



## Efektifitas Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Kinemaster Pada Materi Muthala'ah Kelas 2 KMI di Pondok Modern Arrisalah Ponorogo

M. Sujatmiko<sup>1</sup>, Arip Rachman Ritonga<sup>2</sup>, Faizah Kamila<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Magister Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

[lkosujatmiko210521@gmail.com](mailto:lkosujatmiko210521@gmail.com)

### ABSTRACT

#### Keywords:

Effectiveness;  
Kinemaster;  
Media;  
Audio-Visual;  
Muthala'ah.

**Abstract:** This study aims to determine the effectiveness of Kinemaster-based audiovisual media on the learning outcomes of Muthala'ah material among second-grade students at Pondok Modern Arrisalah, Slahung, Ponorogo. The method used was an experimental design with a pretest-posttest control group. The research instruments included observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The normality test was conducted using the Liliefors test at a 5% significance level ( $L_{table} = 0.19$ ). The results showed that the  $L$  count for the control group (0.14) and the experimental group (0.15) was smaller than the  $L$  table, indicating that the data from both groups were normally distributed. In addition, the homogeneity test used the  $F$ -test with a 5% significance level ( $F_{table} = 2.16$ ). The result showed that  $F$  count = 0.23 and  $F_{table} = 2.16$ ; since  $F$  count is smaller than  $F_{table}$ , the data from the control and experimental groups are considered homogeneous. The  $t$ -test analysis showed a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups, with average scores of 7.5 and 6.45, respectively. The hypothesis test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of  $0.02 < 0.05$ , thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Therefore, the use of Kinemaster-based audiovisual learning media is effective in improving students' learning outcomes in Muthala'ah at Pondok Modern Arrisalah.

#### Kata Kunci:

Efektifitas;  
Kinemaster;  
Media;  
Audio-visual;  
Muthala'ah.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media audiovisual berbasis Kinemaster terhadap hasil belajar materi *Muthala'ah* siswa kelas 2 di Pondok Modern Arrisalah, Slahung, Ponorogo. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Instrumen penelitian meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikansi 5% ( $L_{tabel} = 0,19$ ). Hasil menunjukkan bahwa nilai  $L$  hitung pada kelompok kontrol (0,14) dan eksperimen (0,15) lebih kecil dari  $L$  tabel, sehingga data kedua kelompok berdistribusi normal. Selain itu, untuk uji homogenitas peneliti menggunakan uji  $F$  dengan batas signifikansi 5% ( $F_{tabel} = 2,16$ ). Diperoleh  $F$  hitung = 0,23 dan  $F_{tabel} = 2,16$ . Karena  $F$  hitung lebih kecil dari  $F_{tabel}$ , maka kelompok kontrol dan kelompok eksperimen homogen. Hasil analisis menggunakan uji- $t$  menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol, dengan nilai rata-rata masing-masing 7,5 dan 6,45. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,02 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis Kinemaster efektif dalam meningkatkan hasil belajar *Muthala'ah* siswa di Pondok Modern Arrisalah.

#### Article History:

Received : 18-06-2025  
Revised : 11-07-2025  
Accepted : 08-07-2025  
Online : 05-09-2025



<https://doi.org/10.31764/pendekar.v8i3.32314>



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license

## A. LATAR BELAKANG

Muthala'ah sering kali dianggap sebagai materi yang cukup sulit bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh banyaknya kosa kata dan kaidah bahasa Arab yang harus dikuasai. Terdapat berbagai faktor yang menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami materi Muthala'ah, seperti panjangnya teks dan penggunaan bahasa Arab yang menjadi salah satu kendala terbesar dalam pembelajaran materi ini (Kosim, 2021). Menurut Muhammad Raihan masalah utama yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran adalah kurangnya kejelasan tentang materi yang diajarkan (Ramadhan, & Pratama, 2021). Hal ini berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Ketika siswa tidak dapat memahami materi yang diajarkan, mereka cenderung merasa malas untuk mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa bahkan lebih memilih mengobrol dengan teman-temannya, tidak fokus mendengarkan penjelasan guru, atau bahkan tertidur di dalam kelas (Ramadhan et al., 2021). Fenomena semacam ini sangat merugikan karena materi pelajaran tidak dapat terserap secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran Muthala'ah agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Seiring dengan berkembangnya zaman, pendidikan terus mengalami kemajuan, terutama dalam hal teknologi pembelajaran. Salah satu inovasi yang berkembang saat ini adalah munculnya media pembelajaran berbasis audio dan visual (Andrasari, 2022). Media ini dianggap mampu menjadi solusi atas permasalahan yang ada dalam pembelajaran Muthala'ah, karena didukung oleh audio (suara) yang dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih jelas, serta visual (gambar) yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami isi materi yang diajarkan (Ema Chintya 2023). Menurut Irma Sakti media audio-visual dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan konten pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Sakti & Agussalim, 2022). Pernyataan ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Muhammad Pratiwi, yang menyebutkan bahwa media audio-visual dapat menjadi solusi atas permasalahan pendidikan, terutama bagi peserta didik yang memiliki kemampuan belajar visual dan auditif (Jelly Pratiwi, 2023).

