



Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN

¹Amrina, ²Adam Mudinillah, ³Siti Mahmudah Indarpana

¹First Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Indonesia

²Second Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, Indonesia

³Third Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Indonesia

* amrina@iainbatusangkar.ac.id, adammudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id,
sitimahmudahip@gmail.com

ملخص

يجب أن يستمر استخدام وسائط التعلم لتدريس موضوعات اللغة العربية في عصر القرن الحادي والعشرين في النمو والتطور بسبب تحديات واحتياجات الحياة مع استمرار التقدم التكنولوجي في الازدياد وحتى الشعور بالتهديد الشديد. لذلك ، هناك حاجة لتطوير وسائط تعلم اللغة العربية بحيث لا تتخلف كثيرًا عن التطورات التكنولوجية حتى لا يشعر الطلاب بالملل في تعلم اللغة العربية. على سبيل المثال ، من خلال تطبيق وسائط التعلم القائمة على تطبيق Plotagon المناسبة جدًا لنوع حياة الأطفال من جيل الألفية الذين لديهم هواية من خلال النظر إلى الصور ومقاطع الفيديو وحتى الأفلام. الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة وصفية وصفية من خلال جمع بيانات الطالب بناءً على نتائج البحث ، والغرض من هذا البحث هو تقديم وتسهيل المتعلمين في عملية التعلم ومفيد لمعرفة معنى المادة المقدمة ، بحيث يمكن للطلاب الاستفادة من هذه التطبيقات في تعلم اللغة العربية.

Abstract

The use of learning media to teach Arabic language subjects in the 21st century era must continue to grow and develop because of the challenges and needs of life as technological advances continue to increase and even feel very threatening. Therefore, there is a need for the development of Arabic language learning media so that it does not lag far behind with technological advances so that learning Arabic no longer feels boring for students. Such as by applying the Plotagon application-based learning media that is very suitable for the type of life of millennial children who have a hobby by looking at photos, videos and even movies. The method used in this research is a descriptive qualitative method by collecting student data based on research results, which the purpose of this research is to introduce and to facilitate learners in the learning process and useful to know the meaning of the material presented, so that students can benefit such applications on learning Arabic.

Keywords: *Media Pembelajaran, Aplikasi Plotagon, Bahasa Arab*

Pendahuluan

Di era abad revolusi 4.0 ini peranan teknologi yang berpengaruh besar dalam kehidupan manusia seluruh unsur dalam kehidupan manusia semua bergantung dengan teknologi, karena semakin banyak waktu berlalu, semakin canggih juga teknologi yang memudahkan segala aktivitas kehidupan manusia. Akhir-akhir ini dunia juga sedang diguncang dengan adanya pandemic covid19, yaitu virus yang menyebar dikarenakan oleh jenis coronavirus yang baru ditemui ini. Kompasiana news menyatakan bahwa penyakit COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*), di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019 virus ini untuk pertama kalinya ditemui. Dengan segera virus ini hampir meluas ke seluruh Negara, termasuk Indonesia. Hingga WHO mengatakan bahwa wabah ini menjadi pandemi dunia pada tanggal 11 Maret 2020, untuk menghindari penularan virus corona ini, berbagai Negara mengambil keputusan untuk menetapkan *lockdown* corona (Rizanty, 2021).

Wabah covid ini mengharuskan transmisi tatanan kehidupan yang demikian pasif di semua lingkaran masyarakat pada semua lingkungannya. Suasana pandemi pada dunia ini sejalan dengan beberapa transisi dalam cara masyarakat berhubungan serta berkomunikasi, baik secara pribadi maupun kelompok. Tidak terkecuali pada dunia pendidikan wajib beradaptasi dengan kondisi yang telah diberlakukan oleh pemerintah yaitu mematuhi standar protocol kesehatan, sebagaimana kita tidak melakukan kontak tubuh, menggunakan masker, jaga jarak, seringkali mencuci tangan pakai sabun dan handsanitizer partisipasi dalam berlangsungnya pembelajaran wajib dilaksanakan secara online (Asrori et al., 2020).

Dampak yang sangat besar pada beberapa tatanan kehidupan manusia merupakan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selaku bidang yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia secara alamiah, pendidikan memberikan

songkongan yang signifikan terhadap perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di satu sisi. Disamping itu, pendidikan juga harus menggunakan peningkatan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk menjangkau harapan secara praktis serta efisien. Di era peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu kencang, profesionalisme guru tidak hanya cukup untuk mengajar peserta didik, tetapi juga mengendalikan informasi dan lingkungan untuk menyediakani kegiatan belajar, termasuk pengayaan sumber dan media pembelajaran (Dasmo et al., 2017).

Pendidikan kini terus mengikuti kemajuan waktu guna menghadirkan keragaman pendidikan pada tahap pembelajaran. Penggunaan media audio visual sebagai salah satu media pembelajaran. Media belajar merupakan setiap hal berupa pesan yang sumbernya bisa menyajikan dan mendistribusikan secara tersusun untuk menciptakan zona belajar yang memungkinkan penerimanya bisa melaksanakan teknik pembelajaran secara tepat dan praktis. Ada 4 kelompok utama yang menjadi media pembelajaran, yakni mediavisual, media audio, media audio visual serta multimedia (Eggiet & Erviana, 2019). Ada beberapa unsur lain yang perlu diingat untuk menentukan media, diantaranya: tujuan belajar, macam-macam tugas dan respon yang dibutuhkan siswa sesudah belajar, dan kerangka belajar termuat sikap siswa. Salah satu fungsi media belajar dapat dinyatakan bahwa pendidik telah menyusun dan menciptakan media ditaktik yang juga mengontrol suasana, keadaan, serta lingkungan belajar (Sonzuphy, 2011).

