



Penggunaan Media Pembelajaran Muthala'ah Berilustrasi dengan Aplikasi Dreamina untuk Meningkatkan Nilai Muthala'ah Santriwati Kelas 4 Kulliyatul Mu'allimin Al-Islamiyah di Pondok Pesantren Muhammadiyah Darul Arqam Patean, Kendal

Nasywa Fa'iz Azizah^{1*}, Azhar Amir Zaen², Mandrasi Amira Sa'idah³

¹⁻³Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

Email: nasywafaiz313@gmail.com^{1*}, mandrasi.amira@unida.gontor.ac.id², azharamir@unida.gontor.ac.id³

*Penulis Korespondensi: nasywafaiz313@gmail.com¹

Abstract. *Muṭāla'ah is one of the basic materials in learning Arabic that aims to improve reading and comprehension of texts. However, in practice, it is still found that students have difficulties in understanding reading texts so that learning tends to be less interesting and less optimal. This study aims to determine the effectiveness of the use of illustrated Muṭāla'ah media based on the Dreamina application in improving the Maharah Qira'ah of 4th grade students of KMI Pondok Pesantren Muhammadiyah Darul Arqam Patean Kendal. The research method used is quantitative with an experimental approach using a Quasi Experiment design in the form of Non Equivalent Control Group Design. The research population is all students of class 4 KMI totaling 122 people with saturated sample techniques, namely class 4C as an experimental class of 25 students and class 4D as a control class of 24 students. Data collection techniques include tests, observations, and documentation, while data analysis uses normality tests, homogeneity tests, and Independent Samples T-Test hypothesis tests with the help of SPSS. The results showed that the t-test value was -2.718 with a significance of $0.009 < 0.05$ so that there was a significant difference between the experimental and control classes. Thus, the use of illustrated Muṭāla'ah media based on the Dreamina application is effective in improving Muṭāla'ah learning outcomes, as well as providing implications that the development of illustrated technology-based media can increase the effectiveness of Arabic language learning and optimize the learning outcomes of students.*

Keywords: Arabic; Learning Media; Maharah Qira'ah; Muṭāla'ah Illustrated; Quasi Experiment

Abstrak. Muṭāla'ah merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran bahasa Arab yang bertujuan meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman teks. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan kesulitan santriwati dalam memahami teks bacaan sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Muṭāla'ah berilustrasi berbasis aplikasi Dreamina dalam meningkatkan Maharah Qira'ah santriwati kelas 4 KMI Pondok Pesantren Muhammadiyah Darul Arqam Patean Kendal. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan desain Quasi Experiment bentuk Non Equivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh santriwati kelas 4 KMI berjumlah 122 orang dengan teknik sampel jenuh, yaitu kelas 4C sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 santriwati dan kelas 4D sebagai kelas kontrol sebanyak 24 santriwati. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis Independent Samples T-Test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan nilai t-test sebesar -2,718 dengan signifikansi $0,009 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, penggunaan media Muṭāla'ah berilustrasi berbasis aplikasi Dreamina efektif dalam meningkatkan hasil belajar Muṭāla'ah, serta memberikan implikasi bahwa pengembangan media berbasis teknologi berilustrasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab dan mengoptimalkan capaian hasil belajar santriwati.

Kata kunci: Bahasa Arab; Maharah Qira'ah; Media Pembelajaran; Muṭāla'ah Berilustrasi; Quasi Experiment

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses sistematis yang dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dalam aspek intelektual, spiritual, maupun keterampilan. (Pristiwanti et al., 2022) Dalam konteks pendidikan pesantren, proses tersebut tidak hanya menekankan pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan

karakter dan internalisasi nilai-nilai keislaman.(Samino & Nur Mahmudah, 2023) Salah satu unsur penting dalam sistem pendidikan pesantren adalah penguasaan bahasa Arab, karena bahasa ini menjadi sarana utama dalam memahami sumber ajaran Islam serta mendukung pembelajaran berbagai disiplin ilmu keislaman. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbahasa Arab, khususnya keterampilan membaca (maharah qira'ah), memiliki posisi yang sangat strategis dalam menunjang keberhasilan pembelajaran.(Mahrus & Ratnaningsih, 2024)