Terdapat berbagai jenis media audio-visual dalam pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual berbasis aplikasi Kinemaster (Sa'adah & Amelia, 2024). Aplikasi Kinemaster merupakan salah satu aplikasi pengolah video yang memiliki banyak fitur menarik dan dapat membantu meningkatkan kualitas video yang dibuat (Riniwanti & Arifin, 2024). Dengan adanya aplikasi Kinemaster, guru dapat membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Video pembelajaran ini dapat memuat materi pelajaran yang dilengkapi dengan animasi, gambar, serta audio penjelasan, yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Sehingga, proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Wulandari & Rahma, 2021). Aplikasi ini dapat mengubah materi Muthala'ah, yang biasanya berupa teks panjang berbahasa Arab (seperti cerita), ke dalam bentuk video yang dilengkapi dengan gambar, animasi, dan audio penjelasan. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih tertarik, fokus, dan lebih mudah memahami materi Muthala'ah yang diajarkan (Sa'adah et al., 2024).

Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dilakukan penelitian untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis Kinemaster pada materi Muthala'ah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran audio-visual berbasis Kinemaster pada materi Muthala'ah di kelas 2 KMI Pondok Modern Ar-Risalah, Slahung Ponorogo. Pondok Modern Ar-Risalah sendiri masih menggunakan materi Muthala'ah sebagai materi yang wajib diikuti oleh seluruh siswa, yang terdapat pada kelas 2 KMI, 3 KMI, dan 4 KMI. Namun, penelitian ini hanya akan memfokuskan pada kelas 2 KMI. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil nilai siswa pada materi Muthala'ah. Hal ini didasari oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa nilai Muthala'ah siswa kelas 2 KMI masih rendah. Terlebih lagi, dua tahun terakhir materi Muthala'ah mengalami penurunan yang signifikan

dalam hal pencapaian nilai di Pondok Modern Ar-Risalah (Asep Karta, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Muthala'ah.

Penelitian ini berfokus pada menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis Kinemaster dalam meningkatkan hasil nilai siswa pada materi Muthala'ah di kelas 2 KMI Pondok Modern Ar-Risalah. Penelitian ini juga mengidentifikasi masalah utama, yaitu kesulitan siswa dalam memahami teks panjang berbahasa Arab dan penggunaan metode pengajaran yang monoton oleh guru, yang sering kali membuat siswa tidak fokus dan tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Adapun judul yang dipilih peneliti dalam penelitian ini adalah "الشربالشر" yang berarti "keburukan dibalas dengan keburukan". Penelitian ini memberikan solusi melalui inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, dan akan menguji apakah penggunaan media audio-visual berbasis aplikasi Kinemaster dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut.

## B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen (True Eksperimen) dengan desain *pretest-posttest control group* (Astuti & Nurhafizah, 2023). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari metode eksperimen ini adalah pemilihan sampel yang digunakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara random dari populasi tertentu (Rusmayadi & Amalia, 2023). Sedangkan desain *pretest-posttest control group* adalah salah satu desain dalam penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengukur efek dari suatu perlakuan atau intervensi. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan (Sugiyono, 2011). Adapun langkah-langkah penelitian dengan desain ini, seperti terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

| Kelompok   | Pengambilan Sampel | Pre-test | Treatmen | Posttest |
|------------|--------------------|----------|----------|----------|
| Eksperimen | A                  | O        | X1       | P        |
| Kontrol    | A                  | O        | X2       | P        |

A = Pengambilan sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

O = Pemberian pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

X1 = Perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran.

