

PENGUNAAN VIDEO ANIMASI SPONGEBOB SQUAREPANTS DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA MTs. AL INTISHOR SEKARBELA MATARAM

Fifi Satrillah*, Nasarudin, Husnan

Universitas Muhamadiyah Mataram

*Email: satrillahfifi@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan video animasi Spongebob SquarePants dalam meningkatkan kosakata siswa MTs Al Intishor Sekarbela Mataram Tahun Ajaran 2024/2025, dan untuk mengetahui peningkatan kosakata siswa MTs Al Intishor Sekarbela Mataram dalam penggunaan video animasi Spongebob SquarePants. Kosakata merupakan dasar utama dalam penguasaan keterampilan berbahasa Arab. Media pembelajaran yang menarik secara visual dan auditori sangat dibutuhkan agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata dalam konteks yang nyata dan komunikatif. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa kelas VIII yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 21 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi SpongeBob SquarePants dalam meningkatkan kosakata siswa adalah efektif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, yang berarti hipotesis alternative (H_a) diterima. Penerimaan H_a ini didukung oleh adanya perbedaan signifikan yang disebabkan oleh keunggulan dua variable, yaitu media video animasi yang menarik secara visual dan auditori, serta penyajian kosakata dalam konteks cerita yang konkret dan mudah dipahami. Selain itu, hasil analisis nilai N-Gain menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 83,1045%, yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menandakan bahwa penggunaan video animasi memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa.

Kata Kunci: Video Animasi, Spongebob SquarePants, Kosakata

Abstract: The objective of this research is to determine the effectiveness of using the animated video SpongeBob SquarePants in improving the vocabulary of students at MTs Al Intishor Sekarbela Mataram in the academic year 2024/2025, as well as to measure the extent of vocabulary improvement achieved through the use of this media. Vocabulary is a fundamental foundation in mastering Arabic language skills. Engaging learning media that are both visually and auditorily stimulating are highly needed to help students comprehend and memorize vocabulary more easily in a meaningful and communicative context. This study employed a quantitative approach using a One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 15 eighth-grade students selected through purposive sampling. The instrument used was a multiple-choice test consisting of 21 items that had been tested for validity and reliability. The results of the study showed that the use of SpongeBob SquarePants animated video was effective in improving students' vocabulary. This was evidenced by the results of the paired sample t-test which produced a significance value of 0.000, which is smaller than 0.05, indicating that the alternative hypothesis (H_a) was accepted. The acceptance of H_a is supported by a significant difference, attributed to the strength of two main variables: the engaging audiovisual nature of the animated video media and the presentation of vocabulary in a concrete, easy-to-understand storyline context. Additionally, the N-Gain score analysis showed an average increase of 83.1045%, which is classified as high. This indicates that the use of animated video has a significant impact on enhancing students' vocabulary mastery.

Keywords: Animated Video, SpongeBob SquarePants, Vocabulary



PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki kedudukan penting, terutama dalam konteks pendidikan Islam. Bahasa ini bukan hanya sarana komunikasi, tetapi juga merupakan kunci utama untuk memahami sumber-sumber ajaran Islam seperti Al-Qur'an dan Hadis (Sya'bani & Has, 2023). Oleh karena itu, penguasaan bahasa Arab, khususnya kosakata (mufrodat), menjadi komponen esensial dalam proses pembelajaran. Kosakata merupakan unsur dasar yang membentuk kemampuan berbahasa. Tanpa penguasaan mufrodat yang memadai, peserta didik akan kesulitan memahami teks, menyusun kalimat, maupun menyampaikan gagasan secara lisan dan tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Arab, mufrodat menjadi fondasi untuk membangun empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah) (Himmawati, 2022). Namun demikian, proses pemerolehan mufrodat sering kali menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Di MTs Al Intishor Sekarbela Mataram, pembelajaran bahasa Arab masih menggunakan metode visual seperti penggunaan buku teks dan papan tulis. Guru membacakan materi dari buku, menuliskannya di papan, dan siswa menyalin serta menghafalkannya. Pendekatan ini cenderung monoton dan kurang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Menyikapi tantangan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media audio visual. Media audiovisual dinilai lebih efektif dalam menyampaikan materi bahasa, terutama dalam aspek kosakata yang membutuhkan asosiasi antara bentuk, makna, dan penggunaan kata dalam konteks (Cahyani et al., 2022).