Dalam pembelajaran bahasa Arab, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikembangkan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.(Rathomi, 2019) Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan membaca memiliki peran penting karena menjadi jembatan dalam memahami teks-teks berbahasa Arab, baik yang bersifat akademik maupun keagamaan.(Hardiyanti, 2022) Pada tingkat pendidikan menengah di pesantren, keterampilan membaca banyak diasah melalui mata pelajaran Muṭāla'ah. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan melatih kelancaran membaca, tetapi juga menekankan pada kemampuan memahami isi teks, menangkap gagasan utama, serta mengaitkan makna teks dengan konteks kehidupan.(Putri & Tanjung, 2023) Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Kulliyatul Mu'allimin Al-Islamiyah (KMI) Pondok Pesantren Muhammadiyah Darul Arqam Patean Kendal, ditemukan bahwa santriwati kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami teks Muṭāla'ah. Pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dan pengulangan bacaan, sementara media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya hasil belajar santriwati.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan peluang besar dalam inovasi media pembelajaran. Media visual terbukti mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak melalui representasi gambar yang konkret dan menarik.(Rizkia et al., 2021) Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media bergambar, komik digital, maupun buku ilustratif dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman membaca siswa. Selain itu, perkembangan teknologi berbasis kecerdasan buatan telah melahirkan berbagai aplikasi yang mampu menghasilkan ilustrasi visual secara cepat dan sesuai kebutuhan pengguna.(Maritsa et al., 2021) Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan aplikasi berbasis kecerdasan buatan, seperti Dreamina, dalam pengembangan media Muṭāla'ah untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab masih sangat terbatas. Karena sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada pengembangan media visual secara umum tanpa menguji efektivitasnya melalui desain eksperimen yang terkontrol.(Muthia Nur Azizah et al., 2024)

Kesenjangan tersebut menunjukkan adanya urgensi untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran Muṭāla‘ah yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga teruji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media Muṭāla‘ah berilustrasi berbasis aplikasi Dreamina dalam meningkatkan hasil belajar Muṭāla‘ah santriwati kelas IV KMI Pondok Pesantren Muhammadiyah Darul Arqam Patean Kendal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi yang inovatif, serta memperkaya kajian tentang pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pendidikan pesantren.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah Muṭāla‘ah berasal dari bahasa Arab dengan akar kata ṭala‘a (طلع) yang bermakna membaca, menelaah, atau mempelajari secara mendalam. (Rizkia et al., 2021) Secara terminologis, Muṭāla‘ah merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam pembelajaran bahasa Arab yang berfokus pada pengembangan keterampilan membaca (maharah qira‘ah) yang terintegrasi dengan kemampuan memahami dan mengekspresikan isi bacaan, baik secara lisan maupun tulisan. (Saidah et al., 2020) Pembelajaran Muṭāla‘ah tidak hanya menekankan kelancaran membaca teks, tetapi juga kemampuan menangkap gagasan utama, memahami makna tersurat maupun tersirat, serta mengambil nilai dan hikmah dari teks yang umumnya berbentuk kisah edukatif bermuatan moral. Melalui kegiatan ini, peserta didik memperoleh pengayaan kosakata, peningkatan ketepatan struktur kalimat, serta penguatan kemampuan berbicara dan menyampaikan pendapat. (Suryadarma & Najib, 2022) Dalam praktiknya, Muṭāla‘ah mencakup kegiatan membaca nyaring untuk melatih ketepatan pelafalan dan intonasi, serta membaca dalam hati untuk memperdalam pemahaman isi teks. Dengan demikian, Muṭāla‘ah berperan sebagai sarana komprehensif dalam meningkatkan kompetensi membaca sekaligus membangun kemampuan berbahasa Arab secara menyeluruh.

