Journal of Multidisciplinary in Islam
ISSN: 3110-4711 (Online)
Published by Institut Sasak Muda Berkarya

IMPLEMENTASI MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK (MAHARAH ISTIMA') BAHASA ARAB SISWA KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 3 MEDAN

ABSTRACT - Arabic listening instruction (maharah istima') still faces limited media variety, while studies on classroom implementation of animated video remain scarce. This study describes the implementation of animated video in teaching maharah istima' to tenth-grade students at SMA Muhammadiyah 3 Medan. A descriptive qualitative approach was used. Data were collected through participatory observation and semi-structured interviews with four of 12 students, with students and the pre-service teacher as sources. Data were analyzed using the interactive model of Miles et al. (data condensation, display, and conclusion drawing), with triangulation. Learning proceeded through apperception, video playback, listening interaction, and post-listening activities. Focus questions, pauses, and repetition in the second session coincided with more consistent engagement, yet dialogue speed and unfamiliar vocabulary remained obstacles. Animated video serves as a contextual aid, not a standalone solution. Teachers should combine it with planned guidance, and future research may use recordings and a broader scope.

ABSTRAK - Pembelajaran maharah istima' bahasa Arab masih menghadapi keterbatasan variasi media, sementara kajian proses implementasi video animasi di kelas masih jarang. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media video animasi dalam pembelajaran maharah istima' pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 3 Medan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur terhadap empat dari 12 siswa, dengan sumber data siswa dan guru praktikan. Analisis menggunakan model interaktif Miles et al. (kondensasi, penyajian data, penarikan kesimpulan) dengan triangulasi sumber dan teknik. Hasil menunjukkan pembelajaran melalui apersepsi, pemutaran video, interaksi menyimak, dan aktivitas pasca-menyimak; pertanyaan fokus, jeda, dan pengulangan pada pelaksanaan berikutnya beriringan dengan keterlibatan siswa yang lebih konsisten, tetapi kecepatan dialog dan kosakata asing tetap menjadi kendala. Simpulannya, video animasi berperan sebagai alat bantu kontekstual, bukan solusi tunggal. Guru disarankan memadukannya dengan pendampingan terencana, dan penelitian selanjutnya dapat memakai perekaman data dan cakupan lebih luas.

Volume 2, Number 3, 2026
pp. 38-48

Rahmatullah [1]
Mavianti [2]

[1-2] Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Penulis Korespondensi
Rahmatullah
rahmatullah.abdulhafidz@gmail.com

Kata Kunci
video animasi; maharah istima'; pembelajaran bahasa Arab; media audio visual.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing di era digital menuntut pemanfaatan media yang mampu menghadirkan input bahasa secara kontekstual dan menarik bagi peserta didik, agar proses pemahaman tidak lagi terbatas pada metode ceramah atau audio konvensional yang cenderung monoton. Media audio visual dinilai mampu memperkuat proses belajar karena melibatkan dua saluran persepsi sekaligus, yaitu visual dan auditif, yang saling memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Arsyad, 2017). Kajian dalam konteks pendidikan agama Islam juga menunjukkan bahwa penerapan media audio visual efektif meningkatkan motivasi belajar anak, sekaligus merekomendasikan pengembangan lebih lanjut ke arah film animasi sebagai inovasi media pembelajaran yang dibutuhkan pada masa mendatang (Lubis & Mavianti, 2022). Kondisi ideal ini menuntut guru tidak hanya menjadi penyampai materi, tetapi juga fasilitator yang mampu memilih dan merancang media sesuai karakteristik peserta didik generasi digital.

Namun, kondisi faktual pembelajaran bahasa Arab di Indonesia menunjukkan bahwa harapan tersebut belum sepenuhnya terwujud. Seiring transisi ke Kurikulum Merdeka, guru bahasa Arab dituntut lebih fleksibel dan inovatif dalam merancang pembelajaran, termasuk dalam memilih media. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran bahasa Arab masih menghadapi berbagai problematika. Salah satunya adalah keterbatasan variasi metode dan media pembelajaran yang menyebabkan rendahnya antusiasme siswa (Yunita et al., 2024). Temuan serupa mengungkap bahwa minimnya ketersediaan media pembelajaran yang variatif menjadi salah satu hambatan utama guru bahasa Arab dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis kurikulum baru ini (Afiaturrahmah et al., 2024). Problematika serupa juga teridentifikasi pada jenjang pendidikan tinggi. Penelitian pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menemukan bahwa motivasi dan hasil belajar pada mata kuliah bahasa Arab materi hiwar tergolong rendah ketika hanya mengandalkan metode ceramah konvensional, dan meningkat setelah diterapkan metode yang lebih variatif (Setiawan & Lubis, 2016). Dengan demikian, tantangan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa Arab bersifat lintas jenjang, sehingga kebutuhan akan media dan metode yang inovatif perlu terus dikaji. Persoalan ini menjadi lebih mendesak pada keterampilan menyimak (maharah istima'), karena keterampilan ini menuntut pengenalan mufrodat, perbedaan fonem, dan makharijul huruf yang secara fonologis berbeda dari bahasa Indonesia. Akibatnya, kesulitan siswa cenderung lebih kompleks dibandingkan pada keterampilan berbahasa lain.