Salah satu bentuk media audiovisual yang bisa digunakan adalah video animasi berbahasa Arab dari serial SpongeBob SquarePants. Serial ini memiliki karakter dan alur cerita yang ringan, lucu, serta dekat dengan dunia anak-anak dan remaja. Versi dubbing bahasa Arab dari serial ini memuat berbagai mufrodat, baik dalam bentuk isim (kata benda), fi'l (kata kerja), maupun harf (partikel), yang disampaikan dalam dialog sehari-hari dan situasi komunikatif. Dengan menyimak video ini, siswa dapat belajar kosakata secara alami dan kontekstual (Raharjo, 2015).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media animasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Namun, penggunaan video animasi dengan karakter populer seperti SpongeBob SquarePants dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab masih tergolong baru dan belum banyak diteliti, khususnya di tingkat madrasah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji



efektivitas penggunaan video animasi SpongeBob SquarePants dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VIII MTs Al Intishor Sekarbela Mataram. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menyajikan temuan empiris mengenai pengaruh penggunaan video animasi terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran bahasa Arab yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest (Siroj et al., 2024). Desain ini digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan video animasi SpongeBob SquarePants dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Pada desain ini, siswa diberikan tes sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest), sehingga peneliti dapat mengamati perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media yang telah ditentukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Al Intishor Sekarbela Mataram, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling, yakni berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut aktif mengikuti pelajaran bahasa Arab dan memiliki kesediaan untuk mengikuti seluruh rangkaian penelitian (Prihastuty, 2023). Selain itu, kelas ini belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dalam proses belajarnya.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 21 butir soal. Soal-soal tersebut dirancang untuk mengukur penguasaan kosakata dalam bahasa Arab, mencakup kategori isim (kata benda), fi'il (kata kerja), ḥarf (kata sambung), serta frasa-frasa sederhana yang muncul dalam video animasi yang digunakan. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui serangkaian uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran untuk memastikan kualitasnya sebagai alat ukur yang sahih dan konsisten.

Prosedur pelaksanaan penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu pretest, perlakuan, dan posttest. Tahap pertama adalah pemberian pretest kepada seluruh siswa untuk mengetahui kemampuan awal dalam penguasaan kosakata. Tahap kedua adalah perlakuan, yaitu pembelajaran menggunakan video animasi SpongeBob SquarePants versi bahasa Arab dari episode "Tuan Krab & SpongeBob Belajar Mengemudi" dengan durasi 6 menit 46 detik. Video ini dipilih karena mengandung dialog sehari-hari yang sesuai dengan konteks pembelajaran kosakata. Tahap terakhir adalah pemberian posttest dengan soal yang sejenis untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata setelah pembelajaran berlangsung.



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2016). Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif yang menjadi dasar analisis efektivitas. Observasi dilakukan untuk melihat respons siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan wawancara ditujukan kepada guru bahasa Arab guna mendapatkan informasi tambahan mengenai pembelajaran sebelumnya. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang berkaitan dengan profil sekolah, jumlah siswa, serta perangkat pembelajaran. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan dua teknik utama, yaitu uji-t (*paired sample t-test*) dan analisis N-Gain. Analisis data diawali dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk menentukan distribusi data. Selanjutnya, Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa (Putri et al., 2023). Sementara itu, analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa, yang dikategorikan ke dalam tiga tingkat, yaitu tinggi ($N\text{-Gain} > 70\%$), sedang ($30\% < N\text{-Gain} \leq 70\%$), dan rendah ($N\text{-Gain} \leq 30\%$) (Nasarudin, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan video animasi *SpongeBob SquarePants* dalam meningkatkan kosakata (*mofrodat*) siswa kelas VIII MTs Al Intishor Sekarbela Mataram. Hasil diperoleh melalui perbandingan nilai pretest dan posttest, serta uji statistik berupa *paired sample t-test* dan analisis N-Gain

1. Uji-t (*Paired Sample t-Test*)

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah menggunakan statistik parametric atau non-parametrik. Uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*. Untuk melihat hasil data yang digunakan normal atau tidak, dilihat dari signifikansi hasil analisi, jika signifikansi > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.211	15	.072	.931	15	.280
Posttest	.223	15	.044	.885	15	.056

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi diatas 0,05. Pada data pretest, nilai signifikansi Shapiro-Wilk adalah 0,280. Sementara pada data posttest, nilai signifikansi Shapiro-Wilk



adalah 0,056. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas dengan hasil data berdistribusi normal, maka analisis yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah analisis parametrik menggunakan uji-t dengan tingkat signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusan dalam uji-t adalah jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji hipotesis menggunakan statistik *IBM SPSS versi 20*. Sebagai berikut:

