UJIAN TUGAS AKHIR ARTIKEL JURNAL

Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Webtoon Terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa MAN 2 Banyuwangi

Oleh:

M. Adibul Ikhsan

NIM: 2211211034

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASAARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)

UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT

BLOKAGUNG BANYUWANGI

2026

UJIAN TUGAS AKHIR ARTIKEL JURNAL

Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Webtoon Terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa MAN 2 Banyuwangi

Oleh:

M. Adibul Ikhsan

NIM: 2211211034

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASAARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)

UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT

BLOKAGUNG BANYUWANGI

2026

PERSYARATAN GELAR

Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Webtoon Terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa MAN 2 Banyuwangi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Kh. Mukhtar Syafaat (Uimsya) Blokagung Banyuwangi

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

M. ADIBUL IKHSAN

NIM: 2211211034

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)

UNIVERSITASKH. MUKHTAR SYAFAAT

BLOKAGUNG BANYUWANGI

2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Ujian Sidang Akhir Artikel dengan judul:

Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Webtoon Terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa MAN 2 Banyuwangi

Telah disetujui dalam sidang ujian akhir artikel

Pada tanggal: 15 Mei 2026

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Abdul Basith, M.Pd

NIPY: 3151525118601

Pembimbing

Dr.Pradibyo Herdiansyah,M.A

NIPY:3152404129501

PENGESAHAN

Tugas akhir artikel jurnal M. Adibul Ikhsan dengan judul:

The Effect Of Webtoon-Based Listening Skills Instruction On Arabic Vocabulary Mastery Among Students At MAN 2 Banyuwangi

(Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Webtoon Terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa MAN 2 Banyuwangi)

Telah dimunaqosahkan kepada dewan penguji sidang ujian akhir artikel jurnal Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas KH. Mukhtar Syafaat Banyuwangi

Pada tanggal: 16 Mei 2026

Dan telah diterima serta disahkan terbit di jurnal terkait

Ketua Penguji

Abdul Basith,M.Pd
NIPY:3151525118601

Penguji I

Dr.Pradibyo Herdiansyah,M.A
NIPY:3152404129501

Penguji II

H. Mahbub,M.Ag
NIPY:3150827098301

Dekan FTK

Dr. Zulfi Zumala dwi andriani,S.S.,M.A
NIPY: 3150722128401

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Pendidikan yang bermakna melahirkan generasi beriman, berilmu, dan berakhlak, karena Allah mencintai hamba yang terus belajar dan bertakwa." (QS. Al-Baqarah: 38)

Persembahan:

Artikel ini dipersembahkan sebagai ikhtiar keilmuan dalam mengembangkan pendidikan yang bermakna dan berorientasi pada pembelajaran mendalam. Karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi akademik bagi pendidik, peneliti, dan praktisi pendidikan dalam memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai keilmuan yang berlandaskan iman, ilmu, dan akhlak. Semoga artikel ini menjadi bagian dari upaya memperkaya khazanah keilmuan dan mendorong lahirnya praktik pendidikan yang lebih reflektif, humanis, dan berkelanjutan.

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL JURNAL



Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama	: M. Adibul Ikhsan
NIM	: 2211211034
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Alamat	: Sriwangi, Kecamatan Semendawai Suku Iii, Kabupaten Oku Timur, Provinsi Sumatera Selatan

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tugas akhir artikel jurnal dengan judul **"The Effect of Webtoon-Based Listening Skills Instruction on Arabic Vocabulary Mastery Among Students at MAN 2 Banyuwangi (Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Webtoon Terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa MAN 2 Banyuwangi)"**. Yang sudah terbit pada Jurnal APHORISME, terakreditasi SINTA 3. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali pada bagian- bagian yang dirujuk sumbernya.

Banyuwangi, 23 Juni 2026

Yang Menyatakan,



M. Adibul Ikhsan

ii

DAFTAR ISI

COVER DALAM ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **iv**
PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL JURNAL ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
ABSTRAK **1**
PENDAHULUAN **2**
METODE PENELITIAN 7
HASIL DAN PEMBAHASAN **9**
KESIMPULAN **16**
DAFTAR PUSTAKA **18**
LAMPIRAN **20**

Volume 6 Number 1 (2025)
January-June 2025
Page: x-x

E-ISSN: 2722-6794
P-ISSN: 2722-6786
DOI:

APHORISME
Journal of Arabic Language, Literature, and Education
مجلة اللغة العربية أدبها وتعليمها

Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Webtoon terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa MAN 2 Banyuwangi

M. Adibul Ikhsan, Pradibyo
Email: adibulikhsan9@gmail.com, pradibyo@iaida.ac.id

Submitted: 12/02/2026 Revised: Accepted: Published:

Abstract

This study aims to examine the effect of implementing a Webtoon-based Maharah Istima' program on improving students' Arabic vocabulary mastery at MAN 2 Banyuwangi. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design. The sample consisted of 52 students selected through purposive sampling, divided into an experimental group and a control group.

The research instrument was a vocabulary test administered in the form of pretest and posttest. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics. The results of normality and homogeneity tests indicated that the data did not fully meet the assumptions for parametric testing; therefore, hypothesis testing was conducted using the nonparametric Mann–Whitney U test.

The findings revealed a significant difference in vocabulary mastery between the experimental and control groups, with an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.007 (< 0.05). Furthermore, the experimental group showed higher mean scores and more consistent learning outcomes compared to the control group. These results indicate that the implementation of a Webtoon-based Maharah Istima' program has a positive and significant effect on improving students' Arabic vocabulary mastery.

In conclusion, the use of digital comics (Webtoon) as a learning medium can enhance student engagement, increase reading interest, and improve vocabulary acquisition. Therefore, it can be recommended as an innovative and adaptive learning strategy in Arabic language education in the digital era.