Menelusuri dari bermacam-macam metode dan media pembelajaran, siswa berada dalam posisi untuk bersosialisasi secara aktif dengan menggunakan seluruh kesanggupan yang dimiliki peserta didik, tentunya media yang dipergunakan dalam pada sistem dan guna meraih harapan pendidikan. Media pendidikan pada kenyataannya juga termasuk media interaksi,

karena prosedur pendidikan termasuk prosedur komunikasi yang secara spesifik berfungsi untuk meraih tujuan pembelajaran yang spesifik dan dirumuskan secara spesifik pula. Setiap media belajar pasti media pendidikan, namun tak semua media pendidikan itu media belajar (Hayes et al., 2017).

Jadi, selama proses pembelajaran, pemanfaatan media belajar sangat berperan pada kegiatan peserta didik. Tugas media pada sistem belajar mengajar sebagai signifikan karena membuat sistem belajar mengajar menjadi lebih variatif dan tidak jenuh. Sehingga pembelajaran dengan mengaplikasikan media akan sangat memikat perhatian siswa dan meningkatkan minatnya terhadap pelajaran. Dan metode belajar yang menarik wajib diciptakan oleh pendidik guna mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami materi ajar, hingga peserta didik mampu mengolah ide-idenya agar memperoleh hasil suatu produk yang kreatif (Ibrahim, 2014). Pengurangan metode ceramah kemudian ditukar dengan penggunaan multipel media, itu sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar saat memasuki era dunia media. Selanjutnya dalam aktivitas belajar mengajar saat ini yang menekankan kepada kemampuan proses dan pembelajaran yang antusias peran media pembelajaran, menjadi semakin penting (Nurseto, 2012).

Ketika memilih media belajar seorang pendidik perlu memperhatikan berbagai aspek, diantaranya yakni: tujuan belajar mengajar, klasifikasi latihan serta tanggapan yang diinginkan siswa dapat di sanggupi sesudah belajar mengajar berlaku dan latar belajar mengajar meliputi karakter siswa. Namun bisa dinyatakan fungsi utama media belajar mengajar salah satunya ialah untuk mempengaruhi iklim dan juga media ditaktik.

Komponen media belajar salah satunya bisa memotivasi kemandirian belajar peserta didik secara mandiri dan prestasi pembelajaran peserta didik ialah media video. Pada video itu ada rangkaian aktivitas dan proses agar setiap orang mampu mencontoh

serta mempraktekkan proses pembelajaran secara lebih langsung dibandingkan media lainnya, karena dengan menggunakan media indra yang ada didalamnya lebih mudah dipahami untuk merespon dan menangkap konten media tersebut, media video secara inheren memiliki banyak kelebihan. Media ini antara lain, menentukan konsep yang abstrak, menunjukkan gerakan yang dipercepat atau lambat untuk pengamatan yang lebih baik, menampilkan dan membuat detail suatu objek atau pembelajaran menjadi lebih mengagumkan, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan (DARIYADI, 2018).

Sebagai salah satu unsur belajar mengajar, media tak bisa terlepas dari diskusi metode pembelajaran secara keseluruhan. Penggunaan media harus menjadi bagian dari setiap kegiatan pembelajaran yang perlu mendapatkan perhatian siswa. Namun nyatanya, bagian ini masih sering diabaikan karena berbagai alasan. Alasan yang sering timbul ialah : keterbatasan waktu untuk mempersiapkan pelajaran, kesulitan dalam menelusuri media yang efisien, kurangnya sumber daya, dll. Kenyataannya, hal ini tak harus terbentuk ketika setiap peserta didik dibekali dengan pemahaman dan kemampuan dalam kaitannya dengan media pembelajaran. Sebenarnya dapat dipilih, dikembangkan dan digunakan berdasarkan keadaan, masa, biaya ataupun target belajar yang diinginkan. Semua macam media mempunyai sifat-sifat khusus dimana harus kita ketahui agar bisa menentukan media yang sinkron dengan keperluan dan keadaan dilapangan nantinya (Hayes et al., 2017).

Sejalan kemajuan teknologi, media belajar banyak yang disimpan secara memukau pada model video. Pendidik ataupun peserta didik dapat menghasilkan video untuk membantu proses pembelajaran. Video berdurasi menit dapat memberikan fleksibilitas kepada pendidik dan peserta didik dengan pilihan yang tepat berdasarkan kebutuhan belajar mereka. Untuk semua bidang keperluan belajar yakni keterampilan psikologis, psikomotorik, watak, dan kesanggupan individu, dapat disajikan

menggunakan video. Sehingga peserta didik dan pendidik sering menggunakan video untuk media pembelajaran audio visual untuk meraih target pembelajaran (Wahyudi, 2016).

Berbagai dependensi yang timbul hendaknya menjadi bahan pemikiran perihal perkembangan penggunaan media film animasi dalam pembelajaran khususnya dalam hal desain, juga pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran, hingga penyesuaian dengan keperluan peserta didik serta kurikulum itu sendiri harus lebih diperhatikan. Dalam mengembangkan media film animasi yang lebih praktis dan tepat dibandingkan dengan keperluan belajar peserta didik di sekolah, faktor biaya dan upaya desain yang signifikan juga harus dipertimbangkan (Muhammad, 2011).