Tabel 2. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	43.40	15	19.186	4.954
	Posttest	90.80	15	8.504	2.196

Berdasarkan hasil analisis Paired Samples Statistics, menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil pretest adalah 43,40 dengan standar deviasi sebesar 19,186 dan standar error mean sebesar 4,954. Sementara itu, nilai rata-rata hasil posttest sebesar 90,80 dengan standar deviasi sebesar 8,504 dan standar error mean sebesar 2,196. Karena nilai rata-rata pada pretest 43.40<posttest 90.80, maka artinya ada perbedaan rata-rata antara pretest dengan posttest. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka peneliti menafsirkan hasil uji paired sample t-test yang terdapat pada tabel *Paired Samples Test*.

Tabel 3. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error <i>Mean</i>	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Posttest	-47.400	18.807	4.856	-57.815	-36.985	-9.761	14	.000

Tabel ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata hasil sebelum dan sesudah perlakuan adalah -47,400, dengan standard deviasi 18,807 dan *standard error Mean* sebesar 4,856. Nilai t hitung sebesar -9,761 dengan derajat kebebasan (df) 14 dan nilai

signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa. Artinya, penggunaan video animasi SpongeBob SquarePants terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata (*mufradat*) siswa kelas VIII MTs Al Intishor.

2. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan penguasaan kosakata siswa setelah perlakuan. Berikut tabel hasil perhitungan uji N-Gain Score.

Tabel 4. Uji N-Gain Score
Descriptives

		Statistic	Std. Error
Ngain_Persen	Mean	83.1045	3.31208
	95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	76.0008	
	Upper Bound	90.2082	
	5% Trimmed Mean	83.3196	
	Median	82.7586	
	Variance	164.548	
	Std. Deviation	12.82763	
	Minimum	62.34	
	Maximum	100.00	
	Range	37.66	
	Interquartile Range	23.36	
	Skewness	-.153	.580
	Kurtosis	-1.195	1.121

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain* diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain Score* adalah sebesar 83.1045 atau 83% termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimal 62,34% dan maksimal 100.00%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi Spongebob SquarePants efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa MTs Al Intishor Sekarbela Mataram.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest sebesar 43,40 menjadi 90,80 pada posttest setelah penggunaan video animasi SpongeBob SquarePants dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, analisis N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 83,10% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini



menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa.

Hasil ini memperkuat bahwa video animasi mampu menarik perhatian siswa, memfokuskan mereka pada materi, serta membantu pemahaman melalui tampilan visual dan suara yang interaktif. Pembelajaran berbasis video animasi memungkinkan siswa memperoleh kosakata tidak hanya melalui hafalan, tetapi juga melalui pemahaman konteks penggunaannya dalam kalimat. Materi dalam video disampaikan secara konkret melalui percakapan antar tokoh, mimik wajah, serta ekspresi visual yang mendukung. Hal ini sangat membantu siswa dalam mengasosiasikan kata dan maknanya secara lebih natural dan komunikatif.

Hasil ini sejalan dengan teori Dual Coding dari Allan Paivio yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan dalam bentuk visual dan verbal akan lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya mendengar kata dalam bahasa Arab, tetapi juga melihat situasi dan ekspresi yang menggambarkan makna kata tersebut (Yanti et al., 2019). Selain itu, teori multimedia learning dari Richard Mayer juga menegaskan bahwa pembelajaran lebih efektif jika informasi disampaikan melalui teks dan gambar secara bersamaan, karena dapat meningkatkan kapasitas kerja memori siswa (Siregar, 2024).

Hasil ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Reinaldo Adamas yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Banjarnegara. Dalam penelitiannya, Reinaldo Adamas menemukan bahwa nilai penguasaan kosakata meningkat signifikan setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan media audio visual. Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima. Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis media yang digunakan, di mana Ahmad menggunakan media audiovisual secara umum, sedangkan penelitian ini menggunakan video animasi dengan karakter spesifik yaitu SpongeBob SquarePants (Reinaldo Adamas, 2022).

Selain itu, kesamaan hasil ini juga didukung oleh penelitian Dwita mengenai penggunaan media video animasi pada Madrasah Tsanawiyah, yang terbukti meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik kelas VII di MTs Mathla'ul Anwar Cemplang dimana hasil uji statistik *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai t-hitung $(10,949) > t\text{-tabel } (1,668)$, dengan rata-rata nilai pretest 64,04 yang meningkat menjadi 85,87 setelah perlakuan (Dwita, 2023). Penelitian ini menunjukkan hal serupa, yakni bahwa penggunaan video animasi SpongeBob SquarePants mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.