Sebagai upaya pemecahan, penelitian ini memandang media video animasi sebagai salah satu alternatif yang layak dicermati dalam pembelajaran maharah istima'. Namun, penelitian ini tidak berhenti pada pertanyaan apakah media tersebut efektif. Penelitian ini berupaya memahami bagaimana media itu diterapkan dan direspons dalam pembelajaran di kelas yang sesungguhnya. Untuk itu, penelitian ini mendeskripsikan proses implementasinya, mencakup respons siswa, kendala yang muncul, dan penyesuaian yang dilakukan guru selama pembelajaran berlangsung.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengadopsi video animasi dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia. Handayani dan Syafi'i (2022) menemukan bahwa pemanfaatan video animasi YouTube menunjang efektivitas dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran maharah istima', karena karakter visual dan alur ceritanya membuat proses menyimak tidak terasa monoton. Tini dan Sidiq (2023) melaporkan bahwa implementasi media audio-visual berbasis animasi memberikan kontribusi positif terhadap

pemahaman menyimak peserta didik. Pada jenjang menengah atas, Hamidi et al. (2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif untuk siswa Madrasah Aliyah dan menunjukkan bahwa media tersebut layak serta berpotensi diterapkan. Ketiga penelitian itu berbeda dalam desain, yaitu implementasi, eksperimen, dan pengembangan produk. Meskipun demikian, ketiganya secara konsisten menempatkan video animasi sebagai media yang berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran istima'. Sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada dua kecenderungan, yaitu penelitian pengembangan (R&D) yang menghasilkan produk media baru, dan penelitian yang mengukur peningkatan hasil belajar melalui eksperimen atau penelitian tindakan kelas.

Landasan konseptual penelitian ini bertumpu pada tiga kajian. Pertama, hakikat maharah istima'. Dalam pembelajaran bahasa Arab, keterampilan berbahasa dibagi menjadi menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah), yang berkembang dari keterampilan reseptif menuju produktif (Effendy, 2012). Maharah istima' didefinisikan sebagai kemampuan mengenali dan memahami bunyi bahasa Arab yang diucapkan penutur, mencakup pengenalan fonem, kosakata (mufrodat), dan struktur kalimat yang didengar untuk dipahami maknanya secara utuh (Hermawan, 2011). Dengan demikian, menyimak bukan aktivitas mendengar yang pasif, melainkan proses kognitif aktif. Effendy (2012) juga menegaskan bahwa menyimak merupakan dasar penguasaan tiga keterampilan berbahasa lainnya, sehingga kelemahan pada maharah istima' berpotensi menghambat ketiga keterampilan itu. Kompleksitas maharah istima' terletak pada karakteristik fonologis bahasa Arab, termasuk makharijul huruf dan bunyi yang secara fonetis mirip, sehingga pembelajar pemula kesulitan membedakannya (Hermawan, 2011). Karena itu, pembelajaran istima' memerlukan media yang mampu menyajikan model pelafalan yang jelas, berulang, dan kontekstual.

Kedua, media pembelajaran. Media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik agar proses belajar terjadi (Arsyad, 2017). Media audio visual, yang menggabungkan suara dan gambar bergerak, dinilai lebih unggul daripada media yang hanya mengandalkan satu saluran indra karena menyajikan informasi secara lebih konkret dan mendekati pengalaman nyata (Arsyad, 2017). Unsur visual memberi petunjuk kontekstual berupa ekspresi, situasi, dan gerak tubuh yang dapat membantu siswa menafsirkan makna tuturan, meskipun kosakata yang digunakan belum sepenuhnya dikuasai.