Animasi adalah rangkaian gerak yang dapat menjelaskan situasi dengan lebih baik setiap saat. Animasi lebih dapat menjelaskan suatu proses atau urutan lebih baik daripada media pembelajaran seperti gambar diam, seperti pada buku teks (Azizah, 2021). Dan dikutip dari (Muhammad, 2011) menyatakan bahwa film animasi dapat memperkaya pengetahuan dan kemahiran siswa dalam berbagai macam bahan ajar. Film animasi dapat mempresentasikan tampilan-tampilan visual yang paling kuat dari beraneka macam peristiwa berita-berita abstrak yang sangat berfungsi penting dalam menaikkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Juga dapat meningkatkan minat, pemahaman, serta kemampuan bekerja dalam kelompok adalah poin yang berasal dari nilai tambah penggunaan animasi dalam pembelajaran.

Aplikasi plotagon ini sangat membantu dalam pembelajaran bahasa arab bagi pendidik dan peserta didik, yang mana pembelajaran dapat ditampilkan secara menarik dan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa arab. Sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Yang mana pada tahun sebelumnya materi pembelajaran hanya diberikan melalui buku

saja, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dengan cara melakukan pembaharuan seperti menggunakan aplikasi plotagon sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Yang mana aplikasi tersebut bertujuan untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar.

Diantara media belajar ingin memberikan harapan serta keinginan belajar peserta didik yakni aplikasi plotagon. *Plotagon Animation* adalah aplikasi yang memungkinkan membuat film animasi dari setiap *screenplay* atau komponen apapun. Aplikasi ini memudahkan para pembuat film animasi lebih inovatif, karena cerita yang ditulis di *platform* memungkinkan penulis skenario untuk segera mengetahui secara real time cerita apa yang mereka tulis. Setiap *scene* yang muncul, akan disesuaikan dengan apa yang penulis gambarkan pada dalam cerita. Bahkan para penulis naskah dapat mengedit film secara detail, mulai dari segi dialog, tampilan animasi, dan aspek lainnya (Sholihatini, 2020).

Peserta didik mampu mengkaji isi cerita pada film yang dihadirkan melalui aplikasi *Plotagon Animation*. Mereka bisa ikut berpartisipasi dengan antusias pada belajar mengajar. Mereka dapat dengan mudah mengunduh aplikasi animasi plotagon dari *AppStore*. Kreativitas peserta didik pun juga bisa diasah dengan mendesain film serta topik yang mengagumkan. Ketika siswa diminta untuk menciptakan video tentang topik yang sesuai dengan materi, itu merupakan aktivitas yang jelas menantang bagi siswa. selain itu, akan sangat menyenangkan ketika peserta didik dapat saling bersaing mengkreasikan *background*, warna, karakter, suara bahkan gerakan dari setiap karakter yang mereka inginkan. Media yang seronok memudahkan peserta didik dalam menerima topik belajar.

Oleh karena itu, peneliti mengonsep suatu media berbentuk video animasi berbahasa Arab menjadi pilihan media

pembelajaran bahasa Arab kelas X yang di MAN Koto Baru Dharmasraya. Dengan adanya media belajar mengajar bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon, diinginkan mampu memberikan stimulasi terhadap peserta didik untuk belajar bahasa Arab agar memperoleh prestasi studi yang produktif.

Metode

Metode penelitian kualitatif deskriptif ialah metode yang dikenakan pada penelitian ini. Di mana dalam metode ini dilakukan dengan jalan pengumpulan data yang berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli dan guru. Aplikasi yang dipakai dalam penelitian ini yakni aplikasi Plotagon yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa arab kelas X. Aplikasi Plotagon ini juga dimunculkan melalui proses penelitian sehingga meyakinkan akan isi dan materi benar-benar akurat (Saniriati et al., 2021). Untuk instrument pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket dan tes hasil belajar yang dilakukan sebelum maupun sesudah penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon pada siswa kelas X. yang mana peneliti dapat mengobservasi pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah. Dan peneliti juga mewawancarai pendidik dan peserta didik untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian.

Hasil dan Pembahasan

A. Pembelajaran Bahasa Arab

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar yang memiliki awalan pe- dan akhiran -an. Belajar datang secara alami bagi seseorang untuk meningkatkan kualitasnya. Dalam hal ini Slameto (1995) menyatakan bahwasannya studi/belajar ialah teknikupaya untuk membuat seseorang mencapai satu transisi sikap yang baru secara global, reaksi dari penegatuhannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ditandai dengan meningkatnya wawasan dan pengalaman peserta didik. Pada mulanya,

setelah mempelajari, ia tidak tahu bahwa ia mengetahui hal-hal yang tidak ia ketahui karena ajaran pendidik. Uno (2004) mendukung opini ini dengan menyatakan belajar merupakan transisi yang relatif permanen dalam perilaku bernyanyi dan dapat terjadi hasil latihan atau penguatan karena tercapai tujuan tertentu.

Belajar adalah aktivitas yang berlangsung pada kita semua tanpa memandang umur dan berlaku selama hidupnya. Belajar ialah usaha yang dilakukan seseorang melalui hubungan sosial di kalangannya guna mengubah sikapnya. Oleh karena itu, reaksi dari aktivitas pembelajaran mengajar berbentuk transisi sikap yang relatif menetap dalam diri peserta didik. Tentunya, perkembangan yang diinginkan adalah pengembangan kearah yang positif (Hayes et al., 2017).