Hasil Belajar

Hasil belajar (learning outcomes) merupakan pernyataan terstruktur yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran, baik dalam bentuk satu pertemuan maupun satu unit materi. Secara konseptual, hasil belajar dipahami sebagai perubahan positif dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari pengalaman belajar, yang tercermin dalam peningkatan kemampuan dibandingkan kondisi sebelumnya. (Siregar et al.,

2024) Dalam konteks pembelajaran Muṭāla'ah yang berfokus pada kegiatan membaca dan analisis teks, hasil belajar diarahkan pada kemampuan memahami isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting, serta menginterpretasikan makna secara tepat.(Saidah et al., 2020)

Mengacu pada Taksonomi Bloom (Bloom's Taxonomy), hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan memahami, menganalisis, dan menyimpulkan isi teks; ranah psikomotorik yang mencakup keterampilan membaca dengan pelafalan, intonasi, dan kelancaran yang baik; serta ranah afektif yang berkaitan dengan minat, motivasi, dan sikap positif terhadap kegiatan membaca.(Putra, 2024) Dalam pembelajaran Muṭāla'ah, indikator hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan peserta didik memahami gagasan umum teks, menguasai makna kosakata, membedakan ide pokok dan ide penjelas, menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, serta menarik kesimpulan dari konteks yang dibaca. Dengan demikian, hasil belajar Muṭāla'ah tidak hanya diukur melalui skor tes, tetapi juga melalui perkembangan kemampuan membaca secara komprehensif dan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Arab.(Arifin, 2009)

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara.(Arsyad, 2011) Dalam konteks pendidikan, media mencakup alat, bahan, maupun teknologi yang dapat dilihat, didengar, atau digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Media berfungsi menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi, memperjelas pemahaman konsep, serta membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.(Sari et al., 2019) Media juga memiliki kemampuan menyimpan dan menyajikan informasi secara fleksibel serta mendistribusikannya secara luas, termasuk melalui teknologi digital. Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, audiovisual, media berbasis komputer, maupun objek nyata, yang seluruhnya berperan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.(Hasan et al., 2021)

Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual merupakan jenis media yang menyampaikan informasi melalui representasi yang dapat dilihat, seperti gambar, grafik, diagram, poster, model, maupun bentuk visual lainnya.(Budiman, 2017) Media ini digunakan untuk memperjelas konsep yang bersifat abstrak dengan menghadirkannya dalam bentuk konkret sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Dalam pembelajaran, media visual berperan mengaktifkan indera penglihatan sebagai saluran utama penerimaan informasi, sehingga membantu meningkatkan

perhatian, minat, dan pemahaman.(Jannah, 2009) Secara umum, media visual dapat berupa media dua dimensi seperti gambar cetak, grafik, tabel, dan slide, maupun bentuk noncetak seperti model atau benda tiruan yang merepresentasikan objek tertentu. Keunggulan media visual terletak pada kemampuannya menyederhanakan informasi, menampilkan peristiwa atau objek secara lebih jelas, serta memperkuat daya ingat melalui proses pengamatan. Agar efektif, media visual harus memenuhi prinsip kejelasan, kemenarikan, kesederhanaan, kebermanfaatan, ketepatan isi, dan penyajian yang terstruktur, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara optimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.(Hasan et al., 2021)

