

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN MAHARAH ISTIMA' SISWA MADRASAH TSANAWIYAH

Farid Sofyan<sup>1\*</sup>, Umi Hijriyah<sup>2</sup>, Intan Muflihah<sup>3</sup>, Ahmad Iqbal HS<sup>4</sup>

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia  
faridsofyan019@gmail.com

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya maharah istima' siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media video interaktif dalam meningkatkan maharah istima' siswa kelas VII MTs GUPPI I Babatan Lampung Selatan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu tipe nonequivalent control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pre-test dan post-test serta didukung oleh observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata gain kelas eksperimen sebesar 51,2 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 13,5. Uji hipotesis menunjukkan nilai  $t = 11,7$  dengan signifikansi kurang dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kedua kelas. Nilai effect size sebesar 3,02 menunjukkan pengaruh yang sangat besar. Dengan demikian, media video interaktif efektif dalam meningkatkan maharah istima' siswa.

**Kata Kunci:** Video Interaktif, Maharah Istima', Pembelajaran Bahasa Arab.

*Abstract:* This study was motivated by the low level of students' listening skills due to the use of less varied and monotonous teaching methods. This study aims to analyze the effectiveness of interactive video media in improving the listening skills of seventh-grade students at MTs GUPPI I Babatan Lampung Selatan. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The sample consisted of two classes, namely the experimental and control groups, each comprising 30 students. Data were collected through pre-test and post-test, supported by observation and questionnaires. The results showed that the mean gain score of the experimental group was 51.2, higher than that of the control group at 13.5. Hypothesis testing indicated a  $t$ -value of 11.7 with a significance level of less than 0.05, indicating a significant difference between the two groups. The effect size value of 3.02 indicated a very large effect. Therefore, interactive video media is effective in improving students' listening skills.

**Keywords:** Interactive Video, Listening Skill, Arabic Learning.

---

#### Article History:

Received: 01-04-2026

Revised : 01-05-2026

Accepted: 01-06-2026

Online : 15-06-2026

---

### A. LATAR BELAKANG

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa Internasional yang sangat penting, terutama bagi umat Islam karena menjadi bahasa di Al-Quran, hadist, dan banyak kitab kitab keislaman terutama kitab-kitab klasik. Pendidikan bahasa Arab di madrasah menekankan pada empat keterampilan: *qira'ah, kitabah, kalam, dan istima'*. Dari keempat itu, kemampuan *maharah istima'* memegang peranan penting karena merupakan pondasi bagi kemampuan berbahasa aktif selanjutnya. Namun dalam praktik pembelajaran tradisional, kemampuan ini sering kali kurang berkembang akibat metode konvensional yang terlalu tekstual, monoton, dan kurang memotivasi siswa. Pembelajaran bahasa Arab bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara

lisan dan tulisan melalui penguasaan empat keterampilan yaitu *maharah istima'*, *maharah kalam*, *maharah qira'ah*, *maharah kitabah* (Bamualim, 2020).

Dari keempat keterampilan tersebut, *maharah istima'* memiliki posisi yang sangat penting karena menjadi landasan awal dalam penguasaan keterampilan berbahasa lainnya. *Maharah istima'* yang baik memungkinkan siswa memahami *mufradat*, *tarkib*, serta makna ujaran secara kontekstual. Akan tetapi, dalam praktik pembelajaran di madrasah, keterampilan ini sering kali belum berkembang secara optimal. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah dan latihan mendengar yang sederhana, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Handayani & Syafi'i, 2022).

Problematika dalam pembelajaran bahasa Arab dapat muncul dari berbagai kondisi yang berkaitan dengan karakteristik bahasa Arab maupun faktor di luar bahasa itu sendiri. Secara umum, kesulitan yang dihadapi peserta didik terbagi menjadi dua jenis. Pertama, problematika linguistik, yaitu hambatan yang timbul akibat ciri khas bahasa Arab sebagai bahasa asing, sehingga peserta didik sering merasa kesulitan dalam memahami struktur, kosakata, maupun kaidahnya. Kedua, problematika non-linguistik, yaitu persoalan yang berasal dari faktor eksternal, seperti kurangnya motivasi belajar peserta didik, materi ajar yang tidak relevan, atau sarana dan prasarana pembelajaran yang belum memadai (Hijriyah et al., 2022).

