



## Pemanfaatan Kartun Spongebob Berbahasa Arab dalam Meningkatkan *Maharah Kalam* Mahasiswa

Sulfikar<sup>1</sup>, Takdir<sup>2</sup>, Sardiyannah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>IAI Muhammadiyah Sinjai, Sinjai, Indonesia

E-mail: [dzulizzul@gmail.com](mailto:dzulizzul@gmail.com), Tlp: +6281342790429

DOI: 10.47435/naskhi.v4i2.1212



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### Abstract

*This research is motivated by the number of students of the Arabic Language Education Study Program who are still lacking in mastery of kalam because they still use the muhadasah (conversation) method which seems less interesting and less effective, especially in the maharah kalam learning material. 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 uses an experimental research type 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 was the saturated sample technique. the increase in maharah kalam for the 2020 PBA IAIM Sinjai students after the application of the Arabic-language spongebob cartoon. This is evidenced by the average value of the student pre-test score of 65.46 while the post-test value of 82.08 and the gain value of 0.5 which indicates the increase in student's maharah kalam is at a moderate level. Based on the results of the hypothesis test (paired sample T-test) obtained a significance value of 0.000 < 0.05 indicating a significant increase after treatment on the research variables, then H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted.*

**Keywords:** *Arabic; Maharah Kalam; Spongebob Cartoon*

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang masih minim dalam penguasaan *kalam* karena masih menggunakan metode *muhadasah* (percakapan) yang terkesan kurang menarik dan kurang efektif khususnya dalam materi pembelajaran *maharah kalam*. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan manfaat media kartun Spongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai. penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Objek penelitian ini ialah mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2020 yang berjumlah 24 orang. 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 rata-rata nilai *pre-test* mahasiswa adalah 65,46 sedangkan nilai *post-test* 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<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima.

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



### 1. Pendahuluan

Dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama, manusia membutuhkan bahasa. melalui interaksi antara stimulus dan respon mengakibatkan adanya bahasa. 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. Tidak hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga sebagai sumber bahan belajar. Bukan hanya sebatas itu, bahasa Arab juga merupakan cara untuk berinteraksi antara seorang hamba dengan sang Rabbnya. melalui ibadah shalat. Diyakini bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang istimewa sebab pilihan Allah Swt. sebagai bahasa Ahlu Surga dan kitab-kitab.

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 diharuskan mampu menguasai empat skill 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*).

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. Kemampuan berbicara harus diikuti dengan kemampuan mendengar karena seseorang yang berbicara terkadang juga menjadi pendengar begitupun sebaliknya (Saepuddin, 2012).

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang mesti 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 yaitu media pembelajaran. Berbagai penyesuaian dilakukan, salah satunya adalah dengan menghadirkan metode-metode pembelajaran terbaru yang diharapkan mampu mengimbangi perubahan yang tidak terbendung (Jamil & Sardiyana, 2020). Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran bahasa asing yaitu metode pembelajaran. Peserta didik akan merasa tertarik dan senang dalam proses pembelajaran, serta memberikan nuansa aplikatif, dan komunikatif jika menggunakan metode pembelajaran yang tepat (Takdir, 2020).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima sehingga menstimulus perasaan dan minat serta perhatian siswa dalam rangka membantu proses pembelajaran terjalin dengan baik. Perkembangan teknologi dan informasi saat ini menuntut seorang pendidik untuk lebih kreatif dan berinovasi dalam pengaplikasian media pembelajaran. Diyakini bahwa internet salah satu sarana yang mudah 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. Kartun merupakan salah satu jenis media audio visual di mana jenis media ini mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua (Amran & Takdir, 2020).