X2 = Perlakuan kepada kelompok kontrol tanpa menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran.

P = Pemberian posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 KMI di Pondok Modern Ar-Risalah, yang melibatkan tiga kelas dengan total 62 peserta didik (Asep Karta Subagya, 2024). Pembagian jumlah siswa di masing-masing kelas sebagai berikut: Kelas B berjumlah 21 peserta didik, Kelas C berjumlah 21 peserta didik, dan Kelas D berjumlah 20 peserta didik. Dari total 62 peserta didik tersebut, peneliti memilih 40 peserta didik yang akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *snowball sampling*, seperti terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Sampel Penelitian

| No | Kelas   | Rata-Rata | Jumlah |
|----|---------|-----------|--------|
| 1  | Kelas B | 66,6 %    | 14     |
| 2  | Kelas C | 61,9 %    | 13     |
| 3  | Kelas D | 65 %      | 13     |
| 4  | Jumlah  |           | 40     |

Untuk menguji validitas soal, peneliti membuat 15 soal, di mana 10 soal di antaranya dinyatakan valid, sementara 5 soal lainnya tidak valid. Peneliti menggunakan *korelasi bivariat Pearson* dengan bantuan aplikasi SPSS untuk menghitung dan menentukan validitas soal. Selain itu, peneliti juga menambahkan analisis tingkat kesukaran soal, yang mengklasifikasikan soal-soal tersebut ke dalam kategori mudah, sedang, atau sulit, seperti terlihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Uji Validitas dan Taraf Kesukaran Soal

| No | Uji Validitas |           | Taraf Kesukaran |                   |
|----|---------------|-----------|-----------------|-------------------|
|    | Hasil         | Validitas | Hasil           | Tingkat Kesulitan |
| 1  | 0,46          | valid     | 0,90            | Mudah             |
| 2  | 0,47          | valid     | 0,90            | Mudah             |
| 3  | 0,63          | valid     | 0,45            | Sedang            |
| 4  | 0,63          | valid     | 0,65            | Sedang            |
| 5  | 0,56          | valid     | 0,50            | Sedang            |
| 6  | 0,81          | valid     | 0,75            | Mudah             |
| 7  | 0,78          | valid     | 0,80            | Mudah             |
| 8  | 0,53          | valid     | 0,60            | Sedang            |
| 9  | 0,77          | valid     | 0,70            | Mudah             |
| 10 | 0,63          | valid     | 0,60            | Sedang            |

Desain penelitian dimulai dengan observasi awal dan pemberian pretest untuk mengetahui kondisi awal sampel penelitian (Indriasih, 2023). Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan, di mana kelas eksperimen menerima penerapan media pembelajaran audio-visual, sementara kelas kontrol menerima pembelajaran tanpa media pembelajaran audio-visual, pada mata pelajaran Muthala'ah kelas 2 KMI di Pondok Modern Ar-Risalah. Setelah perlakuan diberikan, dilakukan observasi akhir dan pemberian posttest untuk mengetahui hasil akhir dari penelitian, seperti terlihat pada Tabel 4 dan Tabel 5.

**Tabel 4.** Hasil Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Group Statistics

|                     | Kelas   | N  | Mean   | Std. Deviation | Std. Mean | Error |
|---------------------|---------|----|--------|----------------|-----------|-------|
| Hasil Belajar Siswa | Kelas E | 20 | 2.3000 | 0.36090        | .08276    |       |
|                     | Kelas K | 20 | 3.9500 | 0.92120        | .21711    |       |

**Tabel 5.** Hasil Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Group Statistics

|                     | Kelas   | N  | Mean   | Std. Deviation | Std. Mean | Error |
|---------------------|---------|----|--------|----------------|-----------|-------|
| Hasil Belajar Siswa | Kelas E | 20 | 7.5000 | 1.14708        | .25649    |       |
|                     | Kelas K | 20 | 6.4500 | 1.50350        | .33619    |       |