Permasalahan serupa juga ditemukan di MTs GUPPI I Babatan Lampung Selatan. Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Arab, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam *maharah istima'*. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa, di mana sebagian besar belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, siswa juga menunjukkan tingkat kejenuhan yang cukup tinggi dan kurang antusias selama pembelajaran berlangsung, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dalam kegiatan belajar.

Menurut Lamatenggo dalam (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Arifudin, 2026) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Secara teoretis, pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual dan multimedia interaktif dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media audio visual mampu menyajikan informasi secara lebih konkret melalui kombinasi unsur suara dan gambar, sehingga membantu siswa dalam memahami konteks bahasa dengan lebih mudah. Selain itu, teori *multimedia learning* menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui jalur visual dan auditori secara bersamaan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta mengurangi beban kognitif peserta didik (Mayer, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan video interaktif menjadi salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa. Video interaktif tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk audio visual, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui berbagai fitur seperti kuis, umpan balik, dan navigasi mandiri. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan *maharah istima'*, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Handayani & Syafi'i, 2022). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menggunakan video yang bersifat pasif dan belum secara khusus mengkaji efektivitas video interaktif dalam pembelajaran *maharah istima'* di tingkat madrasah.

Penelitian mengenai penggunaan video interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab masih terbatas, terutama pada konteks lokal seperti MTs GUPPI I Babatan Lampung Selatan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya terkait efektivitas penggunaan media video interaktif dalam meningkatkan keterampilan *maharah istima'*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan video interaktif dalam meningkatkan *maharah istima'* siswa kelas VII MTs GUPPI I Babatan Lampung Selatan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi, serta secara praktis menjadi alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di madrasah.

## **B. METODE PENELITIAN**

Menurut Rahardjo dikutip (Awaludin, 2024) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Mayasari, 2023) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Metode penelitian adalah tata cara sistematis yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data agar diperoleh informasi yang valid dan dapat menjawab rumusan masalah penelitian (Siroj et al., 2024). Penelitian ini

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa proses randomisasi (Sugiyono, 2023). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media video interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media flashcard.

Penelitian dilaksanakan di MTs GUPPI I Babatan Lampung Selatan pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII, dengan sampel terdiri dari kelas VII-A sebanyak 30 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII-B sebanyak 30 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Machali, 2021).

Instrumen penelitian berupa tes *maharah istima'* dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, digunakan lembar observasi dan angket sebagai data pendukung untuk melihat aktivitas dan respon siswa selama proses pembelajaran.

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis. Pada tahap pelaksanaan, kedua kelompok diberikan *pre-test*, kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan media video interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah itu, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data melalui nilai rata-rata, maksimum, minimum, dan standar deviasi. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Pengujian hipotesis dilakukan dengan *Independent Samples T-Test* menggunakan pendekatan WELCH (*equal variances not assumed*). Selain itu, digunakan analisis *effect size* (*Cohen's d*) untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap peningkatan *maharah istima'* siswa.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif

Descriptives	Kelas	
	VII-A	VII-B
N	30	30
	30	30
Missing	0	0
	0	0
Mean	51.2	13.5
	13.5	51.2
Median	47.5	15.0
	15.0	47.5
Standard deviation	15.9	7.67
	7.67	15.9
Minimum	25	0
	0	25
Maximum	85	30
	30	85

Berdasarkan analisis deskriptif, jumlah sampel masing-masing kelas sebanyak 30 siswa tanpa data hilang (*missing* = 0). Rata-rata gain kelas VII-A sebesar 51,2, lebih tinggi dibandingkan kelas VII-B sebesar 13,5, yang menunjukkan peningkatan *maharah istima*' lebih besar pada kelas dengan media video interaktif. Nilai median kelas VII-A sebesar 47,5 dan kelas VII-B sebesar 15,0, menunjukkan distribusi data yang cukup seimbang. Standar deviasi kelas VII-A sebesar 15,9 dan kelas VII-B sebesar 7,67, menandakan variasi peningkatan yang lebih beragam pada kelas VII-A. Nilai minimum dan maksimum pada kelas VII-A masing-masing 25 dan 85, sedangkan pada kelas VII-B sebesar 0 dan 30. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa media video interaktif efektif dalam meningkatkan *maharah istima*' siswa.

#### Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

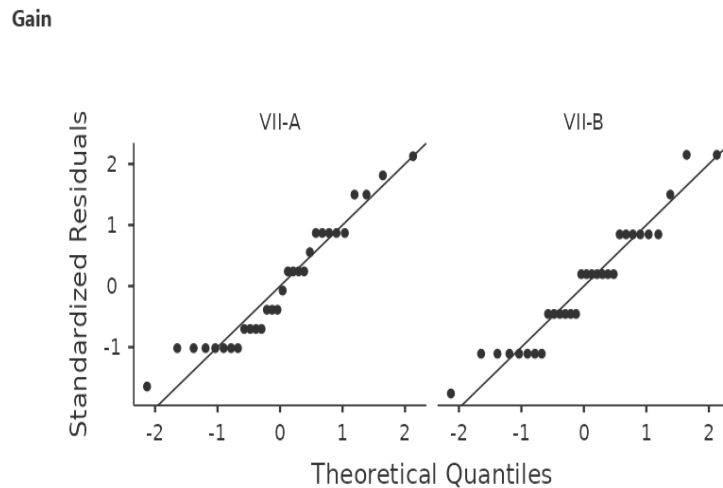
Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data selisih nilai (*gain*) kemampuan *maharah istima*' siswa berdistribusi normal atau tidak, sebagai salah satu syarat dalam penggunaan uji statistik parametrik. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang relatif kecil ( $n < 50$ ), sehingga metode ini dinilai lebih tepat dan sensitif dalam mendeteksi kenormalan data.

Tabel 2. Uji Normalitas

Descriptives		
	Kelas	Gain
N	VII-A	30
	VII-B	30
Missing	VII-A	0
	VII-B	0
Mean	VII-A	51.2
	VII-B	13.5
Median	VII-A	47.5
	VII-B	15.0
Standard deviation	VII-A	15.9
	VII-B	7.67
Shapiro-Wilk W	VII-A	0.931
	VII-B	0.935
Shapiro-Wilk p	VII-A	.052
	VII-B	.067

Hasil uji normalitas Shapiro–Wilk pada data selisih nilai *maharah istima*' ( $n = 30$ ) menunjukkan nilai  $W = 0,943$  dan  $p\text{-value} = 0,111$  ( $> 0,05$ ). Ini berarti data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, data dapat dilanjutkan ke uji Independent Samples T-Test untuk menguji perbedaan peningkatan antara kelas VII-A dan VII-B serta efektivitas penggunaan video interaktif. Sebagai pendukung argumen, dilakukan pemeriksaan secara visual melalui grafik Normal Q–Q Plot.

Tabel 1. Grafik Normal Q-Q Plot



Salah satu cara termudah untuk melihat normalitas residual adalah dengan melihat grafik histogram yang membandingkan antara data observasi dengan distribusi yang mendekati distribusi normal (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Grafik Normal Q-Q Plot pada kelas VII-A dan VII-B menunjukkan sebagian besar data mengikuti garis diagonal, sehingga distribusinya cenderung normal. Penyimpangan kecil masih dalam batas wajar dan tidak ada outlier ekstrem. Data juga relatif simetris. Secara keseluruhan, hasil ini mendukung uji *Shapiro-Wilk* bahwa data berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat dan mengetahui apakah varian dari populasi memiliki nilai yang sama atau tidak (Machali, 2021). Uji ini merupakan salah satu syarat dalam penggunaan uji statistik parametrik, khususnya *Independent Samples T-Test*. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan metode *Levene's Test* terhadap data selisih nilai (*gain*) kemampuan *maharah istima'* siswa.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Homogeneity of Variances Test (Levene's)				
	F	df	df2	p
Gain	19.9	1	58	<.001