Dari Depdiknas (2008) pembelajaran artinya teknik, metode, perbuatan berakibat orang atau makhluk hayati melakukan pembelajaran. Pendapat tadi disempurnakan oleh Nazarudin (2007) mengatakan belajar merupakan rangkaian kejadian eksternal yang berlangsung guna menyongkong teknik pembelajaran internal. Pendapat ini mendapat dukungan dari Undang-Undang No.20 Tahun 2003 perihal Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 yang menentukan belajar ialah tahap hubungan antara siswa dengan guru serta asal pembelajaran pada satu kawasan pembelajaran. Lalu Kunandar (2007) memperlebar makna belajar yakni tahap sosialisasi diantara siswa dalam wilayahnya, hinggaberlangsung transisi sikap menuju segi yang lebih teratur. Namun , belajar mengajar ini hakekatnya adalah semua tahap yang dilakukan peserta didik dalam menjadikan pengetahuan serta kemampuannya lebih baik lagi.

Bahasa Arab dan Al-Qur'an merupakan suatu kepaduan yang tidak bisa dipisahkan. Belajar bahasa Arab merupakan syarat mutlak untuk menguasainya, seperti halnya dalam pembelajaran bahasa Al-Qur'an bermakna juga belajar bahasa Arab. Bahasa arab adalah salah satu bahasa yang paling

banyak dipakai di dunia, berperan sebagai bahasa dunia serta diakui bagi semesta, sehingga mayoritas orang telah mengaplikasikannya (Takdir, 2020). Materi ajar bahasa Arab adalah materi ajar yang dipedomani guna memajukan, membina, membuatkan, serta membentuk keterampilan dan meningkatkan perilaku positif kepada bahasa Arab baik terbuka ataupun produktif. Keterampilan berbahasa Arab serta perilaku praktis pada bahasa Arab itu dilihat betul-betul relevan dalam membantu menekuni sumber ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan Al Hadits, serta kitab-kitab berbahasa Arab tentang dengan Islam untuk siswa. Sedangkan bahasa Arab ialah suara yang diekspresikan setiap masyarakat untuk menyampaikan maknanya sesuai yang disebutkan dalam Mu'jam al-wasith.

Ada berbagai pandangan tentang arti Bahasa Arab, antara lain pandangan dari Ahmad Al-Hasyimi bahasa Arab ialah bunyi-suara yang mengandung beberapa huruf hijaiyyah. Selain itu, pandangan Syaikh Mustafa al Gulayaini ialah ungkapan yang dipakai oleh orang Arab guna menyatakan maksud atau harapan mereka. Di Indonesia, bahasa dipelajari sedari kecil, sebab sebagian besar penduduknya beragama islam, dimana mereka mempunyai kitab Al-Qur'an yang diwahyukan dalam bahasa Arab. (Syaiful Mustafa, 2011).

Bahasa arab merupakan satu bahan ajar yang memiliki tempat signifikan pada dunia pendidikan. Khususnya di instansi pendidikan Islam pemerintah ataupun swasta padatingkat dan rencana terpilih lainnya, bahasa arab sangat penting di dalam kelas, mencakup pelajaran bahasa Arab diantaranya: unsur kebahasaan, aspek budaya serta keterampilan berbahasa. Unsur kebahasaan terdiri dari kaidah bahasa (qawa'idu al_lughoh), kosa kata (mufrodah), peralatan dan ejaan (ashwat "arabiyyah). Sedangkan keterampilan bahasa mencakup kemampuan mendengar (maharatu al-istima'), kemampuan bicara (maharatu al-kalam), kemampuan membaca (maharatu al-qiraah) dan

kemampuan menulis (maharatu al-kitabah). Dari segi tradisi adalah arti yang terdapat pada teks lisan maupun tulisan (Putri, 2017).

2. Problematika Pembelajaran Bahasa Arab

Belajar bahasa Arab bagi non Arab termasuk sesuatu yang tak dapat di jauhi, mengingat pentingnya bahasa Arab untuk seluruh penduduk dunia saat ini lumayan tinggi baik bagi muslim maupun non-muslim. Hal ini ditandai dengan banyaknya lembaga belajar bahasa arab di beberapa negara, antara lain : Egyptian Radio Institute, American University di Mesir, Institute of Islamic Studies di Madrid, Spanyol, Markaz Khurtum di Sudan, LIPIA di Jakarta, Alkhoir Foundation di Uni Emirat Arab, di Indonesia yaitu di Surabaya, Bandung, Makassar, Solo serta di pesantren seluruh Indonesia.

problem tersebut merupakan kesatuan dan format yang menyatakan perbandingan struktural antar bangsa. Belajar bahasa arab ialah faktor yang dapat mempersulit dan melambat penerapan tahap pembelajaran di mata pelajaran bahasa Arab. Permasalahan itu timbul pada bahasa arab itu sendiri (problema linguistik) dan non linguistik atau lapisan pendidik (guru) dan siswa itu sendiri (Takdir, 2020)

Terdapat beberapa unsur kesulitan belajar bahasa arab, antara lain pendekatan pembelajaran, kurangnya minat peserta didik dan rendahnya tingkat profesionalisme beberapa guru bahasa arab. Pembelajaran bahasa arab sebelumnya lebih bersifat konservatif, yakni dengan qawaid dan terjemah, ceramah dan sorogan khususnya di pondok pesantren.

Kehadiran teknologi informasi membawa perubahan yang dapat menangani permasalahan pembelajaran bahasa arab. Pengembangan kemampuan berbahasa yang meliputi mendengar, berbicara, membaca dan menulis dapat dicapai menelusuri tahap belajar mengajar berpedoman multimedia dengan menggunakan teknologi informasi. Disisi lain, pendidik harus memiliki pengetahuan teknis guna memberikan solusi terhadap problema yang dirasakan siswa serta

menaikkan keinginan siswa dan kecakapan belajar peserta didik (Haniah, 2014).