Video animasi SpongeBob SquarePants mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan memicu keterlibatan emosional siswa sehingga mereka tampak aktif, fokus dan lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sejalan dengan teori belajar humanistik yang dikembangkan oleh Carl Rogers pada buku Sagala menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik merasa dihargai, aman secara psikologis, dan memiliki kebebasan dalam mengembangkan potensinya (Sagala, 2017). Dalam konteks penelitian ini, penggunaan video animasi SpongeBob SquarePants tidak hanya menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif, menghargai perbedaan individu, dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Rogers melihat guru bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung perkembangan pribadi siswa.

Penggunaan video animasi SpongeBob SquarePants dalam pembelajaran kosakata adalah efektif, karena mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan mufradat siswa secara signifikan. Karakter SpongeBob SquarePants yang lucu dan akrab bagi siswa turut menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran. Episode yang dipilih berisi percakapan sehari-hari yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mufradat yang dipelajari menjadi lebih mudah dicerna dan diterapkan. Guru pun berperan penting dalam membimbing siswa memahami kosakata yang muncul di dalam video serta mendiskusikan penggunaannya dalam konteks berbeda. Dengan demikian, media video animasi SpongeBob SquarePants tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai media belajar yang efektif untuk pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam aspek kosakata. Media ini sangat relevan diterapkan pada generasi siswa saat ini yang lebih akrab dengan dunia digital dan visual.

SIMPULAN

Penggunaan video animasi Spongebob SquarePants dalam meningkatkan kosakata siswa MTs Al Intishor Sekarbela Mataram Tahun Ajaran 2024/2025 adalah efektif, karena yang diterima adalah H_a dengan hasil uji t sebesar 0,000 lebih kecil dari Sig. 2 tailed 0,05. Penerimaan H_a ini didukung oleh adanya perbedaan signifikan yang disebabkan oleh keunggulan dua variabel, yaitu media video animasi yang menarik secara visual dan auditori, serta kosakata yang disajikan dalam konteks cerita yang konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Peningkatan kosakata siswa MTs Al Intishor Sekarbela Mataram dengan penggunaan video animasi Spongebob SquarePants Tahun Ajaran 2024/2025 signifikan, berdasarkan



hasil analisis nilai N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 83.1045%. Peningkatan ini terjadi karena media ini menyajikan kosakata dalam konteks visual dan auditori yang menarik serta mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, N. M. D., Dewantara, I. P. M., & Wirahyuni, K. (2022). Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII smp negeri 2 melaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(4), 417–426.
- Dwita, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodat (Kosa Kata) Pembelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Mts Mathla'ul Anwar Cemplang Tahun Pelajaran 2022/2023. *SHAWTUL 'ARAB*, 3(1), 20–34.
- Himmawati, I. (2022). *Meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab dengan media flash card*. Penerbit NEM.
- Nasarudin. (2025). *Pengantar Statistik Pendidikan Bahasa Arab*.
- Prihastuty, D. R. (2023). Bab VIII Sampling. *PENGANTAR*, 97.
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian uji t dalam penelitian eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987.
- Raharjo, S. (2015). An Analysis of Expressive Utterances Produced by the Characters in the Movie Entitled Spongebob Squarepants: A Pragmatics Study. *A Thesis, English Education Department, Sebelas Maret University, Surakarta*.
- Reinaldo Adamas, A. P. (2022). *Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Mufrodat Pada Siswa Kelas VIII Di MTs Negeri 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2021/2022*. UIN Prof. K. H Saifuddin Zuhri.
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*.
- Siregar, B. H. (2024). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=E5s3EQAAQBAJ>
- Siroj, A., R., & Al, E. (2024). Metode penelitian kuantitatif pendekatan ilmiah untuk analisis data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sya'bani, M. Z., & Has, Q. A. Bin. (2023). Relevansi Bahasa Arab dalam Dakwah: Refleksi atas kedudukan bahasa arab sebagai bahasa Al-Quran (Tinjauan Literatur). *Ath-Thariq: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 7(1), 97–111.
- Yanti, F. A., Mundilarto, & Kuswanto, H. (2019). *Teori dan Aplikasi Model Cooperative Researcg Project Based Learning di Perguruan Tinggi*. Gre Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=nWScDwAAQBAJ>