*Note.* A low p-value suggests a violation of the assumption of equal variances

Berdasarkan hasil *Levene Test* menunjukkan nilai  $F = 19,9$  dengan  $p\text{-value} < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians antara kelas VII-A dan VII-B tidak homogen. Artinya, terdapat perbedaan variasi data pada kedua kelompok dan asumsi homogenitas tidak terpenuhi. Tetapi, uji hipotesis tetap dapat dilanjutkan menggunakan *Independent Samples T-Test* dengan pendekatan WELCH (*equal variances not assumed*), yang lebih robust dan tetap memberikan hasil yang valid meskipun varians antar kelompok berbeda.

#### Uji Hipotesis (*Independent Samples T-Test*)

Uji hipotesis adalah prosedur penelitian untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data sampel melalui analisis statistik inferensial (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016). Pada penelitian ini Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan *maharah istima'* antara kelas VII-A dan VII-B setelah penggunaan video interaktif, menggunakan *Independent Samples T-Test* dua arah pada taraf signifikansi 5%.  $H_0$  menyatakan tidak ada perbedaan, sedangkan  $H_1$  menyatakan terdapat perbedaan peningkatan antara kedua kelas.

Tabel 4. Uji Hipotesis

		Independent Samples T-Test				95% Confidence Interval		
		Statistic	df	p	Effect Size	Lower	Upper	
Gain	Student's t	11.7 <sup>a</sup>	58.0	<.001	Cohen's d	3.02	2.26	3.76
	Welch's t	11.7	41.8	<.001	Cohen's d	3.02		

Note.  $H_a \mu_{VII-A} \neq \mu_{VII-B}$

<sup>a</sup> Levene's test is significant ( $p < .05$ ), suggesting a violation of the assumption of equal variances

Hasil uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai  $t = 11,7$  dengan  $p\text{-value} < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan *maharah istima'* antara kelas VII-A dan VII-B setelah penggunaan video interaktif. Selain itu, nilai *Cohen's d* = 3,02 termasuk kategori efek sangat besar, yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga kuat secara praktis. Interval kepercayaan 95% yang seluruhnya bernilai positif juga mengindikasikan bahwa hasil ini konsisten dan stabil. Dengan demikian, penggunaan video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan *maharah istima'* siswa serta memberikan perbedaan peningkatan yang nyata antara kedua kelas.

#### Analisis Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain)

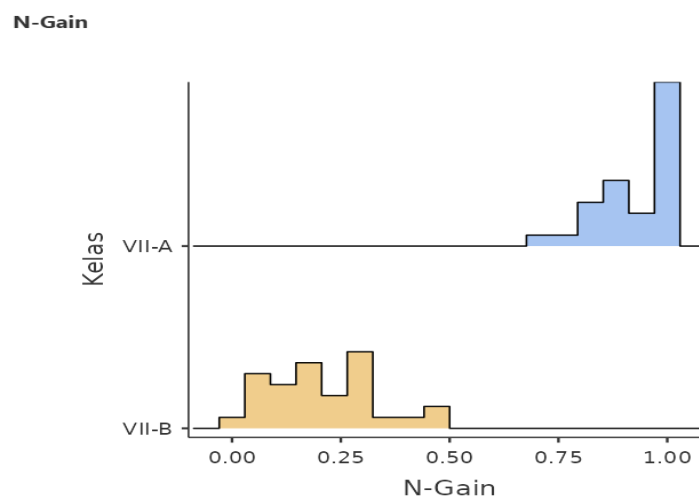
N-Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan pembelajaran dalam desain *pre-test* dan *post-test* (Setiawan et al., 2024).