Aplikasi Dreamina

Perkembangan teknologi modern, khususnya kecerdasan buatan (artificial intelligence), telah membawa perubahan signifikan dalam bidang pendidikan. Kecerdasan buatan merupakan cabang ilmu komputer yang mengembangkan sistem mampu meniru kemampuan kognitif manusia, seperti memahami bahasa dan menghasilkan konten.(Handoko et al., 2024) Salah satu penerapannya ialah teknologi text-to-image yang dapat membuat ilustrasi digital berdasarkan deskripsi teks. Dreamina sebagai aplikasi berbasis kecerdasan buatan memungkinkan pembuatan dan pengeditan gambar secara otomatis sehingga memudahkan penyusunan media pembelajaran visual yang menarik dan kontekstual, terutama untuk membantu pemahaman teks bacaan. Keunggulannya terletak pada kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan variasi gaya visual, meskipun tetap memiliki keterbatasan pada akurasi detail, ketergantungan pada instruksi teks, serta persoalan etika yang perlu disikapi secara bijak dalam praktik pendidikan.(Windasari Dwiastuti, 2024).

3. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KMI Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Kendal tahun ajaran 2025–2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental jenis Non-Equivalent Control Group Design yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa randomisasi.(Sugiyono, 2017) Variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran Muṭāla‘ah bergambar berbasis aplikasi Dreamina, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar Muṭāla‘ah.(Hastjarjo, 2019)

Populasi penelitian adalah santriwati kelas IV berjumlah 122 orang. Sampel dipilih secara purposive, yaitu kelas IV C (25 santriwati) sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV D (24 santriwati) sebagai kelompok kontrol.(Sugiyono, 2017) Penelitian diawali dengan pre-

test, dilanjutkan perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan media bergambar berbasis Dreamina dan metode konvensional pada kelompok kontrol, kemudian diakhiri dengan post-test. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kedua kelompok.(Anwar & Marzuki, 2021)

Validasi Internal dan Validasi Eksternal

Pengendalian validitas internal dan eksternal dilakukan untuk menjamin ketepatan serta keandalan hasil penelitian. Validitas internal berkaitan dengan sejauh mana desain penelitian mampu menunjukkan pengaruh variabel bebas, yaitu penggunaan media pembelajaran Muṭāla'ah bergambar berbasis aplikasi Dreamina, terhadap variabel terikat berupa hasil belajar, tanpa dipengaruhi faktor luar.(Sugiyono, 2017) Untuk menjamin hal tersebut, instrumen tes divalidasi oleh dua ahli pendidikan bahasa Arab guna memastikan kesesuaian isi dengan indikator keterampilan membaca. Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu yang sama pada kedua kelompok untuk menghindari pengaruh faktor sejarah, menggunakan tingkat kelas yang sama untuk meminimalkan faktor kematangan, serta menerapkan instrumen yang sama pada pre-test dan post-test. Selain itu, pre-test dilakukan untuk memastikan kesetaraan kemampuan awal, dan perlakuan diberikan secara terpisah guna mencegah kontaminasi antar kelompok.(Creswell, 2014)

Validitas eksternal menunjukkan sejauh mana hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada konteks yang memiliki karakteristik serupa dengan lokasi penelitian. Dalam penelitian ini, generalisasi dibatasi pada santriwati kelas IV Kulliyatul Mu'allimin al-Islamiyah (KMI) Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Patean Kendal yang memiliki kesamaan usia, tingkat akademik, sistem, dan lingkungan pembelajaran. Untuk mendukung hal tersebut, instrumen tes diuji coba terlebih dahulu pada kelas IV A (kelas putra) di luar sampel penelitian guna memastikan validitas dan reliabilitasnya dalam mengukur keterampilan Muṭāla'ah secara akurat dan konsisten.(Sugiyono, 2017) Hasil uji coba yang menunjukkan instrumen valid dan reliabel mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat validitas eksternal yang baik, sehingga temuan penelitian mengenai penggunaan media Muṭāla'ah bergambar berbasis aplikasi Dreamina dapat dijadikan rujukan pada konteks pembelajaran yang sejenis.(Husda et al., 2023)

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.(Sugiyono, 2017) Suatu butir soal dinyatakan valid apabila memiliki korelasi yang tinggi dengan skor total, yang berarti butir tersebut sejalan dalam mengukur

konstruk yang sama. Instrumen yang digunakan berupa tes dengan 17 butir soal dan dianalisis menggunakan korelasi Product Moment Pearson melalui program IBM SPSS. Jumlah responden sebanyak 31 siswa, sehingga derajat kebebasan ($df = n-2$) adalah 29. Pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai r tabel sebesar 0,355. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila r hitung $>$ r tabel (0,355), maka butir soal dinyatakan valid. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel, sehingga semua butir dinyatakan valid.