Tabel 4 dan Tabel 5 menyajikan hasil pretest dan post-test yang diperoleh dari siswa kelas 2 KMI Pondok Modern Ar-Risalah pada pembelajaran materi *Muthala'ah*. Pengumpulan data dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas metode yang digunakan. Dalam analisis data, peneliti menggunakan uji hipotesis melalui uji-t dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan post-test, yang mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya perlakuan.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menguji hipotesis dan menarik kesimpulan, analisis statistik memberikan aturan atau prosedur yang digunakan untuk memperoleh kesimpulan umum berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan diolah. Proses ini disebut analisis statistik inferensial (Zaki & Saiman, 2021). Tujuan utama dari analisis statistik inferensial adalah untuk menguji hipotesis dalam penelitian. Sebelum melakukan uji hipotesis, diperlukan terlebih dahulu uji prasyarat, seperti uji normalitas dan uji homogenitas data. Setelah prasyarat terpenuhi, barulah dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji T (Haerudin & Iyan Rosita, 2020).

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal (Rusmayadi & Amalia, 2023). Menurut Sugiyono, uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors (L0), yang dilakukan melalui beberapa langkah. Langkah pertama adalah menentukan taraf signifikansi, yang umumnya digunakan pada tingkat signifikansi 5% (0,05). Hipotesis yang diajukan dalam uji ini adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2011), seperti terlihat pada Tabel 6.

H0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

**Tabel 6.** Uji Normalitas

| Kelompok   | Jumlah Siswa | Rata-Rata | Simpangan Baku | L Hitung | L Tabel | Kesimpulan |
|------------|--------------|-----------|----------------|----------|---------|------------|
| Kontrol    | 20           | 26.05     | 3.17           | 0.14     | 0.19    | Normal     |
| Eksperimen | 20           | 22.05     | 1.53           | 0.15     | 0.19    | Normal     |

Pada kelompok kontrol, diperoleh nilai L Hitung = 0.14, dengan jumlah siswa sebanyak 20, dan L Tabel pada tingkat signifikansi 5% adalah 0.19. Karena L Hitung < L Tabel (0.14 < 0.19), maka dapat disimpulkan bahwa sampel dari kelompok kontrol berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Pada kelompok eksperimen, diperoleh nilai L Hitung = 0.15, dengan jumlah siswa sebanyak 20, dan L Tabel pada tingkat signifikansi 5% adalah 0.19. Karena L Hitung < L Tabel (0.15 < 0.19), maka dapat disimpulkan bahwa sampel dari kelompok eksperimen juga berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang serupa. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki variansi yang sama. Jika kedua kelompok memiliki variansi yang sama, maka kelompok tersebut dikatakan homogen (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji F dengan bantuan Microsoft Excel untuk melakukan uji homogenitas, seperti terlihat pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Uji Homogenitas

| F Hitung | Varsians 1 | Varsians 2 | F Tabel |
|----------|------------|------------|---------|
| 0.23     | 2.36       | 10.05      | 2.16    |

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji F, diperoleh F Hitung = 0,23. Jika dibandingkan dengan F Tabel pada derajat kebebasan Db1 = 19 dan Db2 = 19 dengan batas signifikansi 5% (0,05), diperoleh F Tabel = 2,16. Karena F Hitung lebih kecil dari F Tabel (0,23 < 2,16), maka H0 diterima, yang berarti kelompok kontrol dan kelompok eksperimen homogen.

### 3. Uji Hipotesis (Uji T)

Data dari uji normalitas dan uji homogenitas digunakan sebagai prasyarat untuk melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji T (Rusmayadi & Amalia, 2023). Uji T adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok atau populasi. Uji t mengasumsikan bahwa data yang diuji memiliki distribusi normal (atau mendekati normal) dan memiliki variansi yang sama. Dalam penelitian ini, uji T digunakan untuk melihat efektivitas media pembelajaran audio-visual berbasis Kinemaster pada materi muthalaah kelas 2 di Pondok Modern Ar-Risalah, seperti terlihat pada Tabel 8 dan Tabel 9.

**Tabel 8.** Uji T Kelompok Kontrol

| Tes      | Jumlah Siswa | Rata-Rata | T Hitung | T Tabel |      | Kesimpulan |
|----------|--------------|-----------|----------|---------|------|------------|
|          |              |           |          | 0.05    | 0.01 |            |
| Pre-Test | 20           | 3.95      | 4.25     | 2.02    | 2.71 | Ditolak    |
| Posttest |              | 6.45      |          |         |      |            |

Berdasarkan hasil uji t pada kelompok kontrol, diperoleh T Hitung = 4,25, yang lebih besar dari T Tabel (2,02 untuk df = 19 dan 2,71 untuk df = 39). Karena T Hitung > T Tabel (4,25 > 2,02/2,71), maka hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test pada kelompok kontrol.