Tabel 5. N-Gain

Descriptives		
	Kelas	N-Gain
N	VII-A	30
	VII-B	30
Missing	VII-A	0
	VII-B	0
Mean	VII-A	0.930
	VII-B	0.206
Median	VII-A	0.969
	VII-B	0.194
Standard deviation	VII-A	0.0828
	VII-B	0.120
Minimum	VII-A	0.714
	VII-B	0.00
Maximum	VII-A	1.00
	VII-B	0.462

Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas VII-A mengalami peningkatan kemampuan *maharah istima'* yang sangat tinggi dengan rata-rata 0,930 (kategori tinggi), sedangkan kelas VII-B hanya mencapai 0,206 (kategori rendah). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif sangat efektif di kelas VII-A, namun kurang efektif di kelas VII-B. Median yang lebih tinggi pada kelas VII-A (0,969) dibandingkan kelas VII-B (0,194) memperkuat bahwa mayoritas siswa di kelas VII-A mengalami peningkatan yang lebih baik. Selain itu, standar deviasi yang lebih kecil pada kelas VII-A menunjukkan bahwa peningkatan tersebut lebih merata. Secara keseluruhan, video interaktif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan *maharah istima'*, terutama pada kelas VII-A.

Tabel 2. Grafik Histogram N-Gain



Histogram distribusi N-Gain menunjukkan bahwa kelas VII-A memiliki nilai yang terkonsentrasi pada kategori tinggi mendekati 1,00, sehingga sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan *maharah istima'* yang signifikan dan merata. Sebaliknya, kelas VII-B didominasi oleh nilai N-Gain rendah hingga sedang, dengan mayoritas berada di bawah 0,30, yang menandakan peningkatan yang kurang optimal. Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa penggunaan video interaktif lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan *maharah istima'* pada kelas VII-A dibandingkan kelas VII-B.

### **Pembahasan Penerapan Media Video Interaktif Terhadap Peningkatan *Maharah Istima'***

Berdasarkan hasil penelitian di MTs GUPPI I Babatan, penggunaan media video interaktif terbukti memberikan efektivitas yang signifikan terhadap peningkatan *maharah istima'* siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas dengan media video interaktif menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Hasil uji statistik dengan nilai signifikansi  $< 0,05$  juga menguatkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan *maharah istima'*.

Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media video interaktif memiliki efektivitas tinggi dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan *maharah istima'*. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan (Tambunan & Yahfidzam, 2025) menyatakan bahwa video pembelajaran Bahasa Arab memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan *maharah istima'* siswa madrasah.

Efektivitas media video interaktif dalam meningkatkan *maharah istima'* tidak terlepas dari karakteristiknya yang menggabungkan unsur audio dan visual secara bersamaan. Melalui media ini, siswa tidak hanya mendengar bahasa Arab, tetapi juga dapat melihat konteks penggunaan bahasa tersebut secara langsung. Hal ini membantu siswa dalam memahami makna kata, kalimat, serta situasi komunikasi secara lebih mendalam. Penelitian yang (Ivanka et al., 2025) menyatakan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran bahasa Arab secara signifikan meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Secara teoritis, penggunaan media video interaktif sejalan dengan perkembangan pembelajaran di era digital, di mana teknologi menjadi bagian penting dalam proses pendidikan. Media video memungkinkan pembelajaran dilakukan secara lebih fleksibel, menarik, dan mudah dipahami. Dengan adanya kombinasi audio, visual, dan interaksi, siswa dapat lebih mudah menyerap informasi serta meningkatkan *maharah istima'* secara optimal.

Dampak positif media video interaktif terhadap *maharah istima'* dapat dijelaskan melalui karakteristik media tersebut yang mampu menghadirkan pembelajaran berbasis audio visual. Dalam penelitian yang dilakukan (Nirmala et al., 2023) menyatakan bahwa media audio visual cukup efektif dan efisien dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis video mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal dibandingkan metode konvensional, karena siswa dapat mendengar sekaligus melihat konteks bahasa secara langsung. Peningkatan signifikan kemampuan *maharah istima'* siswa setelah penggunaan media video, yang ditunjukkan melalui perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* yang signifikan secara statistik. (Najmawati et al., 2024). media video animasi menjadi pilihan yang