Uji reliabilitas merupakan prosedur untuk mengetahui tingkat konsistensi dan keterandalan instrumen penelitian. (Husda et al., 2023) Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang stabil dan konsisten ketika digunakan untuk mengukur variabel yang sama. Analisis reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha melalui program IBM SPSS. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60 maka instrumen dinyatakan reliabel, sedangkan apabila nilai Cronbach's Alpha $<$ 0,60 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis instrumen tes, yaitu 10 butir soal pilihan ganda dan 7 butir soal esai, yang masing-masing dianalisis tingkat reliabilitasnya secara terpisah.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,759	0,894	11

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Soal Essay.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,783	0,903	8

Berdasarkan tabel di atas, nilai Cronbach's Alpha untuk soal pilihan ganda sebesar 0,759 dan untuk soal esai sebesar 0,783. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Dengan demikian, seluruh butir soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 7 soal esai dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran Muṭāla'ah bergambar pada siswa kelas IV KMI Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Patean Kendal.

Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif ini, analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik yang terdiri atas statistik deskriptif dan statistik inferensial.(Muslimin et al., 2024) Seluruh proses analisis dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS versi 22 untuk memperoleh hasil yang akurat dan objektif. Pertama uji deskriptif Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang telah diperoleh sebagaimana adanya tanpa melakukan generalisasi. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar Muṭāla'ah siswa kelas IV, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, yang meliputi nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, serta perbandingan hasil pre-test dan post-test sebelum dan sesudah penggunaan media Muṭāla'ah bergambar berbasis aplikasi Dreamina.(Anwar & Marzuki, 2021)

Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.(Tuerah et al., 2023) Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Karena jumlah sampel kurang dari 50, maka digunakan uji Shapiro-Wilk. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dinyatakan homogen, dan jika kurang dari atau sama dengan 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.(Sahir, 2021)

Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media Muṭāla'ah bergambar berbasis aplikasi Dreamina terhadap hasil belajar siswa. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan uji Independent Sample t-test. Jika data berdistribusi normal tetapi tidak homogen, maka digunakan uji Independent Sample t-test dengan asumsi varians tidak sama (Equal variances not assumed). Namun apabila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji nonparametrik Mann-Whitney.(Tuerah et al., 2023)

Hipotesis statistika dalam penelitian ini terdapat 2 hipotesis yaitu, hipotesis nol (H_0) Menyatakan bahwa Tidak terdapat pengaruh penggunaan media Muṭāla'ah bergambar berbasis aplikasi Dreamina terhadap peningkatan hasil belajar Muṭāla'ah siswa kelas IV KMI Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Patean Kendal. Dan hipotesis alternatif (H_a), Terdapat pengaruh penggunaan media Muṭāla'ah bergambar berbasis aplikasi Dreamina terhadap peningkatan hasil belajar Muṭāla'ah siswa kelas IV KMI Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Patean Kendal.(Saputra, 2013)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Pada analisis deskriptif mencakup informasi mengenai nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata dan standar deviasi. Seluruh hasil analisis tersebut dengan bantuan program SPSS versi 22. Adapun nilai sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif.
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Post Test Kontrol	24	35	55	90	72,71	10,319	106,476
Post Test Eksperimen	25	35	60	95	80,20	8,954	80,167
Valid N (listwise)	24						