**Tabel 9.** Uji T Kelompok Eksperimen

| Tes      | Jumlah Siswa | Rata-Rata | T Hitung | T Tabel |      | Kesimpulan |
|----------|--------------|-----------|----------|---------|------|------------|
|          |              |           |          | 0.05    | 0.01 |            |
| Pre-Test | 20           | 2.3       | 26.5     | 2.02    | 2.71 | Ditolak    |
| Posttest |              | 7.5       |          |         |      |            |

Berdasarkan hasil uji t pada kelompok eksperimen, diperoleh T Hitung = 26,6, yang lebih besar dari T Tabel (2,02 untuk df = 19 dan 2,71 untuk df = 39). Karena T Hitung > T Tabel (26,6 > 2,02/2,71), maka hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol diajarkan menggunakan metode ceramah, sementara kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan media audio-visual berbasis Kinemaster. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio-visual berbasis Kinemaster dalam pengajaran materi *muthala'ah* pada kelas 2 KMI di Pondok Modern Ar-Risalah Slahung, Ponorogo.

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga pertemuan. Materi yang diajarkan berjudul *الشر بالشر* yang berarti "keburukan dibalas dengan keburukan". Judul ini merupakan salah satu materi yang diajarkan di Pondok Modern Ar-Risalah sebagai bagian dari kurikulum *muthala'ah* kelas 2 KMI. Materi *muthala'ah* dipilih karena dianggap sangat penting untuk meningkatkan kemampuan santri dalam membaca dan memahami teks berbahasa Arab. Selain itu, penguasaan materi ini juga memudahkan santri dalam memahami pelajaran lain yang berkaitan dengan bahasa Arab, sehingga memiliki peran yang vital dalam pengembangan kemampuan bahasa mereka. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan tes awal (pretest) untuk mengukur kemampuan dasar siswa sebelum perlakuan pembelajaran diberikan. Pretest ini dilakukan untuk kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) dengan soal yang sama. Soal-soal dalam tes ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan aplikasi SPSS. Dari 15 soal yang disusun oleh peneliti, hanya 10 soal yang memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam penelitian. Hasil dari tes awal ini digunakan sebagai acuan untuk membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelompok. Kelompok kontrol diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, di mana guru menjelaskan materi secara langsung melalui penjelasan verbal dan tulisan di papan tulis, tanpa menggunakan alat bantu media pembelajaran. Sebaliknya, kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan media audio-visual berbasis Kinemaster. Materi yang sama disampaikan melalui video yang disunting menggunakan aplikasi Kinemaster, yang menggabungkan gambar, suara, dan teks. Untuk memfasilitasi pembelajaran ini, peneliti menggunakan proyektor, sound system, dan laptop sebagai alat bantu untuk memutar video. Dengan menggunakan media audio-visual, peneliti berharap dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan tes akhir (post-test) untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang diterima oleh kedua kelompok. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi *muthala'ah* yang telah diajarkan selama pertemuan sebelumnya. Hasil post-test akan dibandingkan dengan hasil pretest untuk menilai efektivitas metode ceramah dan penggunaan media audio-visual berbasis Kinemaster dalam meningkatkan pemahaman siswa.

a. Hasil belajar *pretest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Berdasarkan hasil uji statistik melalui uji T, diperoleh rata-rata nilai pretest peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 2,3 dan pada kelas kontrol sebesar 3,95. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen. Namun, kedua kelas tersebut masih memiliki nilai rata-rata pretest yang jauh di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh KMI Pondok Modern Ar-Risalah untuk materi *muthala'ah*, yaitu sebesar 5.

