

B_A. 2.3 Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi.pdf

Submission date: 10-Jan-2024 10:20AM (UTC-0600)

Submission ID: 2268926704

File name: bangan_Media_Pembelajaran_Bahasa_Arab_Berbasis_Video_Animasi.pdf (179.81K)

Word count: 3395

Character count: 21678

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah

Kurniawan Hamidi¹, Wan Jamaluddin², Koderi³, Erlina⁴

1

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Jl. Endro Suratmin, Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung
kurniawanhamidi28@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to find out whether the development of interactive animation video-based learning media can help achieve the desired learning objectives. Measuring the feasibility of the media produced in an achievement. Measuring the effectiveness of interactive video media on the progress of class XI Language MAN I Bandar Lampung in enjoying learning Arabic. The research method used by researchers is the method of research and development (research and development). The development model used is the DDD-E development model. The model to be used is adjusted to the product to be developed. This research produced a product in the form of interactive animated video media to train students' Arabic language skills. The validation stage obtained the results of the feasibility of the media by 92.5%, the feasibility of the material was obtained by a percentage of 96.9%, the feasibility of the program was obtained by a percentage of 96.4%. Based on these results, interactive animated video media is feasible to use. The effectiveness test results obtained based on the results of the t test show the results of the Sig value from table .000 < than 0.05. The calculation results show Tcount > Ttable (74,061 > 2,021) then Ho is rejected so it can be concluded that interactive animated video media is effectively used in learning speaking skills. This shows that interactive animated videos are very well used in learning in the classroom, especially practicing speaking skills.

Keywords: Development, Learning Media, Animation Video

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif bisa membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Mengukur kelayakan media yang di produksi dalam sebuah pencapaian. Mengukur efektivitas media video interaktif pada kemajuan kelas XI Bahasa MAN I Bandar Lampung dalam menikmati pembelajaran bahasa arab. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan DDD-E. model yang akan digunakan disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video animasi interaktif untuk melatih kecakapan bahasa arab siswa. Tahap validasi diperoleh hasil hasil kelayakan media sebesar 92,5 %. Kelayakan materi diperoleh presentase sebesar 96,9 %, Kelayakan program diperoleh presentase sebesar 96,4%. Berdasarkan hasil tersebut maka media video animasi interaktif layak digunakan. Uji efektifitas diperoleh hasil berdasarkan hasil uji t menunjukkan hasil nilai Sig dari table .000 < dari 0.05. Hasil hitung menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ (74.061 > 2.021) maka Ho ditolak sehingga dapat disimpulkan Media video animasi interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran kecakapan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi interaktif sangat baik digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas khususnya melatih kecakapan berbicara.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi

Copyright (c) 2023 Kurniawan Hamidi, Wan Jamaluddin, Koderi, Erlina

Corresponding author: Kurniawan Hamidi

Email Address: kurniawanhamidi28@gmail.com (Jl. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung, Lampung)

Received 20 January 2023, Accepted 23 January 2023, Published 29 January 2023

PENDAHULUAN

Media dalam pembelajaran memiliki arti dan pengaruh yang besar, terutama terkait dengan indera siswa (Hamid et al., 2020). Penggunaan media dalam proses kegiatan belajar-mengajar lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Peserta didik yang belajar melalui indera pendengar saja akan memiliki tingkat pemahaman dan kekuatan memori yang berbeda dengan peserta didik yang belajar melalui dua indera sekaligus, yakni indera mata dan telinga. Media bukan sekedar

1
penghantar materi, tetapi juga sarana membangkitkan imajinasi, minat, dan membawa peserta didik agar mampu tercipta suasana yang menyenangkan dan menggembirakan. Media mampu memantik keterlibatan emosi dan mental (Mutiara et al., 2022). Media mampu memberikan semangat belajar dan menghidupkan suasana pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi ajar meningkat. Kehadiran media, dengan demikian, memperjelas informasi pada waktu tatap muka sekaligus memperkayanya, meningkatkan efektivitas dan efisiensi, menambah variasi, dan memberikan cakrawala yang lebih luas dari apa yang diberikan guru tanpa media, mengkonkretkan materi yang relatif abstrak, serta menambah rentang perhatian peserta didik (Sudarsono et al., 2018). Pendek kata, media memiliki peran yang besar dalam pembelajaran.