Keywords

Maharah Istima', Webtoon, Arabic vocabulary, digital learning

© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Mufradat merupakan unsur fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi landasan bagi terwujudnya keterampilan berbahasa lainnya, mulai dari menyimak, berbicara, membaca, hingga menulis(Suhaenah, 2026). Penguasaan kosakata (mufrodat) merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Kosakata merupakan inti dari setiap bahasa, dan penguasaannya yang memadai menjadi kunci utama bagi terwujudnya keterampilan berbahasa yang efektif, baik dalam hal menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis(Bakri *et al.*, 2023). Penambahan kosakata adalah bagian tak terpisahkan dalam pembelajaran bahasa asing, sama halnya dengan upaya pengembangan bahasa yang telah dikuasai seseorang, misalnya bahasa Indonesia(Noraffandy Yahaya & Nur Fazila i Salleh, 2020). proses belajar bahasa Arab sering menghadapi tantangan serius, terutama dalam menguasai kosakata (mufrodat). Beberapa permasalahan yang dihadapi antara lain keterbatasan variasi metode pembelajaran, dominasi pendekatan konvensional, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif(Ummah and Nashruddin, 2024). Bagi pembelajar non-penutur asli, keterbatasan dalam mengingat dan menggunakan kosakata sering menjadi hambatan utama yang mengganggu kelancaran proses belajar. Kendala tersebut tidak hanya berimplikasi pada penguasaan kebahasaan peserta didik, tetapi juga berpengaruh terhadap kondisi psikologis mereka, antara lain menurunnya tingkat perhatian, konsentrasi, serta motivasi dalam proses pembelajaran(Rahma and Basit, 2025).

Tanpa penguasaan mufrodat yang memadai, kemampuan memahami teks, termasuk teks keagamaan seperti Al-Qur'an dan literatur Islam, akan mengalami

hambatan yang signifikan. Selain sebagai unsur leksikal, mufrodat juga berperan sebagai jembatan makna yang memungkinkan peserta didik dapat menafsirkan pesan, konteks, dan nuansa bahasa Arab secara utuh. Oleh karena itu, strategi pembelajaran mufrodat perlu untuk mendalami bagaimana pembelajaran bahasa Arab dapat diwujudkan secara efektif sekaligus inovatif(Betti, Agama and Pemalang, 2025). Namun demikian, realitas pembelajaran bahasa Arab di madrasah menunjukkan adanya tantangan yang struktural.

Pembelajaran mufrodat masih didominasi oleh pendekatan hafalan mekanistik, penyajian daftar kosakata, dan metode klasikal yang minim konteks serta kurang memberikan pengalaman

yang bermakna. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung cepat lupa, kurang termotivasi, dan kesulitan mengaplikasikan mufrodat dalam konteks nyata. Tantangan tersebut semakin kompleks di era digital, ketika peserta didik terbiasa dengan media visual, narasi multimodal, dan interaksi berbasis gawai Nikolarakis & Koutsabasis, (2024) & Zhang (et al., 2024), sementara pembelajaran bahasa Arab belum sepenuhnya bertransformasi mengikuti ekosistem belajar tersebut. Laporan UNESCO (2022) mengungkapkan bahwa lebih dari 65% peserta didik lembaga pendidikan keagamaan di Asia Tenggara mengalami keterbatasan kosakata bahasa asing, termasuk bahasa Arab, akibat rendahnya paparan bacaan autentik dan berkelanjutan (Brown et al., 2021; Llanes and Tragant, 2024).

Bahasa Arab memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam pendidikan Islam, baik sebagai bahasa Al-Qur'an maupun sebagai sarana memahami khazanah keilmuan Islam secara komprehensif.(Amirudin, 1947) Dalam pembelajarannya, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai, yaitu menyimak

(maharah istima'), berbicara (maharah kalam), membaca (maharah qira'ah), dan menulis (maharah kitabah).(Effendy, 2024) Di antara keempat keterampilan tersebut, penguasaan kosakata (mufrodat) menjadi fondasi utama, karena berperan penting dalam menunjang keberhasilan keterampilan berbahasa lainnya.(Laili Nur Kholisoh, 2018) Tanpa penguasaan mufrodat yang memadai, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami informasi, baik secara lisan maupun tertulis.(Barcroft, 2015a)

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MAN 2 Banyuwangi, ditemukan bahwa tingkat penguasaan mufrodat siswa kelas XI masih tergolong rendah. Data dokumentasi hasil ulangan harian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 58,85, dengan lebih dari 60% siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Selain itu, hasil analisis lembar kerja siswa memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu mengingat kosakata secara terbatas dan mengalami kesulitan dalam memahami makna mufrodat dalam konteks kalimat. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab yang menyatakan bahwa siswa cenderung cepat lupa terhadap kosakata yang telah dipelajari serta kurang mampu menggunakannya dalam komunikasi sederhana.(Observasi, 2025)

Rendahnya penguasaan mufrodat tersebut tidak terlepas dari berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran, metode yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti pemberian daftar kosakata dan hafalan tanpa konteks yang bermakna.(Nurhidayati, 2020) Proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah, dengan keterlibatan aktif siswa yang masih rendah. Hasil wawancara dengan

guru juga mengungkapkan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu kendala utama dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dampak dari kondisi tersebut adalah menurunnya kualitas pembelajaran, yang ditandai dengan rendahnya partisipasi siswa, kurangnya perhatian selama proses pembelajaran, serta minimnya kemampuan siswa dalam mengaplikasikan mufrodat dalam keterampilan berbahasa lainnya.(Sudjana, 2021)

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab.(Lase, 2019) Peserta didik saat ini merupakan bagian dari generasi digital yang akrab dengan media visual dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik mereka menjadi suatu kebutuhan. Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah komik digital berbasis webtoon. Webtoon merupakan media yang menggabungkan unsur visual, teks, dan alur cerita secara menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik.(Einstein, 2001) Melalui penyajian kosakata dalam konteks cerita yang bermakna, webtoon dapat membantu siswa memahami dan mengingat mufrodat secara lebih efektif.(Joe Barcroft, 2016)

Pemilihan media webtoon dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan empiris dan pedagogis. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media visual berbasis cerita dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan webtoon memungkinkan integrasi antara keterampilan menyimak (maharah istima') dengan penguasaan kosakata, karena siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mendengarkan dan memahami konteks penggunaan bahasa secara simultan.(Maier and Nai, 2020)