efektif karena bersifat dinamis dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Handayani & Syafi'i, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media video interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *maharah istima'* siswa. Media ini terbukti lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional karena mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta hasil belajar siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, media video interaktif sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan *maharah istima'*.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan media video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan *maharah istima'* siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen (VII-A) dibandingkan dengan kelas kontrol (VII-B). Hasil uji Independent Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi  $p < 0,05$ , sehingga hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kemampuan *maharah istima'* siswa yang menggunakan video interaktif dengan siswa yang menggunakan media flashcard. Selain itu, nilai effect size sebesar 3,02 yang termasuk dalam kategori sangat besar menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki pengaruh yang sangat kuat secara praktis terhadap peningkatan kemampuan *maharah istima'*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas penggunaan media video interaktif terhadap peningkatan *maharah istima'* siswa kelas VII MTs GUPPI I Babatan Lampung Selatan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: 1) Guru bahasa Arab disarankan menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran karena terbukti efektif meningkatkan *maharah istima'* siswa. 2) Siswa diharapkan lebih aktif dan memanfaatkan media video interaktif untuk melatih kemampuan menyimak secara mandiri. 3) Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana yang memadai. 4) Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian pada keterampilan bahasa Arab lainnya atau dengan media yang lebih variatif.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab serta dosen pembimbing yang telah memberikan arahan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala MTs GUPPI I Babatan Lampung Selatan, guru, dan siswa yang telah memberikan izin serta berpartisipasi dalam penelitian ini.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arifudin, O. (2025). Dampak Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Terhadap Meningkatkan Hasil Belajar Dan Presentasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 6(3), 629–644.
- Arifudin, O. (2026). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan

- Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 4(1), 160–175.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Bamualim, M. (2020). Kedudukan Dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fawa'id*, 10(2), 1–9.
- Ghozali, I., & Kusumadewi, K. A. (2023). *Partial Least Squares Konsep, Teknik Dan Aplikasi* (1 ed.). Yoga Pratama.
- Handayani, S., & Syafi'i. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima ' Bahasa Arab. *Tatsqifiy*, 3(2), 104–115. <https://doi.org/10.30997/tjpb.v3i2.6138>
- Hijriyah, U., Basyar, S., Koderi, Erlina, Aridan, M., & Hidayatullah, M. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Maharat Al-Istima' Kelas 8 SMP. *Al-Mi'yar*, 5(2), 239–256. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>
- Ivanka, V. I., Jumhur, J., Nazarmanto, Faisal, M., & Nurhayati, U. (2025). Penggunaan Video dalam Pembelajaran Istima ' Berbasis Techonology Enhanced Learning. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7817–7825.
- Kartika, I. (2024). Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(1), 1–15.
- Kartika, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Di PAUD. *Plamboyan Edu*, 3(3), 326–341.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1 ed.). Pandiva Buku.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Samarinda: Universitas Mualawarman.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3 ed.). Cambridge University Press.
- Najmawati, Kaharuddin, & Irwan, M. (2024). Penggunaan Media Video Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Maharah Al-Istima ' Siswa. *Sipakainge*, 2(5), 94–103.
- Nirmala, Fitriah, & Sa'idah, U. (2023). Peran Media Pembelajaran Audio Visual Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Istima ' ( Menyimak ). *El-Hadhary*, 1(02), 78–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.61693/elhadhary.vol102.2023.78-86>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Puspasari, Y. (2024). Pengaruh Modul Ajar Kurikulum Merdeka terhadap Peningkatan Profil Pelajar Pancasila. *Teaching Learning And Development*, 2(1), 17–24. <https://doi.org/10.62672/telad.v2i1.25>
- Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, Septaria, D., & Zahira Gebriella, S. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864. <https://doi.org/http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Sutopo (ed.); 5 ed.). Alfabeta.
- Tambunan, M. P., & Yahfidzam, Y. (2025). Pengaruh Media Audio-Visual terhadap Kemampuan Mahārah Istimā ' Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Deli Serdang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(2021), 377–388. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i3.1329>