Ketiga, video animasi sebagai media audio visual. Video animasi banyak dimanfaatkan karena bersifat dinamis, menarik secara visual, dan mudah diakses melalui platform digital seperti YouTube (Handayani & Syafi'i, 2022). Karakter, latar, dan alur ceritanya dapat dirancang secara fleksibel sesuai tingkat kesulitan bahasa dan minat peserta didik. Ketiga kajian ini saling berkaitan. Kompleksitas linguistik istima' menjelaskan mengapa media audio visual dibutuhkan (Arsyad, 2017; Effendy, 2012; Hermawan, 2011). Bukti empiris menunjukkan bahwa video animasi relevan memenuhi kebutuhan tersebut (Hamidi et al., 2023; Handayani & Syafi'i, 2022; Tini & Sidiq, 2023). Tantangan Kurikulum Merdeka menjelaskan mengapa kebutuhan itu semakin mendesak (Afiaturrahmah et al., 2024; Yunita et al., 2024).

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mendeskripsikan proses implementasi video animasi secara alami di kelas masih relatif jarang ditemukan. Penelitian semacam itu mencakup respons, kendala, dan dinamika interaksi siswa selama menyimak, tanpa memaksakan klaim kuantitatif tentang besaran peningkatan. Hal ini terutama terlihat pada jenjang SMA berbasis Muhammadiyah. Penelitian yang dilakukan dalam praktik mengajar langsung di lapangan juga belum banyak didokumentasikan secara ilmiah.

Kesenjangan ini bukan hanya kesenjangan lokus. Mayoritas kajian berfokus pada pertanyaan apakah video animasi efektif, sedangkan pertanyaan tentang bagaimana penerapannya berlangsung di kelas nyata, dengan segala dinamika dan penyesuaian yang menyertainya, belum dijawab secara mendalam. Kebaruan penelitian ini terletak pada dua aspek. Pertama, penelitian ini menempatkan proses implementasi sebagai fokus utama, bukan pengukuran peningkatan skor, sehingga menghasilkan deskripsi autentik tentang bagaimana media diterapkan dan direspons di kelas. Kedua, penelitian ini dilakukan pada konteks SMA berbasis Muhammadiyah di Kota Medan, yang relatif belum banyak diteliti dibandingkan madrasah di wilayah lain.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media video animasi dalam pembelajaran keterampilan menyimak (maharah istima') bahasa Arab pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 3 Medan. Deskripsi mencakup proses pembelajaran, respons siswa, kendala yang dihadapi, dan penyesuaian pedagogis yang dilakukan guru. Hasilnya diharapkan menjadi referensi praktis bagi guru dan calon guru bahasa Arab dalam merancang pembelajaran menyimak berbasis media video animasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menggambarkan proses implementasi media video animasi dalam pembelajaran maharah istima' sebagaimana berlangsung di kelas. Gambaran itu mencakup respons siswa, kendala, dan penyesuaian pedagogis yang menyertainya, tanpa memanipulasi variabel dan tanpa mengukur besaran peningkatan keterampilan (Creswell, 2016; Sugiyono, 2020).

Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 3 Medan pada bulan Juli sampai Agustus 2026, dalam rangkaian kegiatan Pengembangan Kemampuan Profesi (PKP) program S1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Pembelajaran maharah istima' berbasis video animasi diamati dalam dua pertemuan, yaitu pada 24 Juli 2026 (pelaksanaan awal) dan 30 Juli 2026 (pelaksanaan berikutnya). Setelah itu dilakukan satu pertemuan wawancara dengan siswa, sehingga data dikumpulkan dalam tiga kali pertemuan.

Peneliti berperan ganda sebagai guru praktikan sekaligus pengumpul data. Peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas dan melakukan observasi partisipatif terhadap jalannya pembelajaran serta respons siswa. Oleh karena itu, penyebutan "guru" pada bagian Hasil dan Pembahasan, termasuk pada subbagian Perspektif Guru, merujuk pada peneliti dalam perannya sebagai guru praktikan. Subbagian tersebut merupakan refleksi peneliti sendiri, bukan hasil wawancara dengan guru lain. Peran ganda ini memungkinkan pengamatan dari dalam proses pembelajaran, tetapi membuka kemungkinan subjektivitas dalam penafsiran data.

Penelitian ini tidak menggunakan populasi dan sampel dalam arti statistik, melainkan menetapkan sasaran penelitian. Sasarannya adalah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah 3 Medan yang berjumlah 12 orang. Dari 12 siswa tersebut, empat siswa dipilih sebagai informan wawancara. Pemilihan dilakukan peneliti tanpa kriteria khusus dan tanpa undian atau pengacakan. Peneliti memilih empat siswa, lalu meminta kesediaan mereka untuk diwawancarai. Dengan demikian, informan tidak dimaksudkan mewakili seluruh siswa, dan pandangan yang mereka sampaikan dimaknai sebagai gambaran pengalaman individu, bukan

generalisasi.