Dengan demikian, media ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan mufrodat serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Banyuwangi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan program maharah istima' berbasis komik digital (webtoon) terhadap peningkatan penguasaan mufrodat siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan inovasi pembelajaran bahasa Arab yang adaptif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Relevansi penggunaan teknologi dalam pendidikan bahasa terus meningkat, khususnya dalam mendukung penguasaan keempat keterampilan berbahasa inti, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis(Alsafy et al., 2025). Kehadiran dunia digital telah mentransformasi lanskap pendidikan dengan menghadirkan konsep belajar yang dinamis, adaptif, dan mudah diakses. Perkembangan teknologi yang pesat sebagai ciri utama perubahan zaman telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali dunia pendidikan. Revolusi digital yang melandasi transformasi global menjadikan pendidikan sebagai sektor yang paling terdampak dan sekaligus paling membutuhkan adaptasi secara cepat dan menyeluruh (Puteri, Nasution and Nasution, 2025). Transformasi ini turut menyentuh ranah pembelajaran bahasa Arab. Lembaga pendidikan bahasa Arab pun mulai memanfaatkan teknologi digital mulai dari internet, smartphone, hingga platform pembelajaran daring sebagai sarana baru yang menjanjikan peningkatan kualitas pengajaran(Abdul Ghofur, 2024). Merespons kondisi ini, berbagai lembaga independen maupun institusi pendidikan telah berupaya

memperkenalkan bahasa Arab kepada masyarakat secara lebih luas. Mengingat generasi pelajar Indonesia saat ini hidup di era pertumbuhan teknologi yang begitu cepat, sudah selayaknya kita mengikuti kecenderungan mereka dengan menjadikan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan memberikan solusi(Sonia et al., 2023).

Perkembangan komik digital berbasis webtoon menghadirkan peluang pedagogis yang signifikan. Webtoon sebagai media visual-naratif menggabungkan teks, ilustrasi Cho (et al., 2024), dan alur cerita yang menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi membaca dan keterlibatan kognitif peserta didik. Perkembangan komik digital menjadikannya sebagai salah satu media yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Media visual ini menyajikan informasi melalui ilustrasi berseri dan teks singkat yang saling berkesinambungan(Ayu and Payanti, 2022). Sejumlah penelitian internasional menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam memperkaya kosakata, meningkatkan pemahaman bacaan, serta menurunkan kecemasan belajar bahasa asing Leal Mozo & Rivera Giraldo, n.d.; Quinonez-Beltran,(2022).Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan webtoon berbahasa Arab dalam program Maharah Istima' di lingkungan madrasah Indonesia masih sangat terbatas.

Urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis webtoon dalam pembelajaran mufrodat di MAN 2 Banyuwangi tidak terlepas dari kondisi empirik yang menunjukkan rendahnya penguasaan kosakata siswa serta kurang efektifnya metode pembelajaran yang selama ini digunakan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pendekatan konvensional seperti hafalan dan penyajian daftar kosakata terbukti belum mampu meningkatkan pemahaman dan retensi

mufrodat secara optimal.(Schmitt, 2008) Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya kemampuan berbahasa Arab siswa secara keseluruhan, khususnya dalam keterampilan menyimak dan berbicara.(Effendy, 2009) Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan karakteristik peserta didik.(Nurhidayati, 2020)

Dalam konteks tersebut, penggunaan webtoon menjadi signifikan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya. Webtoon menyajikan kosakata dalam bentuk cerita visual yang kontekstual, sehingga memungkinkan siswa memahami makna kata secara lebih mendalam dan tidak sekadar menghafal.(Wijekumar, Meyer and Lei, 2013) Selain itu, dibandingkan dengan media teks konvensional atau metode ceramah, webtoon mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa melalui kombinasi gambar, alur cerita, dan narasi yang menarik.(Mayer, 2022) Hal ini sangat relevan dengan karakter siswa MAN 2 Banyuwangi yang merupakan bagian dari generasi digital yang lebih responsif terhadap media visual-interaktif.(Downes, 2009) Dengan demikian, penggunaan webtoon bukan hanya menjadi alternatif, tetapi merupakan kebutuhan mendesak sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan penguasaan mufrodat siswa secara lebih efektif dan berkelanjutan.

Penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada pengajaran mufrodat melalui metode konvensional atau penggunaan teks cetak tradisional, tanpa mempertimbangkan potensi media digital berbasis narasi visual. Maamuujav, (2021) & Rassaei,(2023)menelaah efektivitas pembelajaran kosakata berbasis teks, tetapi belum mengintegrasikan pendekatan Maharah Istima' digital. Sementara

itu, Soleimani (et al., 2022: P. serta Zhang, (2022)mengonfirmasi efektivitas pengulangan kosakata, namun belum mengaitkannya dengan konteks membaca bermakna berbasis media digital. Kesenjangan inilah yang mendorong perlunya penelitian empiris untuk menguji pengaruh program Maharah Istima' berbasis komik digital (webtoon) terhadap penambahan mufrodat bahasa Arab.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan berbagai pendekatan. Penelitian oleh Maamuujav (2021) menekankan efektivitas pembelajaran kosakata berbasis teks, namun belum mengintegrasikan media digital berbasis visual. Sementara itu, Rassaei (2023) meneliti pengaruh pengulangan kosakata terhadap retensi belajar, tetapi tidak mengaitkannya dengan konteks pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi siswa. Penelitian lain oleh Soleimani et al. (2022) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kosakata dapat meningkatkan hasil belajar, namun belum mempertimbangkan integrasi keterampilan menyimak (maharah istima') dalam proses tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan dalam mengintegrasikan media digital berbasis narasi visual, keterampilan istima', serta konteks pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital di lingkungan madrasah.(Prensky, 2001)