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Penerimaan tujuan pembelajaran bahasa arab ditujukan pada tujuan umum pembelajaran bahasa Arab diharapkan dalam penerimaan tujuan: a) supaya peserta didik bisa mengetahui Al-Qur'an dan As-Sunnah selaku sumber hukum serta ajaran Islam. b) bisa mengetahui juga memahami berberapa buku agama dan tradisi slam yang ditulis dalam bahasa Arab. c) agar mahir dalam berdialog dan menulis dalam bahasa Arab. d) dimanfaatkan untuk alat penolong kemahiran lainnya (supplementary). e) guna menumbuhkan pakar bahasa Arab, yaitu yang jelas berkompeten.

Adapun harapan pembelajaran bahasa arab yakni : 1) menguraikan keterampilan komunikasi dalam bahasa Arab, mau itu tulisan ataupun lisan, yang meliputi 4 keterampilan berbahasa, yakni mendengar (istima), berbincang (kalam), membaca (qira'ah), dan mencatat (kitabah); 2) membangkitkan pemahaman akan relevannya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing sebagai sarana pembelajaran utama, khususnya dalam mempelajari sumber-sumber ajaran islam; 3) menguraikan pemahaman perihal saling berkaitan diantara tradisi, bahasa dan berkembangnya wawasan tradisi. Oleh karena itu, siswa diinginkan memiliki pengetahuan antarbudaya dan berkontribusi terhadap variasi budaya (Putri, 2017).

Pandangan Thu'aimah dan al-Naqah bahwa harapan pembelajaran bahasa arab berorientasi pada kompetensi fungsional pengaplikasian bahasa arab saat berbicara, membaca, dan menulis. Artinya mempelajari bahasa arab, siswa diharapkan dapat berinteraksi secara reseptif ataupun produktif (Helmanto, 2020).

B. Media Pembelajaran

➤ Pengertian Media Pembelajaran

Kata Latin *medius*, yang secara literal dalam bahasa Arab bermakna penengah, mediator, ataupun jembatan, media adalah mediator (*wasaa 'ilu*) atau pembawa

informasi dari pengirim pada penerima pesan. Jadi media dalam makna umum adalah orang, bahan atau kejadian yang menciptakan kondisi yang membolehkan siswa mendapati wawasan, kemampuan atau karakter. Media kelas secara luas dapat diartikan sebagai berikut : semua manusia, materi, media maupun kejadian yang memperkuat keadaan peserta didik mendapatkan pemahaman, kemampuan dan karakter pada siswa. Pada pemahaman ini, guru, buku, gambar, komputer, software serta lingkungan sekolah merupakan bagian dari media (DARIYADI, 2018).

Association for Education and Communication Technology (AECT), memaknai kata media merupakan semua macam serta perantara yang dimanfaatkan dalam prosedur berita. *NEA (National Education Association)* mengartikan media merupakan semua alat yang dapat dipalsukan, diperhatikan, disimak, dicermati atau dirundingkan bersama perangkat yang dimanfaatkan dalam tindakan itu (Muhson, 2010). Jadi, bisa dimaknai secara umum, media adalah semua yang bisa dimanfaatkan dalam menyebarkan berita melalui pe kepada pemeroleh berita hingga bisa menarik gagasan, sentimen, kepedulian serta ketertarikan serta kepedulian pelajar terhadap berlangsungnya tahap belajar atau mengajar

Banyaknya pandangan ahli perihal pentingnya media belajar. Pandangan Gerlach dan P. Ely media belajar dalam makna menyeluruh dan paling terbatas, dalam makna menyeluruh media adalah manusia, bahan atau peristiwa yang bisa memunculkan keadaan yang mengharuskan siwa mendapatkan wawasan, kemampuan ataupun karakter yang baru. Dalam pemahaman pendidik, materi, serta ruang meliputi media. Di sisi lain, pada makna paling terbatas media ialah grafik, potret, pigura, alat teknisi dan elektronik yang dipakai guna membuat informasi terlihat dan membuat berita visual dan verbal terlihat, memproses dan mengirimkannya (Muhson, 2010)

Jadi, Media pembelajaran termasuk komponen yang tidak terpisahkan dari metode

belajar. Banyak jenis media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan. Ada juga banyak keuntungan untuk menggunakannya. Pemakaian media belajar wajib didasarkan pada pemilihan yang benar. Sehingga dapat diperluas makna dan fungsinya dengan mendukung daya guna dan ketepatan tahap belajar. Media belajar dapat dipahami selaku semua hal yang bisa dipakai guna menyampaikann informasi, mengikat gagasan, sentimen, kepedulian serta watak pelajar hingga bisa maju dalam tahap belajar mengajar(Masykur et al., 2017)

Media pembelajaran memiliki peran untuk alat belajar mengajar pada pendidikan yang memiliki tujuan agar bisa memajukan kualitas sekolah. Alat yang dibisa dipakai menjadi penghubung yang bermanfaat buat menaikkan daya guna serta efisiensi pada memperoleh harapan sesuai dengan pandangan disebut dengan media. Penerapan perangkat pada saat belajar menyampaikan faedah untuk pendidik dan peserta didik. Menurut (Sukiyasa & Sukoco, 2013) dari perspektif pendidik, guru harus mampu mengintegrasikan keterampilannya dalam pengendalian pembelajaran di kelas, termasuk dalam penggunaan media, untuk memfasilitasi pengajaran materi dan mendorong penerimaan bahan ajar oleh peserta siswa. Dengan demikian, diperlukan usaha untuk menangani problem tersebut agar berhasil dalam pengajaran.