Data dikumpulkan melalui dua teknik. Pertama, observasi partisipatif untuk mengamati perhatian dan fokus siswa selama video diputar, partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, aktivitas mencatat kosakata dan menirukan ungkapan, serta kendala teknis dan pembelajaran yang muncul (Sugiyono, 2020). Kedua, wawancara semi-terstruktur terhadap empat siswa informan mengenai tanggapan mereka terhadap pembelajaran berbasis video, kesulitan yang dialami, dan saran perbaikan. Pertanyaan dapat dikembangkan sesuai jawaban informan (Moleong, 2018; Sugiyono, 2020). Sumber data penelitian adalah siswa kelas X dan peneliti sebagai guru praktikan.

Pencatatan data dilakukan secara manual tanpa perekaman audio maupun video. Setelah pembelajaran selesai, peneliti mengingat kejadian di kelas dan menuliskannya kembali sebagai catatan observasi. Pada wawancara, peneliti mendengarkan jawaban informan, mengingatnya, dan menuliskannya kembali setelah wawancara selesai. Karena pencatatan bersifat retrospektif, jumlah siswa pada rekapitulasi perilaku merupakan hitungan peneliti berdasarkan ingatan dan catatan tersebut. Angka itu dimaknai sebagai gambaran kecenderungan, bukan hasil pengukuran yang tepat.

Instrumen penelitian berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara. Keduanya disusun sendiri oleh peneliti dengan bertumpu pada tiga landasan, yaitu tujuan dan fokus penelitian tentang implementasi video animasi dalam pembelajaran maharah istima', pengalaman dan pengamatan peneliti selama praktik mengajar, serta teori dan indikator dari buku dan penelitian terdahulu. Pedoman observasi mencakup aspek perhatian dan fokus siswa, partisipasi dalam menjawab pertanyaan, aktivitas mencatat kosakata dan menirukan ungkapan, serta kendala teknis dan pembelajaran. Pedoman wawancara mencakup tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis video, kesulitan yang dialami, dan saran perbaikan. Kedua pedoman tidak divalidasi oleh pihak lain, dan hal ini diakui sebagai keterbatasan penelitian.

Data dianalisis dengan model interaktif Miles et al. (2014) yang terdiri atas tiga alur kegiatan yang berlangsung bersamaan, yaitu kondensasi (reduksi) data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Kondensasi data dilakukan dengan memilah catatan observasi dan wawancara sesuai fokus penelitian. Penyajian data dilakukan secara naratif dan melalui rekapitulasi perilaku siswa pada tiap pertemuan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan pola perubahan antara pelaksanaan awal dan pelaksanaan berikutnya. Keabsahan data diupayakan melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil pengamatan peneliti dengan pernyataan siswa informan, dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan temuan observasi dengan temuan wawancara (Moleong, 2018; Sugiyono, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Implementasi Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi

Hasil penelitian disajikan berurutan mengikuti tahapan pembelajaran. Uraian dimulai dari apersepsi dan penyajian video, lalu partisipasi siswa, aktivitas pasca-menyimak, dan pola keterlibatan siswa pada kedua pelaksanaan.

Pembelajaran diawali dengan apersepsi berupa pengulangan kosakata dari materi istima' sebelumnya. Sebagian besar dari 12 siswa memperhatikan guru, sedangkan beberapa lainnya masih membuka catatan untuk mengingat kosakata. Tahap ini menjadi jembatan antara kosakata yang telah dimiliki

siswa dan materi baru, sehingga siswa tidak langsung menghadapi input bahasa yang sepenuhnya asing. Guru lalu meminta siswa memperhatikan kosakata yang belum dipahami selama menyimak. Arahan ini penting karena maharah istima' menuntut ketelitian pada pengenalan kosakata dan struktur kalimat (Hermawan, 2011). Tanpa arahan, siswa berisiko menyimak secara pasif tanpa tujuan yang jelas.

Guru kemudian menayangkan video animasi bertema الحياة اليومية (kehidupan sehari-hari) berdurasi 5–6 menit melalui laptop dan proyektor. Tema yang dekat dengan pengalaman siswa memungkinkan mereka mengaitkan bahasa yang didengar dengan konteks yang sudah dikenal. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa media perlu menyalurkan pesan secara terencana agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif (Arsyad, 2017). Pada pelaksanaan awal, video diputar utuh tanpa jeda. Cara ini memberi pengalaman menyimak yang mendekati kecepatan tutur penutur asli, tetapi menuntut kapasitas kognitif yang lebih tinggi.