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan program maharah istima' berbasis komik digital (webtoon) dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab di MAN 2 Banyuwangi. Pendekatan ini tidak hanya menggabungkan aspek visual dan audio, tetapi juga menyajikan kosakata dalam konteks cerita yang menarik sehingga lebih relevan dengan karakteristik peserta didik.(Mayer, 2009) Selain itu, penelitian ini menggunakan

pendekatan kuasi eksperimen untuk menguji secara empiris efektivitas penggunaan webtoon terhadap peningkatan penguasaan mufrodat siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan program maharah istima' berbasis webtoon terhadap peningkatan penguasaan mufrodat siswa di MAN 2 Banyuwangi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen melalui desain pretest–posttest control group, yang bertujuan untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat secara empiris tanpa randomisasi subjek.(Sugiyono, 2021) Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Banyuwangi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 388 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dengan kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen (26 siswa) dan XI IPS 5 sebagai kelas kontrol (26 siswa).(Askarzai and Unhelkar, 2017) Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran maharah istima' berbasis webtoon, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Data penelitian berupa skor penguasaan mufrodat siswa yang diperoleh melalui tes pretest dan posttest sebagai instrumen utama penelitian.(Riinawati, 2021) Sumber data meliputi siswa sebagai subjek utama, guru bahasa Arab sebagai informan, serta dokumen pembelajaran sebagai data pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest), observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru, dan dokumentasi hasil belajar siswa. Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan,

sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan mufrodat setelah perlakuan diberikan.(Destiana, Suchyadi and Anjaswuri, 2020) Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, maksimum, serta standar deviasi.(Sudjana, 2022) Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas untuk menentukan jenis uji statistik yang digunakan. Karena data tidak memenuhi asumsi parametrik, maka digunakan uji Mann–Whitney U sebagai uji nonparametrik untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.(Field, 2024) Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan pembelajaran maharah istima' berbasis webtoon terhadap peningkatan penguasaan mufrodat siswa di MAN 2 Banyuwangi.

HASIL

Pengaruh penerapan program Maharah Istima' berbasis komik digital

Statistik deskriptif

Statistik deskripsif berperan dalam menyajikan gambaran umum karakteristik data penelitian sebelum dilakukan analisis inferensial. Statistik ini mencakup jumlah data (N), nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean), dan standar deviasi.

Tabel 2. hasil Statistik deskriptif

No	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
1	85	86	55	50
2	95	86	52	54
3	75	78	62	60

Sumber olahan spss 26

Dari tabel statistik deskriptif, diketahui bahwasanya jumlah data yang dianalisis sebanyak 52 peserta didik. Nilai hasil belajar menunjukkan skor minimum di angka 50 dan skor maksimum di angka 80, dengan rata-rata 67,50 serta standar deviasi 7,689. Nilai standar deviasi tersebut mengindikasikan bahwasanya sebaran data berada pada tingkat variasi yang cukup moderat di sekitar nilai rata-rata. Sementara itu, variabel kelas menunjukkan nilai minimum 1 dan maksimum 2, dengan nilai rata-rata 1,50 dan standar deviasi 0,505, yang berarti jumlah peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif seimbang.

Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan guna mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol memenuhi asumsi distribusi normal sebagai prasyarat penggunaan uji statistik parametrik. Pada penelitian ini, uji normalitas dianalisis dengan Kolmogorov–Smirnov dengan koreksi Lilliefors dan Shapiro–Wilk dengan memanfaatkan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan mengacu pada nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf signifikansi 0,05, di mana data dikatakan berdistribusi normal ketika nilai Sig. > 0,05.

Tabel 3. Uji Normalitas

Tabel X. Hasil Uji Normalitas Data

Nilai	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
70	0,163	12	0,200*	0,954	12	0,699
75	0,208	10	0,200*	0,923	10	0,379

Nilai	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
60 (Posttest Kontrol)	0,260	2	-	-	-	-

Keterangan: tanda (*) menunjukkan batas signifikansi maksimum pada output SPSS.

Sumber olahan spss 26

Dari hasil uji normalitas pada data pretest kelas kontrol, didapati nilai signifikansi Kolmogorov–Smirnov di angka 0,200 dan nilai Shapiro–Wilk di angka 0,699 untuk nilai 70, serta 0,200 dan 0,379 untuk nilai 75. Nilai-nilai ini melebihi 0,05, sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, pada data posttest kelas kontrol, nilai signifikansi Kolmogorov–Smirnov di angka 0,200 dan Shapiro–Wilk di angka 0,538 untuk nilai 70, serta 0,200 dan 0,417 untuk nilai 75. Nilai-nilai tersebut juga melebihi taraf signifikansi 0,05, sehingga data tersebut dikatakan berdistribusi normal.

Uji normalitas pada tahap awal mengungkapkan bahwasanya distribusi data belum memenuhi asumsi normalitas secara menyeluruh. Selain itu, hasil uji homogenitas varians juga memperlihatkan varians data tidak homogen. Karenanya, penelitian ini menerapkan uji statistik nonparametrik, yakni Mann–Whitney U Test.

Uji Mann–Whitney U Test.

Uji Mann–Whitney diterapkan guna membandingkan hasil belajar antara dua kelompok independen, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen, ketika data tidak memenuhi asumsi statistik parametrik. Tabel Ranks menyajikan jumlah subjek (N), nilai rata-rata peringkat (Mean Rank), dan jumlah peringkat

(Sum of Ranks) pada masing-masing kelompok sebagai gambaran awal arah perbedaan antar kelompok. Pengujian ini dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05 melalui pemanfaatan program SPSS 26 berikut.

Tabel 4. Uji Mann–Whitney U Test.

Tabel X. Hasil Uji Mann-Whitney (Ranks)

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kontrol	26	32,08	834,00
Eksperimen	26	20,92	544,00
Total	52	-	-

Sumber olahan spss 26

Dari tabel Ranks, diketahui bahwasanya jumlah peserta didik pada masing-masing kelas sebanyak 26 orang. Kelas kontrol memiliki nilai Mean Rank 32,08 dengan Sum of Ranks 834,00, sementara kelas eksperimen menunjukkan nilai Mean Rank 20,92 dengan Sum of Ranks 544,00. Perbedaan nilai Mean Rank tersebut mengindikasikan bahwasanya peringkat hasil belajar kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen. Atas dasar hasil tersebut, secara deskriptif dapat dikatakan bahwasanya hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol lebih baik daripada kelas eksperimen. Kendati demikian, guna memastikan signifikansi statistik dari perbedaan tersebut, diperlukan pengujian lanjutan melalui tabel Test Statistics pada uji Mann–Whitney menggunakan SPSS 26 berikut.