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 siswa. Terlebih lagi jika kartun tersebut sudah familiar di kalangan peserta didik. Kartun merupakan gambar berbentuk lukisan atau karikatur seperti manusia, ide, serta keadaan yang dirancang untuk mempengaruhi persepsi orang lain. Kartun



merupakan adalah media audio visual yang populer dan digemari banyak orang sehingga dianggap sebagai 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 peserta didik tertarik dan berantusias untuk belajar (Sukanta, 2017). Hasil penelitian Chamdar Nur (2019) mengemukakan bahwa film kartun efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan *maharah kalam*. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan signifikan nilai mata pelajaran *maharah kalam* peserta didik. Begitupun dengan penelitian Jadil (2020) membuktikan bahwa media audio visual efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa karena mampu menarik perhatian serta motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab.

Salah satu film kartun yang efektif diangkat sebagai media pembelajaran adalah kartun *Spongebob*, dimana film ini bukan hanya disukai oleh kalangan anak-anak saja namun disukai juga oleh orang dewasa. Hal ini disebabkan karena film *Spongebob* terhitung unik dibandingkan dengan film kartun lainnya. Kartun *Spongebob* disajikan berbagai percakapan lucu dan menarik dengan kata-kata yang sukar dipahami oleh anak-anak tetapi mampu dipahami orang dewasa seperti kata Puitis, munafik, egois, mitos, dan sebagainya sehingga dapat dinyatakan lucu dari percakapan kartun *Spongebob* yang dirasakan oleh orang baligh (Dusewa, 2013). Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk membuktikan manfaat media kartun *Spongebob* berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai

**2. Metode**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Pemilihan jenis penelitian ini disebabkan peneliti ingin membuktikan dan menguji seberapa besar manfaat kartun sepongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai. Penelitian eksperimen ialah penelitian yang bertujuan untuk membuktikan pengaruh terhadap sesuatu yang lain dalam situasi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017). Pada penelitian eksperimen, objek penelitian terbagi menjadi dua kubu yaitu kubu yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) dan yang tidak mendapatkan perlakuan atau kelompok kontrol (Noor, 2017). Pemilihan jenis penelitian ini disebabkan peneliti ingin membuktikan dan menguji seberapa besar manfaat kartun sepongebob berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai.

Penelitian ini termasuk dalam kategori *Pre-Experimental Design* dengan *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu penelitian yang bermaksud untuk mengetahui apakah terdapat akibat dari sesuatu yang diaplikasikan pada suatu subyek. Sebelum diberi perlakuan/*treatment*, objek penelitian diberikan *pre-test*. Sehingga hasil dari *treatment* dapat diketahui dengan akurat, karena dapat dibandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas tanpa menggunakan kelas pembanding. Adapun desain penelitiannya berikut ini:

**Tabel 1 Desain Penelitian**

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

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Tes awal (*pretest*)
- T : Perlakuan/Treatment (Penggunaan Kartun *Spongebob* Berbahasa Arab)
- O<sub>2</sub> : Tes Akhir (*posttest*)



Pendekatan penelitian yang penulis gunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasar pada filsafat positivisme. Penelitian ini dilakukan untuk mengamati populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistika yang bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis. Hipotesis tersebut selanjutnya diuji dengan mengumpulkan data di lapangan (Sugiyono, 2017). Pendekatan kuantitatif pada umumnya bertujuan menguji teori, bukan mencari atau menemukan teori (Pujileksono, 2016). Keluasan informasi yang ada menjadi titik penekanan pada penelitian kuantitatif, sehingga cocok digunakan pada populasi yang luas dan variabel yang terbatas.

Penelitian ini dilakukan di kampus IAI Muhammadiyah Sinjai khususnya pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Angkatan 2020. Adapun penentuan sampel 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. Pengumpulan data penelitian menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Adapun instrument digunakan pada penelitian ini yaitu lembar tes, (*pre-tes* dan *pos-test*), lembar observasi, lembar dokumentasi. Setelah data terkumpul, data tersebut kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial melalui uji T (*Paired Sample T-test*) dengan bantuan *SPSS versi 20 for windows*.

**3. Hasil dan Pembahasan**

**3.1 Deskripsi Instrumen Penelitian**

*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).