Media Pembelajaran tidak terlepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi sosial budaya maupun pendidikan (Putri, 2017). Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu diaplikasikan dalam sebuah pelajaran. Dengan adanya perkembangannya media pengajaran yang mengikuti perkembangan teknologi sehingga guru mengambil metode pengembangan media yang berjenis audio visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronik untuk tujuan pembelajaran. Sekolah madrasah Aliyah menggunakan beberapa jenis media aplikasi yang digunakan baik itu menggunakan zoom, classroom, atau google meet. Dimana aplikasi tersebut bisa menghadirkan hal-hal yang menarik baik itu berupa video, audio, film dll yang bisa disajikan oleh seorang guru dalam aplikasi tersebut khususnya di pelajaran bahasa arab.(Switri, 2022)

Hasil penelitian Yusuf menyatakan keberadaan multimedia sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa arab. Dengan adanya fasilitas-fasilitas berteknologi modern mereka akan lebih mudah dan menyenangkan. Siswa dapat menggunakan internet, parabola, dan CD interaktif. Diharapkan akan mampu meningkatkan pembelajaran bahasa arab yang sudah ada selama ini.(Yusuf, 2019). Begitu juga hasil penelitian koderi tentang pengembangan multimedia interaktif pembelajaran bahasa arab berbasis *adobe flash* yang menggunakan model pengembangan ASSURE menunjukkan multimedia ini memiliki nilai yang sangat baik dan rata-rata siswa tertarik belajar menggunakan multimedia tersebut pada hasil uji coba skala kecil menunjukkan bahwa skor rata-rata 4,38 pada skala 5 sedangkan uji coba skala besar hasil rata-rata menunjukkan kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4,42 pada skala 5 (Koderi, 2018). Sementara hasil penelitian Tajuddin tentang pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia berbasis micromedia flash pada pembelajaran bahasa arab layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dan media pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan minat dan nilai belajar siswa.(Tajuddin, 2018)

Dari beberapa hasil penelitian di atas menyatakan bahwa pembelajaran multimedia efektif untuk diterapkan pada peserta didik agar lebih mudah mencapai hasil yang baik. Dalam penelitian ini

peneliti menggunakan media yang berbasis video animasi interaktif dimana materi yang terdapat dibuku dikemas ke dalam sebuah video animasi sehingga siswa yang sedang belajar akan lebih mudah memahami dan menarik minat siswa untuk belajar. Karna pelajaran yang menggunakan media video animasi akan terkesan lebih menarik dan tidak monoton sehingga peserta didik tidak akan cepat merasa bosan dalam belajar.

Jenis media audio visual selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. (Mutiarah et al., 2022) Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Kelebihan ini yang menyebabkan tampilan Audio Visual lebih dinamis dan menyenangkan bagi penggunaannya, sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dan menjadikan pembelajaran menjadi tidak monoton. Penggunaannya media audi visual melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio) dan mata (visual), yang memungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. Sajian materi membaca pemulaan yang telah diprogram dalam bahasa arab dapat digunakan setiap anak secara individual atau kelompok. Dengan demikian, siswa lebih leluasa belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, sehingga diharapkan siswa dapat memahami Pelajaran bahasa arab dengan mudah. Peran media pada Anak yang sekolah di Madrasah Aliyah sangat penting mengingat anak di usia 16-18 Tahun sudah memiliki kosa kata yang mumpuni yang cukup sehingga memudahkan mereka untuk mengerti dan meresapi suatu film yang disajikan oleh seorang guru melalui Video animasi interaktif bahasa arab (Dr. Musringudin et al., 2022).