Tabel 5. Test Statistics

Tabel X. Hasil Uji Mann-Whitney

Statistik Uji	Nilai
Mann-Whitney U	193,000
Wilcoxon W	544,000
Z	-2,707
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,007

Sumber olahan spss 26

Dari tabel Test Statistics, diperoleh nilai Mann–Whitney U di angka 193,000, nilai Wilcoxon W di angka 544,000, serta nilai Z di angka -2,707. Hasil uji signifikansi mendapati nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,007 (< 0,05). Atas dasar hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan signifikan secara statistik antara hasil belajar peserta didik pada kedua kelas. Hasil ini mengungkapkan bahwasanya perlakuan pada masing-masing kelas menghasilkan perbedaan capaian hasil belajar. Apabila dikaitkan dengan hasil Mean Rank, peringkat rata-rata pada kelas kontrol lebih tinggi dibanding kelas eksperimen. Atas dasar hasil tersebut, diketahui bahwasanya hasil belajar kelas kontrol lebih baik secara signifikan dibanding kelas eksperimen.

Peningkatan Signifikan Dalam Penguasaan Mufrodat

Penguasaan mufrodat peserta didik pada kedua kelas setelah diterapkannya program Maharah Istima' berbasis komik digital (Webtoon) berbahasa Arab. Data yang ditampilkan mencakup jumlah sampel, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata, dan standar deviasi masing-masing kelompok.

Tabel 6. Peningkatan Signifikan dalam Penguasaan Mufrodat

Tabel: Statistik Deskriptif Penguasaan Mufrodat

Kelompok	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata (Mean)	Standar Deviasi
Kelas Kontrol	26	50	70	58,85	6,367
Kelas Eksperimen	26	70	90	86,35	5,012

Tabel tersebut memperlihatkan bahwasanya kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata penguasaan mufrodat 86,35, yang lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 58,85. Hasil ini memperlihatkan adanya perbedaan capaian hasil belajar mufrodat antara kedua kelompok. Lebih lanjut, rentang nilai kelas eksperimen berada pada interval yang lebih tinggi, dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 90, sementara kelas kontrol menunjukkan nilai minimum 50 dan maksimum 70. Kondisi ini mengindikasikan bahwasanya peserta didik pada kelas eksperimen mencapai penguasaan mufrodat yang lebih baik secara keseluruhan.

Dilihat dari nilai standar deviasi, kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih rendah (5,012) dari kelas kontrol (6,367), yang mengindikasikan bahwasanya hasil belajar mufrodat peserta didik pada kelas eksperimen lebih merata dan konsisten. Karenanya, secara deskriptif diketahui bahwasanya penerapan program Maharah Istima' berbasis komik digital (Webtoon) berbahasa Arab memberikan peningkatan penguasaan mufrodat yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional, sebelum diperkuat dengan hasil uji statistik inferensial.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di MAN 2 Banyuwangi menunjukkan bahwa penerapan program *maharah istima'* berbasis komik digital (Webtoon) memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan mufrodat peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik dari segi rata-rata nilai maupun hasil uji statistik inferensial yang menunjukkan signifikansi di bawah 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media visual-naratif dalam pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan efektivitas penguasaan kosakata secara lebih optimal dibandingkan metode konvensional.(Field, 2024)

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Quinonez-Beltran (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran bahasa asing mampu meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan karena menghadirkan konteks visual yang mempermudah pemahaman makna kata.(Quinonez-Beltran, no date) Demikian pula, penelitian oleh Ayu dan Payanti (2022) menunjukkan bahwa komik digital sebagai media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkaya kosakata melalui pendekatan naratif yang kontekstual. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media berbasis visual memiliki kontribusi positif dalam pembelajaran bahasa.(Payanti, 2023)

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memiliki tingkat konsistensi hasil belajar yang lebih baik

dibandingkan kelas kontrol, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai standar deviasi yang lebih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Webtoon tidak hanya meningkatkan capaian rata-rata, tetapi juga menciptakan pemerataan pemahaman kosakata di antara peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori *multimedia learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa kombinasi antara teks dan visual mampu meningkatkan pemrosesan informasi secara lebih efektif melalui saluran kognitif ganda.(Mayer, 2020)

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga dapat didialogkan dengan temuan Rassaei (2023) yang menekankan pentingnya penyajian kosakata dalam konteks yang bermakna untuk meningkatkan retensi jangka panjang. Dalam penelitian ini, Webtoon berfungsi sebagai media yang menghadirkan kosakata dalam alur cerita, sehingga siswa tidak hanya menghafal kata, tetapi juga memahami penggunaannya dalam konteks nyata. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperluas temuan Rassaei dengan menambahkan dimensi media digital berbasis narasi visual dalam pembelajaran kosakata.(Ramezanali, Uchihara and Faez, 2021)

Namun demikian, jika dibandingkan dengan penelitian Maamuujav (2021) yang menekankan efektivitas pembelajaran kosakata berbasis teks, hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan pendekatan yang signifikan. Pembelajaran berbasis teks cenderung lebih menekankan aspek kognitif, sedangkan penggunaan Webtoon dalam penelitian ini mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif sekaligus. Hal ini menjadi bentuk antitesis bahwa pembelajaran kosakata tidak cukup hanya mengandalkan teks, tetapi juga

membutuhkan media yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional peserta didik.(Maamuujav, 2018)

Di sisi lain, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Fitriyani et al. (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.(Fitriyani *et al.*, 1824) Dalam konteks penelitian ini, Webtoon sebagai media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik generasi digital yang cenderung lebih responsif terhadap media visual dan interaktif (Prensky, 2001).(Downes, 2009)

Meskipun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya kompleksitas dalam implementasi pembelajaran berbasis digital. Faktor seperti kesiapan guru, intensitas penggunaan media, serta kemampuan awal peserta didik turut memengaruhi efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Soleimani et al. (2022) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran kosakata tidak hanya ditentukan oleh media, tetapi juga oleh strategi pengajaran dan frekuensi paparan kosakata. Oleh karena itu, penggunaan Webtoon perlu diintegrasikan secara sistematis dalam desain pembelajaran agar memberikan hasil yang optimal.(Soleimani, Mohammaddokht and Fathi, 2022)

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan komik digital berbasis Webtoon dalam program *maharah istima'* merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat

bahasa Arab. Temuan ini tidak hanya mengafirmasi penelitian-penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam mengintegrasikan media digital berbasis narasi visual dengan keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Arab di lingkungan madrasah.(Barcroft, 2015b)

KESIMPULAN

Dari hasil pengolahan data dan pembahasan, diketahui bahwasanya penerapan program maharah istima' berbasis komik digital (Webtoon) berbahasa Arab berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan mufrodat peserta didik di MAN 2 Banyuwangi. Temuan statistik deskriptif memperlihatkan adanya perbedaan capaian hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang ditinjau dari nilai rata-rata, rentang skor, serta tingkat variasi data. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran melalui program maharah istima' berbasis Webtoon menunjukkan nilai rata-rata penguasaan mufrodat yang lebih tinggi dengan hasil belajar yang cenderung lebih homogen dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol.