Selama pemutaran pertama, sebagian siswa berusaha mengikuti dialog. Pada bagian percakapan yang cepat, beberapa siswa mulai kehilangan informasi, dan 3–4 siswa mulai berbicara pelan dengan teman sebelahnya setelah beberapa menit. Ketika sebagian siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru tentang isi video, guru memutar ulang bagian tertentu sambil menjelaskan kosakata yang sulit. Respons ini muncul langsung dari kendala di lapangan dan bukan bagian dari rencana pembelajaran. Pada pelaksanaan berikutnya, guru menambahkan pertanyaan fokus sebelum video diputar. Video bertema serupa berdurasi sekitar 5 menit diputar utuh, lalu diulang pada bagian tertentu disertai jeda. Pada pelaksanaan ini sebagian besar siswa lebih konsisten memperhatikan layar, beberapa mulai mencatat kosakata dan menirukan ungkapan, dan ketika video dijeda sekitar 5–6 siswa aktif menjawab pertanyaan guru. Jumlah ini meningkat dibandingkan pelaksanaan sebelumnya.

Pada aktivitas pasca-menyimak, pelaksanaan awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menangkap informasi umum, tetapi beberapa masih keliru pada pertanyaan tentang kosakata atau informasi yang disampaikan cepat. Pola ini sesuai dengan karakteristik maharah istima' yang menuntut ketelitian pada fonem dan kosakata yang secara fonologis berbeda dari bahasa Indonesia (Hermawan, 2011). Pada pelaksanaan berikutnya, sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan tentang informasi utama dan urutan kegiatan dalam dialog, meski kesalahan masih muncul pada kosakata yang bunyinya mirip atau belum dikenal.

Untuk memperjelas pola keterlibatan siswa, rekapitulasi perilaku pada kedua pelaksanaan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi perilaku siswa selama pembelajaran (jumlah siswa dari 12 orang)

Kategori perilaku	Pelaksanaan awal	Pelaksanaan berikutnya
Fokus menyimak, mencatat, dan aktif menjawab	5	6
Fokus, tetapi beberapa kali meminta pengulangan	3	3
Sesekali terdistraksi, kembali fokus saat diberi pertanyaan	2	2
Banyak menunggu penjelasan guru	2	1
Jumlah	**12**	**12**

Catatan: Jumlah siswa merupakan hitungan peneliti berdasarkan catatan retrospektif, sehingga dimaknai sebagai gambaran kecenderungan.

Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh 12 siswa terklasifikasi pada setiap pelaksanaan. Siswa pada kategori paling terlibat naik dari 5 menjadi 6, sedangkan siswa yang banyak menunggu bantuan guru turun dari 2 menjadi 1. Dua kategori tengah, yaitu fokus dengan pengulangan dan sesekali terdistraksi, tidak berubah (3 dan 2 siswa). Dengan demikian, pergeseran tampak pada dua kategori ekstrem, sedangkan kategori tengah relatif stabil. Pola ini mengindikasikan bahwa penyesuaian guru berdampak paling terlihat pada siswa di ujung spektrum keterlibatan.

2. Kendala dan Penyesuaian Pedagogis

Kendala dalam pembelajaran dibedakan menjadi kendala teknis dan kendala pembelajaran. Perbandingannya pada kedua pelaksanaan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan pelaksanaan awal dan pelaksanaan berikutnya

Aspek	Pelaksanaan awal	Pelaksanaan berikutnya
Strategi guru	Video diputar utuh tanpa jeda dan tanpa pertanyaan fokus	Pertanyaan fokus sebelum pemutaran; video diputar utuh, lalu diulang pada bagian sulit disertai jeda
Kendala teknis	Suara kurang jelas di awal, volume perlu disesuaikan	Relatif tidak muncul karena perangkat dipersiapkan lebih matang
Kendala pembelajaran	Kecepatan dialog, kosakata belum familiar, distraksi akibat durasi tanpa jeda	Kecepatan dialog dan perbedaan kemampuan menyimak antarsiswa
Partisipasi siswa	3–4 siswa mulai berbicara dengan teman saat video berjalan	Sekitar 5–6 siswa aktif menjawab saat video dijeda; sebagian mencatat dan menirukan ungkapan

Tabel 2 menunjukkan bahwa kendala teknis dapat diatasi melalui persiapan perangkat, sedangkan kendala pembelajaran berkurang sebagian tetapi tidak hilang. Kecepatan dialog dan kosakata yang belum familiar tetap menjadi sumber kesulitan utama pada kedua pelaksanaan. Bertahannya kendala tersebut meskipun kendala teknis telah teratasi mengindikasikan bahwa hambatan itu bersifat linguistik-kognitif, bukan sekadar persoalan penyajian media.