Dalam pengajaran bahasa yang ada di MAN 1 Bandar Lampung sesungguhnya sudah mengikuti trend zaman modernisasi yaitu sudah menggunakan perkembangan zaman yang berupa alat elektronik yang mengandung media sehingga memudahkan pengajar dalam menyampaikan suatu materi baik itu menggunakan video yang di ambil dari bagian media dan aplikasi yang disediakan oleh youtube ataupun google akan tetapi media yang digunakan selama ini belum efektif dalam memahami pembelajaran bahasa Arab dikarenakan siswa belum bisa mengatasi problematika mengenai bahasa disebabkan kurangnya pemahaman dan kecilnya minat siswa dalam belajar bahasa arab sehingga memicu kemahiran siswa dalam berbahasa arab, dapat dilihat pada tabel diatas yang mana nilai dari tabel mengalami peningkatan yang sangat sedikit sehingga peneliti ingin memperbaiki kekurangan media bahasa arab agar dapat digunakan sebagai alat bantu yang mampu memecahkan masalah yang dibicarakan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif bisa membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Mengukur kelayakan media yang di produksikan dalam sebuah pencapaian. Mengukur efektivitas media video interaktif pada kemajuan kelas XI Bahasa MAN 1 Bandar Lampung dalam menikmati pembelajaran bahasa arab

1
METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris "*research and development*" adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dibuat (Purnama, 2016). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan DDD-E. Model yang akan digunakan disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran bahasa Arab berbasis video animasi interaktif. Model ini merupakan model yang sesuai untuk digunakan karena model desain pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia. Multimedia sendiri memuat komponen media seperti grafis, gambar, animasi, audio dan video. Dalam video animasi interaktif juga memuat beberapa komponen yang telah disebutkan, sehingga model DDD-E merupakan model yang sesuai untuk digunakan.

HASIL DAN DISKUSI

Pemahaman siswa terhadap pelajaran menggunakan video animasi Pembelajaran yang disampaikan menggunakan video animasi di dalam kelas membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang disampaikan dengan metode lainnya seperti ceramah, diskusi, dan lain-lain. Hal ini disampaikan oleh siswa dari wawancara yang dilakukan bahwa:

"lebih jelas, lebih paham pake video sih. karena kalau dijelasin aja sama guru lebih cepet bosen, kadang ngantuk. Kan kalo pake video kita bisa sambil nonton, dengerin, terus ngebayangin bu jadi cepet paham."

Begitulah pernyataan siswa setelah belajar menggunakan video animasi. Pernyataan di atas menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami pelajaran ketika mereka belajar menggunakan video animasi, karena menurut mereka video animasi itu salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam menyampaikan pembelajaran. Siswa bisa lebih fokus dalam memerhatikan materi yang disampaikan dalam video, sebab video yang ditampilkan menarik dan bisa memudahkan siswa menyerap dan memahami materi yang disampaikan. Siswa juga merasa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan ketika belajar menggunakan video animasi. Hal tersebut dikarenakan siswa ikut berimajinasi tentang kejadian yang ada di dalam video ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menggambarkan keadaan langsung di lapangan atau di kelas. Hal tersebut terlihat pula ketika guru meminta siswa untuk mencontohkan kecapakan berbicara dikelas menggunakan bahasa Arab. Mereka terlihat menguasai materi yang telah dipelajari dari video tersebut sehingga ketika maju ke depan kelas mereka mampu menyampaikan materi dengan baik. Ketika guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan siswapun dengan mudah mengingat dan langsung menyampaikan kesimpulan dari materi yang mereka pelajari. Dari uraian di atas menunjukkan bahwa video animasi lebih memudahkan siswa dalam belajar dibandingkan dengan belajar tanpa menggunakan video animasi.

Video animasi membuat siswa senang. Antusiasme siswa ketika belajar menggunakan video animasi sangat terlihat, mereka sesekali tersenyum saat ada tayangan yang lucu dalam video. Apalagi bagi siswa yang baru pertama kali belajar menggunakan video animasi, terlihat sekali mereka sangat senang dan bersemangat mengikuti pelajaran. Menurut mereka, belajar menggunakan video animasi lebih menyenangkan dibandingkan belajar menggunakan media atau metode lainnya.