Hasil analisis inferensial melalui uji Mann–Whitney U menghasilkan nilai signifikansi di bawah taraf kepercayaan 0,05. Karenanya, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang menandakan adanya perbedaan hasil belajar mufrodat yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwasanya program maharah istima' berbasis komik digital (Webtoon) lebih efektif dibanding metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.Secara pedagogis, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media komik digital mampu meningkatkan keterlibatan belajar, serta pemahaman kosakata peserta didik.

Oleh sebab itu, program maharah istima' berbasis Webtoon dapat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dan adaptif untuk pengembangan penguasaan mufrodat bahasa Arab di era digital.

REFERENSI

Abdul Ghofur, R.B.R. (2024) "El-Fusha : Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ERA DIGITAL : TANTANGAN , Abdul Ghofur , 2 Restu Budiansyah Riski Universitas Hasyim Asy ' ari , Indonesia Email : abdulghofurpba@gmail.com DOI : https://doi.org/10.33752/el-fusha.v5," 5(1), pp. 15–28.

Alsafy, M.A.M. *et al.* (2025) "IMPLEMENTASI PAPAN BICARA DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH QIRĀ'AH DI MTs NEGERI 1 PURBALINGGA," 13(1), pp. 1–16.

Amirudin, N. (1947) "Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya," *Plant Physiology*, 1(1), pp. 11–19.

Askarzai, W. and Unhelkar, B. (2017) "Research Methodologies: An Extensive Overview Research Methodologies: An Extensive Overview," *International Journal of Science and Research Methodology*, 6(4), pp. 21–42. Available at: www.ijsrm.humanjournals.com.

Ayu, D. and Payanti, K.D. (2022) "Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif," *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), pp. 464–475.

Bakri, M. *et al.* (2023) "Arab Melalui Media Gambar Berbantuan Desain," *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 3(3), pp. 329–340.

Barcroft, J. (2015a) "Vocabulary in Language Teaching," *Vocabulary in Language Teaching*, pp. 1–36. Available at: https://doi.org/10.4324/9781315679549.

Barcroft, J. (2015b) *Vocabulary in Language Teaching*, *Vocabulary in Language Teaching*. Available at: https://doi.org/10.4324/9781315679549.

Betti, N.U.R., Agama, I. and Pemalang, I. (2025) "BAHASA ARAB PADA ANAK USIA DINI (Studi Kasus Di Raudhatul Athfal Al-Fath Tanjungpinang) PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA) FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)."

Brown, D.W. *et al.* (2021) "Propensity score stratification methods for continuous treatments," *Statistics in medicine*, 40(5), pp. 1189–1203.

Cho, H. *et al.* (2024) "Platform, Visuals, and Sound: Webtoon's Immersive

Romance Reading Engagement," in *International Conference on Information*. Springer, pp. 416–423.

Cho, H. *et al.* (2025) "Webtoon Romance Reading and New Ways to Look at Genre Reading," *Library Trends*, 74(1), pp. 148–169.

Destiana, D., Suchyadi, Y. and Anjaswuri, F. (2020) "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif di Sekolah Dasar [Development of Assessment Instruments to Improve the Quality of Productive Learning in Elementary Schools]," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), pp. 119–123. Available at: https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/2720.

Downes, S. (2009) "of Instructional Technology and Distance Learning," *International Journal of Instuctional Technology and Distance Learning*, p. hlm. 2.

Effendy, A.F. (2009) "Metodologi Pengajaran Bahasa Arab," p. hlm. 78.

Effendy, A.F. (2024) "Metodologi Pengajaran Bahasa Arab," *Malang: Misykat*, 2, pp. 306–312.

Einstein, A. (2001) "H . Sapiens Digital : From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom Digital Wisdom," *Innovate*, 5(3).

Field, A. (2024) "Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics," *London: Sage*, p. hlm. 231.

Fitriyani, S.R. *et al.* (1824) "Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Limas PGMI 6, no. 2*, 6(2).

Joe Barcroft (2016) *Vocabulary in Language Teaching (Cambridge Language Education)*, *Canadian Journal of Applied Linguistics*. Available at: http://www.lextutor.ca/cv/Schmitt.htm.

Laili Nur Kholisoh (2018) "SUDAHKAH EVALUASI KEMAHIRAN BERBICARA BAHASA ARAB PADA Empat keterampilan berbahasa yang dimaksud diatas diantaranya : menyimak ," *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), pp. 73–87.

Lase, D. (2019) "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0," *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 12(2), pp. 28–43. Available at: https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18.

Leal Mozo, J.G. and Rivera Giraldo, J.S. (2023) *The use of graphic novels and comics to enhance reading comprehension skills in L2*.

Llanes, À. and Tragant, E. (2024) "Measuring the effects of repeated exposure to children's graded readers," *Language Teaching Research*, 28(5), pp. 1842–1868.

Maamuujav, U. (2018) "Examining Lexical Features and Academic Vocabulary Use in Adolescent L2 Students," *PhD thesis, The Open University*, 28, p. 1–266.

Maamuujav, U. (2021) "Examining lexical features and academic vocabulary use in adolescent L2 students' text-based analytical essays," *Assessing Writing*, 49, p. 100540.

Maier, J. and Nai, A. (2020) "Roaring Candidates in the Spotlight: Campaign Negativity, Emotions, and Media Coverage in 107 National Elections," *International Journal of Press/Politics*, 25(4), pp. 576–606. Available at: https://doi.org/10.1177/1940161220919093.

Mayer, R.E. (2009) *Multimedia Learning*.

Mayer, R.E. (2020) "Multimedia Learning," *Cultures in Contact*, pp. xvii–xviii. Available at: https://doi.org/10.2307/j.ctv11hpmch.4.