Secara keseluruhan, data menunjukkan dua pola. Pertama, keterlibatan siswa meningkat seiring mereka mengenal prosedur penggunaan video, tercermin dari bertambahnya siswa yang aktif menjawab dan bergesernya rekapitulasi dari kelompok “sesekali terdistraksi atau menunggu bantuan” ke kelompok “fokus dan aktif”. Kedua, penyesuaian guru berupa pertanyaan fokus, jeda, dan pengulangan tampak berjalan beriringan dengan peningkatan partisipasi tersebut. Data ini bersifat deskriptif dan tidak dapat menyimpulkan hubungan sebab-akibat. Kedua pola tersebut merupakan hasil verifikasi atas data yang telah dikondensasi dan disajikan, sebagai tahap akhir model analisis interaktif (Miles et al., 2014).

3. Respons Guru dan Siswa

Menurut refleksi guru, video animasi dipilih karena menggabungkan suara, gambar, dan situasi percakapan sehingga memberi konteks bagi siswa saat menyimak. Pemilihan video mempertimbangkan

kesesuaian tema dengan materi kelas X, durasi, kejelasan suara, tingkat kesulitan kosakata, dan kemampuan siswa, sedangkan video yang terlalu panjang atau sulit sengaja dihindari. Guru mencatat bahwa siswa cenderung lebih tertarik karena dapat melihat aktivitas dan ekspresi tokoh. Kendala utama yang diidentifikasi adalah kecepatan percakapan, kosakata baru, dan perbedaan kemampuan menyimak di antara 12 siswa. Sebagian siswa perlu mendengarkan bagian tertentu berulang kali. Penyesuaian pada pelaksanaan berikutnya dilakukan setelah guru melihat kesulitan siswa pada pelaksanaan awal. Dengan demikian, penyesuaian itu merupakan respons reflektif terhadap kondisi nyata di kelas, bukan bagian dari rencana awal.

Respons empat siswa informan dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan respons siswa informan

Informan	Respons utama
Siswa A dan B	Gambar atau unsur visual membantu memahami situasi dan maksud dialog, meski tidak semua kata dimengerti
Siswa C	Kesulitan pada bagian percakapan yang cepat dan perlu mendengarkan kembali bagian tersebut
Siswa D	Pembelajaran berbasis video lebih menarik daripada hanya mendengarkan guru; mengusulkan agar kosakata sulit diperkenalkan sebelum video diputar

Tabel 3 memperlihatkan bahwa respons siswa saling melengkapi. Siswa A dan B menegaskan fungsi unsur visual sebagai penyedia konteks, bukan pengganti penguasaan kosakata. Pernyataan Siswa C sejalan dengan temuan observasi tentang kecepatan dialog, sehingga kendala tersebut terkonfirmasi dari dua sumber, yaitu pengamatan peneliti dan pengalaman siswa (triangulasi sumber). Usulan Siswa D berarah satu langkah lebih jauh daripada pertanyaan fokus yang sudah diterapkan, yaitu pengenalan kosakata sebelum menyimak.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menjawab tujuan penelitian dalam tiga hal. Pertama, implementasi video animasi pada maharah istima' berlangsung melalui tahapan apersepsi, pemutaran video, interaksi selama menyimak, dan aktivitas pasca-menyimak. Pelaksanaan awal dan berikutnya berbeda pada ada atau tidaknya pertanyaan fokus, jeda, dan pengulangan. Kedua, video animasi membantu siswa memahami konteks dan kosakata secara situasional serta tampak berjalan beriringan dengan keterlibatan yang lebih konsisten. Ketiga, kecepatan dialog dan kosakata yang belum familiar tetap menjadi kendala yang bertahan.