“seneng bu... lebih semangat lagi belajarnya, enak kalo belajar pakai video animasi soalnya ga ngebosenin bu, kalau gurunya cuma ngejelasin aja tanpa pakai media kadang suka bosen, ngantuk, terus terlalu serius jadi males belajarnya, apalagi kalau udah siang makin males aja deh”.

Berikut pernyataan dari salah seorang murid ketika diwawancara mengenai perasaannya ketika belajar menggunakan video animasi. Karena guru menggunakan media dalam mengajar, secara otomatis siswa cenderung mendengarkan dan memperhatikan video animasi, karena mereka menganggap menggunakan media video lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan guru saja yang membuat mereka merasa bosan.

Dari pernyataan siswa di atas sudah jelas bahwa siswa lebih senang ketika belajar menggunakan video animasi karena menurut mereka pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media sangat membosankan dan menyebabkan mereka mengantuk, bosan, dan sebagainya sehingga mereka jarang memperhatikan penjelasan dari guru. Pembelajaran menggunakan video animasi juga dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar karena didalamnya terdapat visualisasi sehingga mereka lebih antusias dan tertarik ketika belajar. Seorang guru juga tentunya harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan hendaknya guru menggunakan metode dan media yang menarik untuk siswa. Perasaan senang dan tertarik dengan video animasi juga ditunjukkan oleh reaksi siswa yang meminta kembali diputarnya video karena tayangannya sudah selesai. Mereka juga meminta agar materi selanjutnya disampaikan menggunakan video animasi.

Selain membuat mereka senang video animasi interaktif juga meningkatnya keaktifan dan semangat belajar siswa. Proses pembelajaran yang menggunakan video animasi menjadikan pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih hidup, semangat, serta menjadi inspirasi bagi siswa. Siswa menjadi lebih kreatif dan kritis dalam belajar ketika ada hal yang mereka tidak fahami mereka tidak malu dan ragu untuk bertanya, begitu juga pada saat video ditayangkan, hal yang tidak mereka mengerti langsung ditanyakan kepada guru. Meskipun belajar dengan video animasi membuat siswa lebih mudah memahami materi, namun rasa ingin tahu siswa juga meningkat lebih besar. Berikut pendapat siswa mengenai belajar menggunakan video.

“lebih aktif, lebih sering bertanya ke guru, meskipun belajar pake video fahamnya lebih cepet tapi kadang rasa ingin tahunya jadi lebih besar dan lebih dalam lagi bu.”

Selain itu ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah disampaikan, ternyata para siswa sangat aktif, mereka menjawab dengan baik dan penuh semangat karena mereka sudah memahami materinya, sehingga tidak ada ketakutan untuk menjawab pertanyaan

yang diberikan oleh guru. Disamping meningkatkan keaktifan siswa, video animasi juga meningkatkan semangat siswa dalam belajar, hal ini ditunjukkan dalam pendapat siswa

“kalo belajar pake video animasi saya bisa lebih semangat bu soalnya bisa nonton bareng-bareng sama temen jadi seru, biasanya kan kalo ga pake video saya belajarnya males-malesan hehehe.”

Hal ini membuktikan bahwa video animasi dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Dimulai dari semangat belajar sehingga lebih mudah dalam menyerap atau memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Efektifitas dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan dari belajar sebelumnya. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan hasil bahwa nilai Sig dari table .000 < dari 0.05. Hasil hitung menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($74.061 > 2.021$) maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa variable independent berpengaruh terhadap variable dependent (Media video animasi interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran kecakapan berbicara). Hal ini menunjukkan bahwa video animasi interaktif sangat baik digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas khususnya melatih kecakapan berbicara.