Pretest merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Kegiatan ini dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai. Manfaat dari pretest adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai mata pelajaran yang akan diajarkan. Dengan mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik, peneliti dapat mengidentifikasi sejauh mana kemajuan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran (Yusufiah, & Srirahayu, 2021).

b. Hasil belajar posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Pelaksanaan pembelajaran *muthala'ah* di Pondok Modern Ar-Risalah menerapkan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media audio-visual, sementara pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah. Berdasarkan hasil uji statistik pengolahan data, diperoleh rata-rata nilai posttest peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 7,5, sementara pada kelas kontrol sebesar 6,45. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Posttest adalah tes yang diberikan setelah proses pembelajaran atau perlakuan selesai dilakukan. Dengan kata lain, posttest berfungsi sebagai evaluasi akhir untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Tujuan pemberian posttest adalah untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai siswa setelah materi diajarkan. Hasil posttest ini kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui sejauh mana pengaruh atau efek dari pembelajaran yang telah dilaksanakan (Ips et al., 2021), seperti terlihat pada Tabel 10.

**Tabel 10.** Hasil Pre-Test dan Post Test Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

| Kelompok Kontrol |                |                 | Kelompok Eksperimen |                |                 |
|------------------|----------------|-----------------|---------------------|----------------|-----------------|
| No               | Nilai Pre-Test | Nilai Post-Test | No                  | Nilai Pre-Test | Nilai Post-Test |
| 1                | 4              | 9               | 1                   | 1              | 7               |
| 2                | 1              | 5               | 2                   | 2              | 6               |
| 3                | 3              | 6               | 3                   | 4              | 8               |
| 4                | 4              | 8               | 4                   | 3              | 7               |
| 5                | 1              | 5               | 5                   | 3              | 8               |
| 6                | 3              | 6               | 6                   | 2              | 7               |
| 7                | 3              | 9               | 7                   | 2              | 8               |
| 8                | 2              | 5               | 8                   | 2              | 9               |
| 9                | 3              | 5               | 9                   | 2              | 5               |
| 10               | 2              | 7               | 10                  | 4              | 9               |
| 11               | 2              | 7               | 11                  | 1              | 7               |
| 12               | 4              | 8               | 12                  | 1              | 6               |
| 13               | 4              | 8               | 13                  | 4              | 8               |
| 14               | 4              | 8               | 14                  | 2              | 7               |
| 15               | 2              | 7               | 15                  | 2              | 8               |
| 16               | 2              | 6               | 16                  | 1              | 6               |
| 17               | 2              | 4               | 17                  | 2              | 8               |
| 18               | 1              | 5               | 18                  | 2              | 8               |
| 19               | 1              | 5               | 19                  | 4              | 9               |
| 20               | 2              | 6               | 20                  | 2              | 9               |

Hasil post-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test (sebelum perlakuan) dan post-test (setelah perlakuan) pada kedua kelompok, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Meskipun terjadi peningkatan pada keduanya, kesenjangan antara hasil kelompok kontrol dan eksperimen tidak terlalu signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun ada perbaikan pemahaman di kedua kelompok setelah perlakuan, perbedaan antara metode ceramah konvensional dan penggunaan media audio-visual berbasis Kinemaster tidak terlalu mencolok dalam hal hasil akademis. Namun, penggunaan media audio-visual berbasis Kinemaster terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi Muthala'ah, seperti terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, kelompok eksperimen yang menggunakan media ini menunjukkan tingkat keaktifan dan antusiasme yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang cenderung pasif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun hasil nilai akademik tidak berbeda signifikan, media audio-visual berbasis Kinemaster memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga sejalan dengan temuan dari Wulandari yang mengungkapkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa di kelas. Media audio-visual tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih mudah, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Dalam konteks ini, media audio-visual yang interaktif dan menarik berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memotivasi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pencapaian akademik mereka (Wulandari & Rahma, 2021). Hal ini juga didukung oleh penelitian Ema Chintiya yang menyatakan bahwa pemanfaatan media audio-visual dapat memperbaiki motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Media semacam ini membantu siswa untuk lebih mudah mencerna informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Dengan kata lain, media audio-visual memberikan dampak positif baik pada motivasi maupun pemahaman siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka (Ema Chintiya, 2023).