Temuan bahwa video animasi membantu siswa memahami kosakata dan konteks percakapan sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu. Handayani dan Syafi'i (2022) melaporkan bahwa video animasi menunjang efektivitas dan motivasi belajar siswa dalam maharah istima'. Tini dan Sidiq (2023) menemukan kontribusi positif media audio-visual berbasis animasi terhadap pemahaman menyimak. Peningkatan partisipasi dari pelaksanaan awal ke berikutnya dalam penelitian ini selaras dengan Hamidi et al. (2023), yang menunjukkan bahwa media video animasi berpotensi diterapkan pada jenjang menengah atas. Kesamaan pola lintas desain, yaitu pengembangan produk, eksperimen, dan implementasi deskriptif,

menunjukkan bahwa manfaat video animasi bagi keterlibatan siswa muncul dalam berbagai konteks. Namun, penelitian ini bersifat deskriptif pada satu kelas, sehingga kesejalanan tersebut tidak dimaknai sebagai pembuktian.

Penelitian ini juga menawarkan nuansa yang belum banyak diuraikan dalam penelitian-penelitian tersebut. Penelitian pengembangan seperti Hamidi et al. (2023) wajar berfokus pada kualitas produk. Desain eksperimen seperti Tini dan Sidiq (2023) cenderung membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Keduanya tidak mendokumentasikan secara rinci penyesuaian pedagogis di sela penerapan. Penelitian deskriptif berada pada posisi yang tepat untuk menangkap dimensi proses tersebut. Data penelitian ini menunjukkan bahwa pada pelaksanaan awal, ketika video hanya diputar tanpa pertanyaan fokus dan tanpa jeda terstruktur, kendala kecepatan dialog dan kosakata asing tetap muncul meski media yang sama telah digunakan. Keterlibatan siswa tampak lebih baik setelah guru menyesuaikan strategi dengan pertanyaan fokus dan pengulangan bertahap. Dengan demikian, video animasi dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai kondisi yang perlu tetapi belum cukup (*necessary but not sufficient*). Kerangka ini menggeser pertanyaan dari "apakah media X efektif" menjadi "dalam kondisi pedagogis seperti apa media X menjadi efektif".

Nuansa ini sejalan dengan karakteristik maharah istima' yang menuntut ketelitian pada kosakata, fonem, dan struktur kalimat (Hermawan, 2011). Perbedaan fonologis bahasa Arab dan bahasa Indonesia tidak dapat diselesaikan oleh media visual semenarik apa pun, karena pengenalan bunyi dan kosakata harus dibangun bertahap melalui paparan berulang. Peran video animasi lebih tepat dipahami sebagai fasilitator motivasi dan konteks, bukan jalan pintas pemerolehan kosakata dan fonem.

Dari sisi implementasi kurikulum, temuan ini perlu didudukkan dalam problematika Kurikulum Merdeka pada pembelajaran bahasa Arab yang dilaporkan Yunita et al. (2024) dan Afiaturrahmah et al. (2024), yaitu keterbatasan variasi metode dan media. Sekolah dalam penelitian ini telah menggunakan video animasi, sehingga kendala keterbatasan media tidak tampak langsung dalam data. Yang tampak justru persoalan lanjutan, yaitu bergesernya masalah dari ketersediaan media menuju kapasitas pedagogis guru dalam mengelola media secara adaptif. Hal ini melengkapi, bukan bertentangan dengan, temuan kedua penelitian tersebut tentang pentingnya dukungan bagi guru.