Contoh media yang dimanfaatkan sebagai sumber untuk mendukung keefektifan pengaktualisasikan pembelajaran, diantaranya:

1. Cakram audio, pita audio/kaset, dan radio siaran/rekaman (Audio)
2. Manual, buku teks agenda, buku tugas (Cetak)
3. Buku tugas dengan kaset, poster/gambar dengan audio (Audio cetak)
4. Film seri, frame/slide (Desain visual diam)

5. Frame/ slide film dengan suara (Desain visual diam dengan)
6. Film gerak (Visual gerak)
7. Film suara, VCD (Visual gerak dengan audio)
8. Objek (objek absolut, pola tiruan) dan Komputer (Mustika, 2015)

Dari pernyataan diatas bisa dirumuskan bahwa media belajar termasuk orang, perantara dan materi yang dipakai dalam agenda guna mengungkapkan, mengolah dan mengirim informasi berupa informasi visual atau verbal dalam rangka mencapai target edukasi.

Dalam kenyataannya media edukasi juga termasuk media interaksi, sebab teknik sedukasi termasuk teknik interaksi. Apabila menimbang-nimbang pakai media belajar, maka sifat media edukasi itu lebih umum, begitu pula dengan pentingnya pendidikan itu sendiri. Sementara media belajar lebih spesifik, media pendidikan dimaksudkan digunakan usecara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik dan dinyatakan secara khas. Media belajar harus memuat media pendidikan, tapi tak setiap media pendidikan termasuk media belajar (Hayes et al., 2017).

Yang disebut media sebenarnya ialah materi dan alat pembelajaran. materi tak jarang dikatakan sebagai *software* atau perangkat lunak, selain itu, perantara disebut sebagai *hardware* atau perangkat keras. slide, rancangan vidio atau rancangan kaset audio termasuk dari berbagai contoh materi studi. Materi pembelajaran itu hanya dapat dihadirkan bila tersedia alat bantu, seperti radio kaset, OHP dan vidio player. Jadi, salah satu atau gabungan antara software (material) dan hardware (tools) secara kolektif disebut media. Oleh karena itu, jelaslah bahwa perantara belajar mengajar artinya bagian berasal dari sumber belajar.

Jadi ketika kita menangkap lafal media/perantara/alat, maka lafal itu dimaknai pada arti akhirnya, yang mencakup

perantara belajar di kelas dan media penyampaian berita melalui pakar belajar (pendidik) kepada penerima pengetahuan pembelajaran (peserta didik). Selaku penyanyi dan penyebar berita, alat pembelajaran dalam hal khusus dapat menggantikan siswa dengan mempresentasikan berita tentang pembelajaran pada mereka (Jane et al., 2001)

➤ **Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran**

Ketika menyeleksi media, ada beberapa bidang yang perlu difokuskan, diantaranya yaitu : harapan/tujuan belajar mengajar, macam-macam latihan dan respons yang diinginkan peserta didik sesudah menggunaannya, juga kerangka materi belajar termasuk sikap siswa. Dengan kondisi demikian, mobile device mendirikan alat/media berstandar teknologi yang akan sangat penting selaku sarana pembantu belajar bagi pelajar. Demikian itu, disebabkan suatu peran perantara pada tahap pembelajaran adalah untuk memajukan keterlibatan siswa ketika aktivitas pembelajaran (Shofwan, 2009)

Penggunaan alat media pada proses belajar mengajar menimbulkan kemauan serta munculnya keinginan, semangat dan dorongan yang lebih besar terhadap kegiatan belajar, bahkan efek psikologis pada peserta didik. Untuk itu media belajar mengajar sangat berperan penting dalam tahap pembelajaran guna menaikkan kualitas edukasi.

Manfaat dalam menggunakan media belajar mengajar antara lain :

Mampu menampakkan penyampaian pesan dan informasi untuk memudahkan serta menaikkan reaksi juga prestasi pembelajaran

- a) Bisa menaikkan dan menunjukkan kepedulian terhadap siswa hingga bisa memunculkan semangat belajar, relasi peserta didik dengan lingkungannya, serta kebolehan peserta didik dalam

pembelajaran secara mandiri selaras pada keterampilan dan ketertarikannya

- b) Bisa mengendalikan dependensi indera, tempat dan kesempatan.
- c) Menawarkan siswa pengetahuan bersama perihal kejadian pada kawasan mereka dan membolehkan sosialisasi langsung dengan pendidik, penduduk, dan lingkungan mereka.

Bila media belajar mengajar diaplikasikan dalam kebijakan dan benar pada satu tahapan pembelajaran, diantara manfaatnya yaitu : kepedulian siswa terhadap bahan ajar jauh lebih besar, siswa memperoleh pengalaman dan hasil nyata yang diperoleh/dipelajari sulit dilupakan oleh siswa dan mendorong siswa percaya diri dalam bekerja secara berdiskusi.