Mayer, R.E. (2022) "Teachers' Views on the Communication Skills of School," *Multimedia Learning*, 41, p. hlm. 75. Available at: https://doi.org/10.1017/cbo9781139164603.

Nikolarakis, A. and Koutsabasis, P. (2024) "Mobile AR Interaction Design Patterns for Storytelling in Cultural Heritage: A Systematic Review," *Multimodal Technologies and Interaction*. MDPI, p. 52. Available at: https://doi.org/10.3390/mti8060052.

Noraffandy Yahaya & Nur Fazila i Salleh (2020) "PENGAJARAN KOSA KATA UNTUK MAHASISWA KELAS INTENSIF BAHASA ARAB," *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)*, 21(1), pp. 1–9.

Nurhidayati (2020) "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab," *Media Madani*, 7, p. 119.

Observasi, D. hasil (2025) "wawancara, dan dokumentasi di MAN 2 Banyuwangi."

Payanti, D.A. dan K.D. (2023) "Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif," *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 1, no. 1*, 16(2), pp. 281–290.

Prensky, M. (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently?," *On the Horizon*, 9(6), pp. 1–6. Available at: https://doi.org/10.1108/10748120110424843.

Puteri, A.R., Nasution, W.N. and Nasution, M.I.P. (2025) "Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan: Konsep, Perkembangan, dan Inovasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 5(4), pp. 50–55. Available at: https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760.

Quinonez-Beltran, A. (2022) "Using digital comics for enhancing efl vocabulary

learning during the COVID-19 Pandemic," *IJLTER. ORG*, 21(5), pp. 478–491.

Quinonez-Beltran, A. (no date) "Using Digital Comics for Enhancing EFL Vocabulary Learning during the COVID-19 Pandemic," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research 21, no. 5*, 21(5), pp. 478–491.

Rahma, D. and Basit, A. (2025) "Enhancing Focus and Concentration: Implementing Vocabulary Repetition in Arabic Language Learning," *Al-Fikra : Jurnal Ilmiah Keislaman*, 24(1), p. 52. Available at: https://doi.org/10.24014/af.v24i1.36952.

Ramezanali, N., Uchihara, T. and Faez, F. (2021) "Efficacy of Multimodal Glossing on Second Language Vocabulary Learning: A Meta-analysis," *TESOL Quarterly*, 55(1), pp. 105–133. Available at: https://doi.org/10.1002/tesq.579.

Rassaei, E. (2023) "The effects of text-based and audio-based dynamic glosses on L2 vocabulary learning: A dynamic assessment approach," *The Language Learning Journal*, 51(4), pp. 509–522.

Riinawati (2021) *Sasaran dan objek penilaian Pengantar Evaluasi pendidikan*, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*.

Schmitt, N. (2008) *Review article: Instructed second language vocabulary learning*, *Language Teaching Research*. Available at: https://doi.org/10.1177/1362168808089921.

Soleimani, H., Mohammaddokht, F. and Fathi, J. (2022) "Exploring the effect of assisted repeated reading on incidental vocabulary learning and vocabulary learning self-efficacy in an EFL context," *Frontiers in psychology*, 13, p. 851812.

Sonia, E. *et al.* (2023) "Penerapan Media Pembelajaran Maharatul Istima' Berbasis Website (Miftah Al-Lughah) untuk Mahasiswa PBA UNIDA Gontor," *Prosiding Konferensi Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Arab*, 3, p. 114.

Sudjana (2022) "Global Conferences Series : Effect of peer lesson learning strategies on student learning outcomes in biology subjects in madrasah aliyah negeri," *Bandung: Tarsito*, 12, pp. 6–12.

Sudjana, N. (2021) *Teori Belajar dan Pemblajaran*, *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*

Sugiyono (2021) "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," *Bandung: Alfabeta*, p. hlm. 114.

Suhaenah, N.R. (2026) "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Drilling Terhadap

Pemahaman Mufradat Bahasa Arab Di Kelas Takhasus Pondok Pesantren Fajar Dunia," *Edureka: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 1, pp. 17–24.

Ummah, N. and Nashruddin, M. (2024) "Nurokizu Game as a Learning Strategy in Enhancing Arabic Vocabulary Mastery Permainan Nurokizu sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat," *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 6(1), pp. 1–15.

Wijekumar, K., Meyer, B.J.F. and Lei, P. (2013) "High-fidelity implementation of web-based intelligent tutoring system improves fourth and fifth graders content area reading comprehension," *Computers and Education*, 68, pp. 366–379. Available at: https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.05.021.

Zhang, P. (2022) "How does repetition affect vocabulary learning through listening to the teacher's explicit instruction? The moderating role of listening proficiency and preexisting vocabulary knowledge," *Language Teaching Research*, p. 13621688221140520.

Zhang, X. *et al.* (2024) "Advancements in Smart Wearable Mobility Aids for Visual Impairments: A Bibliometric Narrative Review," *Sensors*, 24(24), p. 7986.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1



HOME / ARCHIVES /
VOL. 7 NO. 1 (2026): ARABIC LANGUAGE, LITERATURE, AND EDUCATION
/
Articles

Pembelajaran Keterampilan Mendengar Berbasis Video Webtoon terhadap Penguasaan Kosakata Arab Siswa Madrasah Aliyah

M. Adibul Ikhsan
Universitas KH. Mukhtar Syafaat Banyuwangi; Indonesia

Pradibyo Pradibyo
Universitas KH. Mukhtar Syafaat Banyuwangi; Indonesia

DOI:
https://doi.org/10.37680/aphorisme.v7i1.9227

Keywords: Arabic Vocabulary, Digital Learning, Listening Learning, Webtoon

Link publish

https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/Aphorisme/article/view/9227

Lampiran 2 : Kartu Bimbingan

NAMA	**M. ADIBUL IKHSAN**
NIM	**2211211034**
FAKULTAS	**TARBIYAH DAN KEGURUAN**
ANGKATAN	**20221**
PROGRAM STUDI	**S1 PENDIDIKAN BAHASA ARAB**
PERIODE	**20251**