Selain itu menurut Nurhafid Ishari menyimpulkan Penggunaan media pembelajaran tematik berbasis aplikasi Kinemaster efektif untuk memenuhi tiga aspek kebutuhan peserta didik. Aspek kognitif: Siswa merasa lebih semangat dan mudah memahami materi yang disajikan melalui video dengan animasi kartun, yang membantu mereka mencapai hasil belajar melebihi KKM. Aspek afektif: Minat dan antusiasme siswa meningkat berkat penerapan media video dan metode reward, meskipun pembelajaran dilakukan secara online di rumah. Aspek psikomotorik: Dengan metode reward dan media berbasis video, siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif dalam menyelesaikan tugas menggambar teknologi transportasi (Ishari & Ibad, 2021). Media audio-visual berbasis Kinemaster tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Penggunaan video, animasi, dan suara dalam media pembelajaran dapat mengaktifkan berbagai saluran persepsi siswa (audio dan visual), yang membantu memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan. Hal ini sangat berguna terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam seperti muthala'ah. Selain itu, dengan penggunaan aplikasi seperti Kinemaster, guru dapat membuat materi pembelajaran yang lebih dinamis dan mudah diakses, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam belajar.

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

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual berbasis Kinemaster pada materi Muthala'ah di Pondok Modern Ar-Risalah, Slahung, Ponorogo, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 KMI. Hasil uji pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen yang menggunakan media tersebut, dengan rata-rata nilai post-test mencapai 7,5, sementara kelompok kontrol hanya 6,45. Uji hipotesis juga mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok ( $0,02 < 0,05$ ), yang membuktikan bahwa media audio-visual berbasis Kinemaster dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam materi yang menggunakan bahasa Arab kompleks.

Selain itu, penggunaan media ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang diajar menggunakan media audio-visual lebih antusias dan aktif dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode ceramah konvensional. Penelitian ini mendukung pentingnya inovasi teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, terutama dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari materi Muthala'ah. Oleh karena itu, disarankan agar media pembelajaran audio-visual berbasis Kinemaster diterapkan lebih luas untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Studi Penulisan Artikel yang senantiasa memberikan bimbingan, nasehat, dan motivasi kepada penulis sehingga penelitian ini selesai dengan baik.

#### **REFERENSI**

- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Asep Karta Subagya. (2024). *Wawancara Faktor Penyebab Menurunnya Nilai Siswa*. Ponorogo.
- Astuti, Y., & Nurhafizah, N. (2023). Pengembangan Kemampuan Sains Anak melalui Metode Eksperimen di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5329–5342. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5247>
- Ema Chintya Permatasari, Arif Hermawan, Supriyadi, M. dan S. L. (2023). "Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kinemaster Bermuatan STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Suhu dan Kalor." *Unnes Physics Education Journal*, 12(Vol 12 No 2 (2023): Agustus 2023), 127–137.
- Haerudin, & Iyan Rosita Dewi Nur. (2020). Analisis Kesulitan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistika Inferensial.

- Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(3), 208–215. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i3.35>
- Indriasih, A. (2023). Pembelajaran Berbasis Kecakapan Hidup untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini di TK Prambatan Lor Kabupaten Kudus. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 11(3), 864–876. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v11i3.869>
- Ips, P., Kelas, T., Mts, V. I. I., Yusufiah, A., & Srirahayu, E. (2021). *Efektivitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas Vii MTs. Al Yusufiah*. 5(1).
- Ishari, N., Putri, S. F., & Ibad, T. N. (2021). Eksploitasi Media Pembelajaran Aplikasi Kinemaster. *Nusantara: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.54471/nusantara.v1i1.12>
- Jelly Pratiwi. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips Di SMP. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3, 202–207.
- Kosim, A. (2021). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Muthola'ah Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Santri Kelas VIII SMPIT Kharisma Darussalam. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(2), 26–41. <https://doi.org/10.52593/klm.02.2.02>
- Ramadhan, M. R., Dany Ferdian, N., & Pratama, M. R. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran dengan Video Based Learning pada Peserta Didik. *Jurnal UPI (Inovasi Dan Kurikulum)*, 104–114. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Riniwanti, R., Nursalam, N., & Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 263–277. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.477>
- Rusmayadi, A. suci S. G., & Amalia, M. M. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori Dan Penerapan Praktis Analisis Data Berbasis Studi Kasus)* (Efitra, ed.). Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sa'adah, N., Kustati, M., & Amelia, R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah. *Qosim: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 2, 167–177.
- Sakti, I., Idamayanti, R., & Agussalim, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.22373/p-jpft.v3i2.13288>
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)* (Edisi 2, c). Bandung: Bandung : Alfabeta.
- Wulandari, S., & Rahma, I. F. (2021). Efektivitas media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring Sri Wulandari, Indah Fitria Rahma. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45. Retrieved from <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>