➤ **Proses Pemilihan Media**

Dalam memilih media belajar mengajar perlu memperhatikan beberapa prinsip, walaupun metodenya berselisih. Dengan demikian, konsisten segala perantara/media belajar mengajar mempunyai keunggulan dan kelemahan yang berbeda-beda yang mempengaruhi efektivitas agenda belajar mengajar. Karena itu, strategi yang digunakan yakni menganalisis alat/media pembelajaran dalam bidang terstruktur dari tahap edukasi yang pembelajarannya dikontrol secara signifikan, diantaranya:

- a) Apa harapan atau kompetensi yang dapat diraih dalam suatu aktivitas belajar mengajar. Berdasarkan tujuan ini, dimungkinkan untuk menganalisis apa yang memadai agar tercapai tujuan itu.
- b) Bahan ajar, yakni materi atau pelajaran yang akan diajarkan dalam strategi edukasi
- c) Pengenalan perantara juga sikap siswa/guru, yaitu menganalisis karakteristik dan keunikan perantara yang dipakai

- d) Media/alat untuk dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya merupakan tahap pengutipan ketetapan antara serangkaian adanya media atau yang dirancang dan atau ditingkatkan (Maimunah, 2016)

Sedangkan ada 3 tahapan yang harus dilalui dalam mendesain atau membuat pembelajaran, yaitu:

- a. Keterbatasan, yakni terkait dengan ringkasan maksud atau kemampuan, desain sarana/media yang akan ditingkatkan, berbagai perlengkapan permulaan pada desain sarana yang terkait, keterampilan atau dana, tujuan konten/materi, dan faktor perancangan yang lain.
- b. Perluasan, ditahap ini strategi media belajar mengajar sudah akan ditingkatkan.
- c. penilaian, yakni tahapan akhir dalam evaluasi sarana yang dilakukan, sesudah melewati proses, review dan kajian dengan pihak lain.

➤ **Ciri Khas Media Pembelajaran**

Komponen media belajar mengajar, dalam memilih serta menggunakan media belajar hendaknya mencermati sifat-sifat elemen lainnya, semacam materi, strategi, tujuan serta evaluasi belajar mengajar.

Ciri-ciri yang harus dicermati kepada peserta didik yaitu umur, gender, pekerjaan, tingkat pendidikan, suku, budaya, serta aspek sosial ekonomi. Kualitas-kualitas ini mampu membantu memilah program, skema media belajar mengajar.

Pada *Jurnal International Journal of Education*, Vembarto berpendapat ada delapan ciri khas pada belajar mengajar, yaitu :

- a) Kuota belajar mengajar untuk belajar mandiri
- b) Adanya pengukuhan perselisihan

perseorangan

- c) Secara eksplisit juga pengetahuan tujuan dinyatakan
- d) Terhubung pada sistem wawasan juga aliansi
- e) Penggunaan varian pelajaran berbeda
- f) Terdapat partisipasi pelajar
- g) Terdapat tanggapan dari pelajar
- h) Evaluasi pada aktivitas belajar mengajar

(Rufii, 2015)

Dari sini dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kriteria untuk mengevaluasi efektivitas suatu media, yaitu biaya, kesesuaian dalam tingkatan kelas, ketersediaan fasilitas pendukung, kesimpulan, keterampilan beradaptasi, periode serta usaha persiapan, dampak, kompleksitas dan mudah digunakan.

➤ **Prinsip Pengembangan Media**

Dikutip dari (Bahrul, 2020) bahwa prinsip pengembangan media harus dilaksanakan secara berurutan yaitu :

- a. Berawal dari yang gampang dipahami, susah yang serta aktual hingga pemahaman yang konseptual
- b. peniruan membantu untuk memahami
- c. untuk meningkatkan pemahaman sisw, maka dilakukan umpan balik positif
- d. tekad studi yang gigih termasuk kedalam aspek penilaian kesuksesan belajar
- e. menggapai harapan selangkah demi selangkah menaiki jenjang, selangkah demi selangkah hingga berada pada ketinggian yang diinginkan
- f. menyadari pencapaian efek media akan memotivasi pelajar guna

menggapai harapannya.

➤ **Peran Media Pembelajaran Bahasa Arab**

Peran media pembelajaran sangat penting pada tahap belajar mengajar. Diantara lain, media selaku sarana yang dapat mendukung pendidik untuk menggambarkan/mengemukakan informasi/materi pada siswa, serta guru yang menjadi media dalam proses pembelajaran dan menjadi model utama yang dilihat dan didengar secara langsung oleh peserta didik. Dalam hal ini kemahiran pendidik menjadi tolak ukur kesuksesan belajar mengajar, pada proses belajar mengajar, guru berperan secara otonom pada tahap pembelajaran, pendidik hanya menambahkan pernyataan yang tidak tersampaikan dan jelas ambigu. Akhirnya, media berperan aktif dan merupakan satu-satunya sumber belajar (Mahmuda, 2018)

Pemakaian media belajar mengajar tidak hanya memudahkan pendidik dalam memberikan materi kepada siswa, tetapi juga membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif di kelas dengan memberikan umpan balik, baik pada pendidik ataupun kepada pelajar. Pemanfaatan media belajar itu amat bermanfaat untuk keberhasilan teknik belajar selama proses pembelajaran (Audie, 2019).

C. Aplikasi Plotagon

Plotagon Animation adalah aplikasi yang mampu mendesain untuk membuat film 3D dengan karakter animasi dari *screenplay* atau bagian apa pun. Ada dua cara untuk membuat : video animasi, yaitu karakter preset dan membuat karakter baru. Kemudian mengontrol pergerakan dan dialog karakter. Aplikasi ini menggampangkan pendesain film amatir untuk lebih imajinatif, karena cerita yang dituliskan di *platform* memungkinkan penulis *skenario* untuk segera mengetahui secara *real time* cerita apa yang mereka tulis. Setiap *scene* yang muncul disesuaikan

dengan apa yang penulis gambarkan dalam cerita. Bahkan para penulis mampu mengedit film secara detail, mulai dari segi dialog, tampilan animasi, dan aspek lainnya (Sholihatin, 2020).