Pembelajaran mata pelajaran Muṭāla‘ah yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis deskriptif diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen yang menggunakan media Muṭāla‘ah bergambar berbasis aplikasi Dreamina adalah 80,20, sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut memperoleh rata-rata 72,71. Jumlah sampel pada kelas eksperimen sebanyak 25 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 24 siswa. Pada kelas kontrol, nilai minimum adalah 55 dan nilai maksimum 90, dengan standar deviasi sebesar 10,319. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

Pengujian Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas.
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Mutholaah	Post Test Kontrol	0,145	24	.200*	0,945	24	0,212
	Post Test Eksperimen	0,161	25	0,095	0,922	25	0,058

Berdasarkan hasil analisis, pada kelas kontrol nilai signifikansi Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,200 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,212, keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga data post-test kelas kontrol berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,095 dan Shapiro-Wilk sebesar 0,058, yang juga lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data post-test kelas eksperimen juga berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok memiliki kesamaan atau tidak. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, dan dinyatakan tidak homogen apabila nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05. Pengujian dilakukan menggunakan Levene's Test pada hasil post-test.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas.
Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest	Based on Mean	0,691	1	47	0,410
	Based on Median	0,418	1	47	0,521
	Based on Median and with adjusted df	0,418	1	44,886	0,521
	Based on trimmed mean	0,655	1	47	0,422

Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan mean sebesar 0,410, berdasarkan median sebesar 0,521, berdasarkan median dengan penyesuaian derajat kebebasan sebesar 0,521, dan berdasarkan trimmed mean sebesar 0,422. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengujian Hipotesis

Peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji t-test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 25 untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran muthola'ah bergambar melalui aplikasi Dreamina dalam meningkatkan hasil belajar muthola'ah. Uji hipotesis dalam penelitian ini didasarkan pada data post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam pengambilan keputusan statistik, peneliti menggunakan taraf signifikansi (Sig.) sebesar 0,05. Apabila nilai Sig. kurang dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih dari 0,05 maka hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Hipotesis nol dalam

penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran muthola'ah bergambar berbasis Dreamina tidak efektif terhadap hasil belajar muthola'ah, sedangkan hipotesis alternatif menyatakan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar muthola'ah.(Sugiyono, 2017)

Dengan hasil uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan normal dan homogen, maka analisis selanjutnya menggunakan uji Independent Sample Test. Dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 6. Hasil Uji T-Test.
Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper		
Hasil Belajar Muthola'ah	Equal variances assumed	0,691	0,410	-2,718	47	0,009	-7,492	2,757	-13,037	-1,946
	Equal variances not assumed			-2,710	45,489	0,009	-7,492	2,765	-13,058	-1,925

Hasil uji menunjukkan nilai Levene's Test 0,410 ($>0,05$) sehingga data homogen dan menggunakan baris Equal Variances Assumed. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,009 ($<0,05$) menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga media muthola'ah bergambar berbasis Dreamina terbukti efektif meningkatkan hasil belajar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran muthola'ah bergambar berbasis aplikasi Dreamina efektif dalam meningkatkan hasil belajar muthola'ah siswi kelas IV Kulliyatul Mu'allimin Al-

Islamiyah di Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Patean, Kendal. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif setara dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah perlakuan dapat dikaitkan dengan penggunaan media tersebut. Hasil uji statistik juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan rata-rata nilai kelompok eksperimen (80,20) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (72,71). Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang berarti media pembelajaran muthala'ah bergambar berbasis Dreamina memberikan pengaruh positif dan nyata terhadap peningkatan kemampuan membaca bahasa Arab siswi.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyarankan agar siswi terus meningkatkan kemampuan bahasa Arab, khususnya dalam mata pelajaran muthala'ah, dengan memperbanyak latihan membaca dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang pemahaman. Guru juga diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang variatif dan sesuai kebutuhan, terutama media visual berbasis teknologi, guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan mengkaji lebih lanjut berbagai jenis media pembelajaran, tidak hanya media visual, tetapi juga media lain yang relevan dengan kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di setiap konteks pendidikan, sehingga kualitas proses pembelajaran dan kompetensi guru dapat terus meningkat.