Temuan Novelty

Di era yang maju seperti sekarang ini, teknologi menjadi salah satu hal yang wajib dikuasai oleh setiap orang. Terutama di bidang pendidikan, sekarang ini seorang guru diharuskan melek teknologi. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang sekarang ini lebih banyak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Contohnya yaitu, game edukasi, powerpoint, video animasi, dan beberapa media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran merupakan perantara guru dalam menyampaikan materi belajar kepada siswa agar siswa bisa mudah memahami pelajaran yang diberikan. Media pembelajaran didesain semenarik mungkin agar minat dan motivasi siswa dalam belajar bisa bangkit. Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa dan guru. Guru bisa memberikan atau menyampaikan materi pelajaran yang lebih jelas kepada siswa, dan siswa pun lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat serta keinginan siswa dalam belajar. Namun, jika media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut monoton, maka proses belajar mengajar tidak akan berlangsung dengan baik. Saat ini guru harus senantiasa berpikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran. Salah satu hasil dari berpikir kreatif tersebut ialah seorang guru dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Fungsi dari media pembelajaran interaktif sendiri adalah sebagai alat untuk memperjelas materi pembelajaran, sebagai alat untuk mencari persoalan baru yang nantinya dibahas bersama, dan sebagai sumber belajar bagi siswa.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang sering digunakan adalah animasi. Animasi adalah sekumpulan gambar statis yang saling berhubungan kemudian ditayangkan bergantian dalam waktu cepat. Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerak dan

dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Animasi digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan dua tujuan. Tujuan pertama adalah untuk menarik perhatian peserta didik. Animasi memberikan ruang kepada guru untuk mengekspresikan bahan ajar dengan tampilan yang lebih menarik. Animasi bisa disisipkan dengan unsur lucu dan penuh warna sesuai dengan materi yang diajarkan. Fungsi kedua dari animasi adalah menghindari perbedaan pendapat ketika menyampaikan materi. Animasi dapat dengan mudah dirancang menghilangkan faktor-faktor yang tidak ingin diamati agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk visual melalui animasi memudahkan dalam proses penyampaian penerapan konsep atau demonstrasi materi pelajaran. Novelty dapat disebut pembaharuan dari sebuah karya. Pada penelitian ini novelty nya adalah interaktif. Dimana dalam sebuah video animasi dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Animasi dalam video ini dapat berinteraksi bersama dalam percakapan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video animasi interaktif untuk melatih kecakapan bahasa arab siswa. Tahap validasi diperoleh hasil hasil kelayakan media sebesar 92,5 %, Kelayakan materi diperoleh presentase sebesar 96,9 %, Kelayakan program diperoleh presentase sebesar 96,4%. Berdasarkan hasil tersebut maka media video animasi interaktif layak digunakan. Uji efektifitas diperoleh hasil berdasarkan hasil uji t menunjukkan hasil nilai Sig dari table .000 < dari 0.05. Hasil hitung menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($74.061 > 2.021$) maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan Media video animasi interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran kecakapan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi interaktif sangat baik digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas khususnya melatih kecakapan berbicara.

REFERENSI

- Dr. Musringudin, M. P., Prof. Dr. Abd. Rahman A. Ghani, M. P., Dr. Dwi Priyono, M. P., Rerung, R. R., & Indonesia, M. S. (2022). *Modul Pembelajaran Evaluasi Program Pendidikan*. Media Sains Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=C4lIEAAAQBAJ>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>
- Koderi, K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Savi (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Peserta Didik. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 10(01). <https://doi.org/10.24042/albayan.v10i01.2596>
- Mutiara, A., Wagiran, W., & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan Buku Pengayaan Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong Royong Sebagai Media Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2419–2429. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2455>

- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1160>
- Sudarsono, S., Zukhaira, & Busri, H. (2018). Flistabik (Flip Story Arabic Book) Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas V MI di Kabupaten Demak. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 7(1), 69–78. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>
- Switri, E. (2022). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Di PTU*. Penerbit Qiara Media. <https://books.google.co.id/books?id=3JRyEAAAQBAJ>
- Tajuddin, S. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab. *Arabi*, 3(2), 121–144.
- Yusuf, M. (2019). Kajian Teoritik Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Humanistik Di Madrasah Ibtida'iyah. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(2), 132. <https://doi.org/10.24252/saa.v7i2.10752>

B_A. 2.3 Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi.pdf

ORIGINALITY REPORT

100% SIMILARITY INDEX	100% INTERNET SOURCES	100% PUBLICATIONS	30% STUDENT PAPERS
---------------------------------	---------------------------------	-----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1 jonedu.org Internet Source	100%
---	-------------

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off