

ABSTRAK

Efektivitas Media Gambar Animasi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

(Studi Ekspreimen Quasi Terhadap Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Cisarua Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

Gambar Animasi adalah “suatu rangkaian gambar diam dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah - olah hidup (bergerak), seperti yang pernah kita lihat film - film kartun di televisi maupun dilayar lebar. Jadi Animasi kita simpulkan menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak”. Peningkatan kemampuan kosakata bahasa arab diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari bahasa secara dalam, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Arab siswa sebelum menggunakan Media gambar animasi? (2) Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Arab siswa sesudah menggunakan Media gambar animasi? (3) Adakah perbedaan yang berarti pada siswa dengan menggunakan Media gambar animasi terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa? Adakah perbedaan yang berarti pada siswa dengan menggunakan Media gambar animasi terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa?. Tujuan dalam penelitian adalah: (1) Untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Arab siswa sebelum menggunakan media gambar animasi (2) Untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Arab siswa sesudah menggunakan media gambar animasi (3) Untuk menemukan ada atau tidak adanya perbedaan yang berarti pada siswa dengan menggunakan media gambar animasi terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* pada metode eksperimen murni hanya saja pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random melainkan menggunakan kelompok yang telah ada. Dalam penelitian ini, peneliti memilih anggota kelompok eksperimen dan anggota kelompok kontrol masing-masing 30 orang di kelas X SMA Negeri 1 Cisarua Bandung tahun ajaran 2012/2013. Selanjutnya kelompok eksperimen dikenai perlakuan (treatment) yaitu media *Gambar Animasi*, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan yang sama. Adapun pengujian hipotesis Post-test kedua kelas tersebut. Setelah dilakukan uji *Mann Whitney U-test* dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh asymp. Sig (2-tailed) 0,00. Kriteria pengujian adalah terima H_1 jika $< 0,05$. Dengan demikian dapat dibuat keputusan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Gambar Animasi* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab lebih efektif dibandingkan dengan penerapan metode konvensional tanpa penggunaan media pembelajaran tersebut.

ABSTRACT

The effectiveness of animated pictures media to increase students' Arabic vocabulary

(A quasi-experimental study of X-grade students at Cisarua High School Bandung 2012/2013)

Animation is a “combination of static pictures in a high numbers, if we projected it will be seen as if the pictures are alive (moving), just like in a cartoon movies on television or theatre. Animation makes static things projected as if it’s alive”. The increase of Arabic vocabularies is expected to make students learn the language profoundly, and apply it in everyday life. The research problems of this research are: (1) How is the students’ ability before using animated pictures media? (2) How is the students’ ability after using animated pictures media? (3) Is there any significance differences toward the use of animated pictures media to the students’ ability?. The aims of this study are: (1) To identify the students’ vocabulary ability before using animated pictures media (2) To identify the students’ vocabulary ability after using animated pictures media (3) To find out if there’s any significance differences of the use of animated pictures media toward the students’ vocabulary abilities. The present study uses quasi-experimental with non-equivalent control group design. It is almost the same with pre-test post-test control group design in the experimental design study. In this research, the researcher chose the members of experimental and control group each 30 students in Cisarua High School 1 Bandung year 2012/2013. Afterward, the experimental group did given treatment that is using animated pictures, while the control group did not. The trial of hypotheses use Mann Whitney U-test with significance 0,05 gets asymp. Sig (2-tailed) 0,00. The condition is H1 if $< 0,05$. Thus, we can accept H1 and reject H0. It means that the use of animated pictures media increases students’ vocabulary ability more effectively.