Software ini di bermula di Stockholm, Swedia pada tahun 2012. Ada 4 jenis plotagon diantaranya : Plotagon Education, Plotagon Studio, Plotagon Story, Dan Plotagon Moji. Software Plotagon yang dipakai ialah Plotagon Studio. Meskipun Plotagon Education disiapkan untuk media pembelajaran, tetapi pemanfaatan Plotagon Education memiliki keterbatasan masa. Plotagon dapat digunakan pendesain dalam menciptakan animasi 3D tanpa perlu training tertentu. Pendesain hanya perlu memilah latar belakang atau background dan memasukkan teks (*script*) kedalam cerita dalam mendesain animasi. Plotagon memiliki alat yang mudah digunakan. Ada beberapa tampilan menu yang bisa dipakai guna menciptakan sosok yang diinginkan (Salma, 2018).

Kesimpulan

Pemanfaatan Aplikasi Plotagon sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab ini dimohon supaya peserta didik sangat menggemari pembelajaran bahasa Arab, sehingga siswa tak merasa malas dan kesuliatan di dalam proses pembelajaran. Dalam aplikasi ini peneliti memberikan motivasi siswa untuk belajar karena berbasis film animasi yang sangat disukai oleh siswa.

Melalui aplikasi ini juga dapat memicu kreatifitas siswa dengan mendesain film dan tema yang mengagumkan. Pembelajaran berbasis proyek yang menantang akan terasa, saat peserta didik diminta untuk membuat video sesuai materi ajar. Dan siswa juga akan lebih memahami materi dengan adanya aplikasi plotagon yang menarik ini.

Daftar Pustaka

- Asrori, M., Wibowo, A. M., Erfantinni, I. H., & Wahyuningtyas, D. P. (2020). *Pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP pai SMK kabupaten Blitar di masa pandemi covid-19*. 80.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Azizah, L. A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI SIMULASI DEBAT BERBASIS MOODLE UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 INDRALAYA UTARA SIMULASI DEBAT BERBASIS MOODLE UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1 INDRALAYA UTARA SKRIPSI Oleh [Universitas Sriwijaya]*. https://repository.unsri.ac.id/51326/3/RA_MA_88201_06021281722047_00180762202_0004105903_01_front_ref.pdf
- Bahrul. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya 2020 M / 1442 H*. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/2667>
- DARIYADI, M. W. (2018). No Title No Title. *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 272–282.
- Dasmo, D., Dwi Astuti, I. A., & Nurullaeli, N. (2017). Pengembangan Pocket Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 4(2), 71. <https://doi.org/10.12928/jrkpf.v4i2.7363>
- Eggiet, E., & Erviana, V. Y. (2019). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sd Muhammadiyah Domban 2. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 2(2), 47. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v2i2.963>
- Haniah, H. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Mengatasi Masalah Belajar Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/10.23971/altarib.v2i1.588>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Helmanto, F. (2020). Flashcard: Belajar Mufrodat Bahasa Arab Semakin Menantang. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 141. <https://doi.org/10.30997/tjpb.v1i2.3091>
- Ibrahim, H. 2011. F. – faktor yang berhubungan dengan kejadian I. pada anak B. di wilayah P. B. K. B. T. 2011. T. P. P. U. (2014). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Metode Discussion group (DG)-Group Project (GP) Kelas VII SMP Negeri 11 Yogyakarta*. c, 1–43.
- Jane, M., Buckton, M., Jons, C., Lueders, W., & Vens, M. J. (2001). *THE LIGHTHOUSE INQUIRY: School Board / Superintendent Team Behaviors in School Districts with*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED453172.pdf>
- Mahmuda, S. (2018). *Siti Mah Pem Ba*. 20(01).
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengaruh Strategi Lightening The Learning Climate (LLC). *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/2014/1564>

- Muhammad, R. (2011). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khusus*(1), 154–163.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- 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.v1i1.1-16>
- Rizanty. (2021). Lentera Lentera. *Lentera Studi Pendidikan*, 2, 65–76. <http://ojs.yplppgriksb.or.id/index.php/lentera/article/download/45/47>
- Rufii, R. (2015). Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students' Independence and Performance. *International Journal of Education*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.5296/ije.v7i1.6675>
- Salma, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire dan Plotagon. *Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember*, 1–53.
- Saniriati, D. M. D., Dafik, D., & Murtikusuma, R. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Berbantuan Schoology Pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 4(2), 132. <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v4n2.p132-145>
- Shofwan, A. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1).
- Sholihatin, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 1986*, 320–326. <http://prosiding.arabum.com/index.php/konasbara/article/viewFile/718/664>
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Sunzuphy, C. (2011). *Media pembelajaran*. 22–35. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/30484693/jiptiain--umarhadini-8584-5-baii-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1634955826&Signature=H1KmWHf2afN-ftCFBVVXAhX2f0nueOVcEKzhaf-eD96e5CDVUKeoXmhPcknp4INmGHRMzzH9cHNjMHVDiDNnnkgDcrL3kCSuJwNon6Wt88JNup60riTcsapTQ2h>
- Takdir, T. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 2(1), 40–58. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.290>
- Wahyudi, A. (2016). Evaluasi Program Pembelajaran Menggunakan Media Belajar Pesona Edu Pada Mata Ajar Sains Dan Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Penilaian Pendidikan*, 1(2), 183–198.