DAFTAR REFERENSI

- Anwar, K., & Marzuki, I. (2021). *Statistik Terapan: Untuk Pendidikan dan Ekonomi*. CV. Tangan Emas.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Budiman, H. (2017). *Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran*. 7, 171–182.
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Fourth Edition (4th Edition)). Thousand Oaks.
- Handoko, D., Nizamiyati, Saryoko, A., & Aghata, F. (2024). *Artificial Intelligence Revolusi Kecerdasan Buatan*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Hardiyanti, P. (2022). Mafhum Maharah Qiraah Dan Maharah Kitabah. *Islamic Education*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.57251/ie.v2i2.376>
- Hasan, M., Milawati, Harahap, T. K., Tahrim, T., & Anwari, A. M. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.

- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Husda, N. E., Suhardi, Sukati, I., Oktavia, Y., Maslan, A., Sugianto, W., Ambalegin, Tukino, & Salsabilla, L. (2023). *Metodologi Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan Research and Development (R&D)*. UPB Press.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Mahrus, R. M., & Ratnaningsih, S. (2024). Peran Pesantren dalam Membentuk Karakter Kepemimpinan Santri Milenial. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 8(2), 108–124. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v8i2.2403>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Muslimin, D., Alamin, Z., Alizunna, D., & Ainia, R. N. (2024). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran*. CV Lauk Puyu Press.
- Muthia Nur Azizah, Maharani, A. Z., & Ani Nur Aeni. (2024). Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis AI “INCEKIL” (Infaq Cerdas Kecil) Tentang Infaq pada Pembelajaran PAI Kelas 5 SD. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/10.32678/geneologipai.v11i1.10013>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Putra, R. P. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26. <https://doi.org/10.56874/edb.v5i1.35>
- Putri, C., & Tanjung, E. F. (2023). Implementasi Metode Audio Lingual pada Mata Pelajaran Muthalaah di Pondok Pesantren Modern Darul Ihsan Hampan Perak. *Journal of Education Research*, 4(3), 1369–1374. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.469>
- Rathomi, A. (2019). Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira'ah Melalui Pendekatan Saintifik. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 558–565. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v8i1.4315>
- Rizkia, N., Hilabi, I. I., Halim, N., & Kurniawan, M. Z. (2021). Metode Pembelajaran Muthala'ah Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qiraah Santri Pondok Pesantren Modern Al-Kinayah Jambi. *Urnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam*, 2, 104–118.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Saidah, M. A., Anwar, H. S., & Subakir, F. (2020). The Implementation of selective method of Mutholaah lesson at Darussalam Gontor. *At-Ta'dib*, 15(1). <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v15i1.4822>
- Samino, S., & Nur Mahmudah, F. (2023). Manajemen Pendidikan Karakter Santri dalam Menjawab Tantangan Modernitas Zaman di Era Globalisasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(11), 2244–2261. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i11.916>
- Saputra, R. (2013). *Statistik Terapan Dalam Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Stikes Perintis Sumbar.

- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Siregar, T., Adinda, A., & Amir, A. (2024). *Psikologi Pendidikan*. Yayasan Putra Adi Dharma.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (25th ed.). Alfabeta.
- Suryadarma, Y., & Najib, A. F. (2022). Fa'āliyatū Tanfīz Istirāṭijīyah al-Ta'allum al-Jamā'ī fī Māddah al-Muṭāla'ah Liro'i Nasyāṭi Ta'allumi al-Ṭalabah wa Natāiji Ta'allumihim. *Taqdir*, 7(2), 131–144. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v7i2.8416>
- Tuerah, P. R., Sukwika, T., Mesra, R., & Susmita, N. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Panduan Praktis Analisis Data Kuantitatif*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Windasari Dwiastuti. (2024). Analisis Tanda Artificial Intelligence untuk Perancangan Visual Identity. *BARIK*, 6(3), 29–42. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v6i3.64939>