnya, menjabat sebagai Ketua Umum HIMDIBA (Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab) IAI Muhammadiyah Sinjai periode 2020-2021 dan pada tahun yang sama menjabat sebagai Sekretaris Bidang Humas IMASASI (Ikatan Mahasiswa Studi Arab Se-Indonesia) periode 2020-2021. Pada tahun berikutnya,

penulis kembali diamanahkan sebagai Bendahara Umum IMASASI periode 2021-2023.

Selain aktif di berbagai organisasi, penulis juga berhasil menerbitkan dua buku yaitu “*Mahasiswa Idiot*” pada tahun 2020, dan “*Langkah Seorang Musafir*” pada tahun 2021. *Tetaplah berbuat baik meskipun sekecil pasir*, menjadi prinsip hidup yang selalu ia pegang.

Penulis dapat dihubungi melalui:

Handphone : 081342790429

E-mail : dzulizzul@gmail.com

Instagram : @dzhul11

Facebook : Sul Fillah



Similarity Report ID: oia:30061:24736643

PAPER NAME
180105004

AUTHOR
Sulfikar



WORD COUNT
6316 Words

CHARACTER COUNT
40919 Characters

PAGE COUNT
36 Pages

FILE SIZE
765.0KB

SUBMISSION DATE
Oct 10, 2022 9:52 AM GMT+8

REPORT DATE
Oct 10, 2022 9:56 AM GMT+8

● **28% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 25% Internet database
- 14% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 22% Submitted Works database