Implikasi dan Saran

Temuan ini memiliki beberapa implikasi. Bagi guru bahasa Arab, media video animasi sebaiknya diintegrasikan dengan strategi pendampingan aktif, khususnya pertanyaan fokus dan pengenalan kosakata kunci sebelum menyimak, serta pengulangan pada bagian sulit. Pola penyesuaian reflektif yang teramati idealnya dirancang sejak perencanaan, sehingga guru tidak perlu menunggu kendala muncul. Usulan Siswa D menunjukkan bahwa perspektif siswa layak dilibatkan dalam merancang strategi menyimak. Bagi sekolah dan program studi kependidikan bahasa Arab, pelatihan atau pendampingan perlu mencakup perancangan skenario pembelajaran berbasis media secara pedagogis, bukan hanya pelatihan teknis perangkat. Kebutuhan ini relevan bagi guru tetap maupun mahasiswa praktik mengajar, sejalan dengan kebutuhan dukungan dalam implementasi Kurikulum Merdeka (Afiaturrahmah et al., 2024; Yunita et al., 2024). Selain itu, temuan ini menindaklanjuti rekomendasi kajian di lingkungan pendidikan agama Islam tentang pengembangan media ke arah film animasi (Lubis & Mavianti, 2022). Ketika diterapkan di kelas, media tersebut bermanfaat tetapi menuntut kesiapan pedagogis guru.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu cakupan waktu yang singkat, pencatatan data secara retrospektif tanpa perekaman, pedoman yang belum divalidasi pihak lain, pemilihan informan tanpa kriteria khusus, peran ganda peneliti sebagai guru dan pengumpul data, serta ketiadaan dokumen pendukung seperti RPP atau hasil tugas siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan memperluas waktu pengamatan, melengkapi triangulasi dengan dokumen tertulis seperti modul ajar dan hasil belajar siswa, serta menguji pengenalan kosakata sebelum menyimak sebagai strategi pra-menyimak. Dengan cara ini dapat diketahui sejauh mana pola yang ditemukan bertahan pada rentang waktu yang lebih panjang dan konteks sekolah yang lebih beragam.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media video animasi dalam pembelajaran maharah istima' bahasa Arab pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 3 Medan. Berdasarkan hasil dan pembahasan, implementasi berlangsung melalui apersepsi kosakata, pemutaran video, interaksi selama menyimak, dan aktivitas pasca-menyimak. Pada pelaksanaan awal video diputar utuh tanpa jeda, lalu pada pelaksanaan berikutnya guru menambahkan pertanyaan fokus, jeda, dan pengulangan pada bagian dialog yang sulit. Siswa merespons video animasi secara positif karena unsur visualnya memberi konteks yang membantu mereka menghubungkan tuturan dengan situasi yang ditampilkan, dan keterlibatan mereka tampak lebih konsisten setelah penyesuaian tersebut. Meskipun demikian, kecepatan dialog dan kosakata yang belum familiar tetap menjadi kendala pada kedua pelaksanaan, sehingga hambatan ini bersifat linguistik-kognitif dan tidak hilang hanya dengan persiapan perangkat yang lebih baik.

Makna utama dari temuan ini adalah bahwa video animasi berperan sebagai alat bantu kontekstual yang memperkuat keterlibatan dan motivasi, bukan solusi tunggal atas kompleksitas maharah istima'. Efektivitas implementasi media tidak semata ditentukan oleh jenis medianya, tetapi oleh kesiapan guru melakukan penyesuaian pedagogis secara reflektif berdasarkan respons siswa di kelas. Karena itu, pemanfaatan media audio-visual dalam pembelajaran menyimak bahasa Arab perlu dipadukan dengan strategi pendampingan guru yang terencana. Temuan ini bersifat deskriptif-kontekstual pada satu kelas dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi.

DAFTAR PUSTAKA

Afiaturrahmah, F., Saefuloh, H., & Sumiarnih, N. (2024). Problematika implementasi Kurikulum Merdeka mata pelajaran bahasa Arab dan solusinya. El-Ibtikar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 13(2), 148–176.

Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

Creswell, J. W. (2016). Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran (Ed. 4; A. Fawaid & R. K. Pancasari, Penerjemah). Pustaka Pelajar.

Effendy, A. F. (2012). Metodologi pengajaran bahasa Arab. Misykat.

Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis video animasi interaktif untuk siswa Madrasah Aliyah. Journal on Education, 5(2), 5289–5296. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098

Handayani, S., & Syafi'i. (2022). Pemanfaatan video animasi YouTube untuk meningkatkan pengembangan maharah istima' bahasa Arab. Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 3(2), 104–115. https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6138

Hermawan, A. (2011). Metodologi pembelajaran bahasa Arab. PT Remaja Rosdakarya.

Lubis, T. C., & Mavianti. (2022). Penerapan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam pada anak. Jurnal Raudhah, 10(2), 45–53.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). Sage Publications.

Moleong, L. J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi, Cet. 38). PT Remaja Rosdakarya.

Setiawan, H. R., & Lubis, Z. (2016). Peningkatan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah bahasa Arab materi hiwar dengan menggunakan metode role play pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam, 8(2), 47–51. https://doi.org/10.30596/intiqad.v8i2.726

Sugiyono. (2020). Metode penelitian kualitatif (Cet. 3). Alfabeta.

Tini, C., & Sidiq, H. (2023). Implementasi media audio visual berbasis animasi bahasa Arab dalam pembelajaran Mahārah Istimā'. Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 6(2), 457–470. https://doi.org/10.35931/am.v6i2.2603

Yunita, S., Masrura, D., Bayzura, S., & Saariah. (2024). Pembelajaran bahasa Arab berbasis Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Negeri Sorong: Implementasi dan problematikanya. Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab, 21(3). https://journal.unhas.ac.id/index.php/naa/article/view/40293