**Gambar 1 Animasi Spongebob Berbahasa Arab**

Untuk mengetahui peningkatan *maharah kalam* Mahasiswa PBA IAIM Sinjai melalui pemanfaatan kartun spongebob berbahasa Arab, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan tes. Pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 2 Deskripsi Skor *Pre-test* dan *Post-test***

		<i>Stastict</i>	
		<b>Pre-test</b>	<b>Post-test</b>
<i>N</i>	<i>Valid</i>	24	24
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		65,46	82,10
<i>Median</i>		65,00	82,00



Variance	96,346	22,080
Std. Deviation	9,816	4,699
Minimum	50	74
Maximum	80	90
Range	30	16
Sum	1571	1970

Berdasarkan tabel 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 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

Berdasarkan tabel 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 mempermudah 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 Kriteria Tingkat N-Gain**

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

**3.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas**

Uji validitas instrumen penelitian ini menggunakan *product moment* 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  $r_{tabel} = 0.404$ . Berdasarkan uji validitas instrument menggunakan *SPSS versi 20 for window*, 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  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

**Tabel 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

**Tabel 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



<i>Correlation</i>			
No Item Soal	Pearson Correlation	R <sub>tabel</sub> (Sig 0,05)	Keterangan
P10	0,740	0,404	Valid

Sedangkan 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. Hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas *Pre-test***

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

**Tabel 8 Hasil Uji Reliabilitas *Post-test***

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

### 3.3 Hasil Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji normalitas *shapiro wilk* 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. Hasil uji pada tabel berikut.

**Tabel 9 Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test***

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

### 3.4 Hasil Uji Homogenitas

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 10 Hasil Uji Homogenitas**

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

**3.5 Uji T (Paired Sample T-test)**

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 11 Hasil Uji Paired Samples Statistics**

<b>Paired Sampels Test</b>								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2 tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Post test Pre test	16,625	6,723	1,372	13,786	19,464	12,114	23	0,000

**4. Kesimpulan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan manfaat media kartun *Spongebob* berbahasa Arab dalam meningkatkan *maharah kalam* mahasiswa PBA IAIM Sinjai. 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. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pemicu bagi pihak terkait khususnya mahasiswa PBA IAI Muhammadiyah Sinjai agar dapat memanfaatkan media animasi berbahasa Arab khususnya kartun *Spongebob* karena sangat dibutuhkan dalam menunjang *maharah kalam* serta dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajarkan materi *kalam* di kelas. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan penelitian untuk melakukan *treatment* kepada mahasiswa yang masih kurang menguasai pembelajaran *istima*’.

**Daftar Pustaka**

- Amalia, R. N. (2015). Simbolisasi Ideologi Agama dalam Film Kartun *Spongebob Squarepants*. *Al-Kitabah*, 2(1), 124.
- Amran, & Takdir. (2020). Penugasan Pembuatan Media Audio Visual Percakapan Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Iai Muhammadiyah Sinjai. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 2(2), 15–24. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i2.435>



## **NASKHI**

### **Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab**

**Volume 4, No. 2, 2022**

ISSN (print) : 2527-5747

ISSN (online) : 2716-3369

Homepage : <https://journal.iainsinjai.ac.id/index.php/naskhi>

- 
- Dusewa. (2013). *Spongebob Lebih Banyak Ditonton Orang Dewasa Dibandingkan dengan Anak-Anak*. <http://duniasejutawarna.blogspot.com/2013/06/spongebob-squarepants-lebih-banyak.html?m=1>
- Jamil, H., & Sardiyannah. (2020). Eksistensi Metode Qawaid Tarjamah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.289>
- Kosim, N. (2016). *Strategi dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Cet. I). Arfino Raya.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah* (Cet. I). PT Fajar Inter Pratama Mandiri.
- Pujileksono, S. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi* (C. 2 (ed.)). Kelompok Intrans Publishing.
- Saepuddin. (2012). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori dan Praktik* (Cet. I). Trust Media Publishing.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD* (Cet. 27). 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.
- Takdir, T. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 2(1), 40–58. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.290>