No	Periode	Hari/Tgl Pertemuan	Catatan Pertemuan/Konsultasi PA	Keterangan
1	20251	19 Januari 2026	persetujuan penelitian artikel	persetujuan penelitian artikel
2	20251	19 Januari 2026	ACC persetujuan penelitian artikel	ACC persetujuan penelitian artikel
3	20251	18 Januari 2026	kesimpulan penelitian	kesimpulan penelitian
4	20251	18 Januari 2026	ACC kesimpulan penelitian	ACC kesimpulan penelitian
5	20251	17 Januari 2026	ACC hasil penelitian	ACC hasil penelitian
6	20251	16 Januari 2026	Hasil penelitian	Hasil penelitian
7	20251	15 Januari 2026	ACC metode penelitian	ACC metode penelitian
8	20251	12 Januari 2026	ACC metode penelitian	ACC metode penelitian
9	20251	19 Desember 2025	Metode penelitian	Metode penelitian
10	20251	12 Desember 2025	ACC Pendahuluan	ACC Pendahuluan
11	20251	26 November 2025	Pendahuluan artike	Pendahuluan artike
12	20251	12 November 2025	ACC judul artikel	ACC judul artikel
13	20251	25 Oktober 2025	pengajuan judul artikel	pengajuan judul artikel

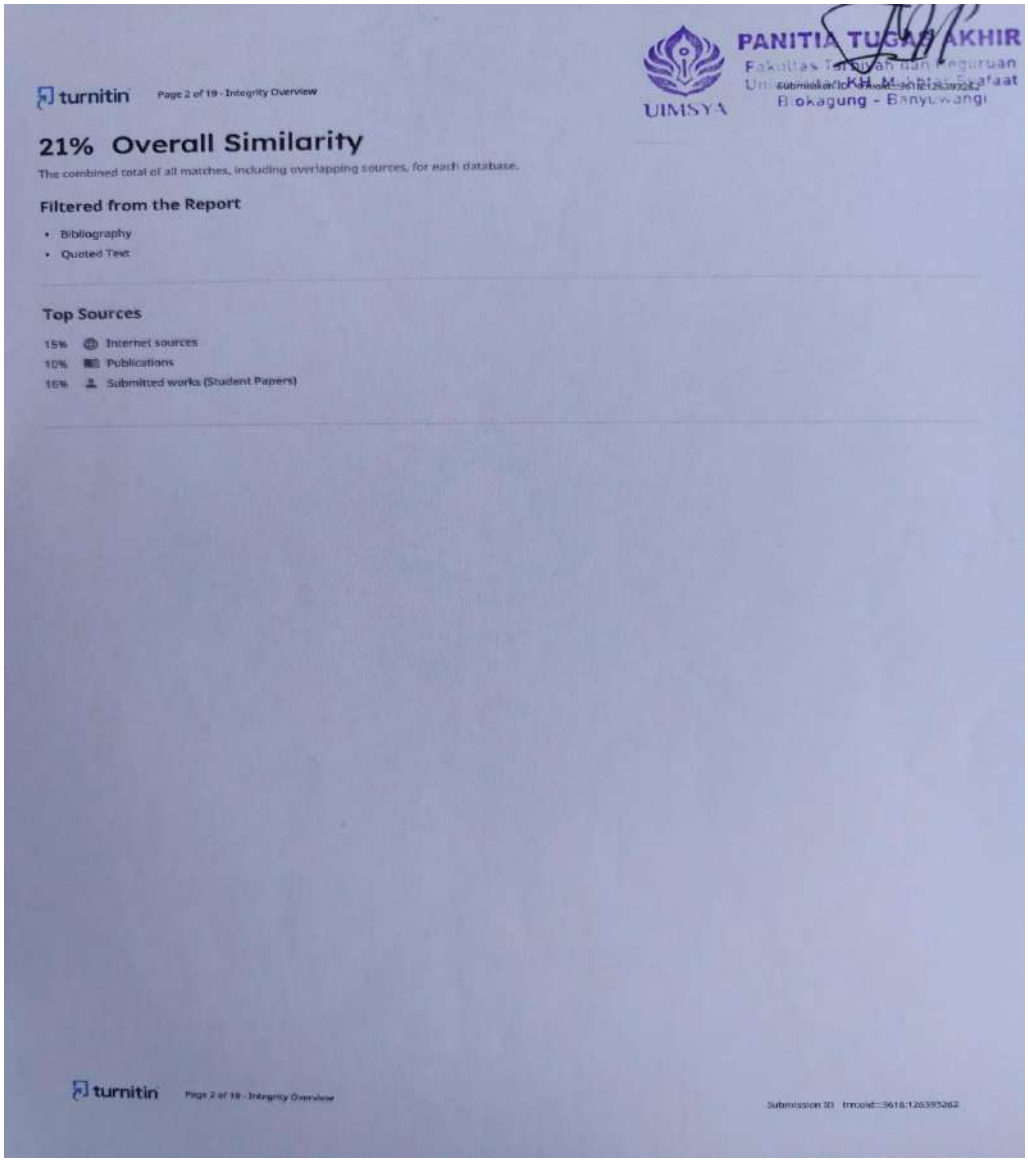
Mengetahui,
Penasehat Akademik

MUH. DIMYATI, M.Pd.I
NIDN.2110099003

BANYUWANGI, 19 JANUARI 2026
Mahasiswa

M. ADIBUL IKHSAN
2211211034

Lampiran 3 : Hasil cek Plagiasi



Lampiran 4: Daftar riwayat Penulis



M. Adibul ikhsan lahir di oku timur , Sumatera Selatan pada 24 Desember 2004 dan merupakan putra kedua dari tiga bersaudara. Sejak kecil telah menempuh pendidikan di lingkungan yang mengedepankan nilai pendidikan dan keagamaan. Pendidikan taman kanak-kanak ditempuh di TK Arroudoh Subulussalam Sriwangi kemudian melanjutkan pendidikan di Madarasah ibtidaiyah Subulussalam sriwangi , MTs Subulussalam sriwangi , dan madrasah aliyyah Subulussalam sriwangi Setelah itu, melanjutkan pendidikan di Universitas KH. Mukhtar Syafaat dan mondok di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. Sebagai bentuk penyelesaian tugas akhir, maka saya menyusun artikel ilmiah berjudul Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Webtoon Terhadap Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa MAN 2 Banyuwangi. Selain itu, memiliki harapan agar karya ilmiah yang disusun dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi dalam pengembangan kajian bahasa dan sastra Arab.