

PENGEMBANGAN ANIMASI AUDIO VISUAL “NARRATIVE CHART” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SHOROF PADA SANTRI PP. PUTRI AL-LATHIFIYYAH 2 BAHRUL ULUM TAMBAKBERAS JOMBANG

Rifda Nabila Azzadi¹, Afif Kholishun Nashoi², Rina Dian Rahmawati³

^{1,2,3}Universitas KH.A. Wahab Hasbullah Jombang, Indonesia

Email: rifdaazzadi03@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i4.3007>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 30 August 2026

Keywords:

Audiovisual Animation

Narrative Chart

Arabic Morphology

Bina'

Research And Development
(R&D)



ABSTRAK

This study aimed to develop a narrative chart-based audiovisual animation learning media to improve students' understanding of Arabic morphology (Shorof), particularly the topic of Bina', at PP. Putri Al-Lathifiyyah 2 Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. The study employed the Research and Development (R&D) method using the Borg and Gall model, which consisted of needs analysis, planning, product development, expert validation, product revision, field testing, and product refinement. The developed learning media integrated animation, audio narration, visual illustrations, and a systematic storyline to facilitate students' understanding of word formation patterns in Arabic morphology. The validation results indicated that the media achieved a feasibility score of 93.33% from media experts and 81.25% from subject-matter experts, both categorized as highly feasible. The implementation involving 25 students demonstrated a significant improvement in learning outcomes, with the average score increasing from 64 on the pre-test to 90.16 on the post-test. These findings indicate that the narrative chart-based audiovisual animation media effectively improves students' understanding of Bina', enhances learning motivation, and provides a more interactive, contextual, and meaningful learning experience. Therefore, the developed media is considered suitable as an alternative instructional medium for teaching Shorof in Islamic boarding schools while supporting more innovative, effective, and student-centered learning.

ABSTRAK

Objektif: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi audiovisual berbasis narrative chart guna meningkatkan pemahaman santri terhadap ilmu shorof, khususnya materi bina', di PP. Putri Al-Lathifiyyah 2 Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg dan Gall yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk. Media yang dikembangkan mengintegrasikan animasi, narasi audio, ilustrasi visual, serta alur cerita yang sistematis untuk mempermudah santri memahami konsep perubahan bentuk kata dalam ilmu shorof. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 93,33% dari ahli media dan 81,25% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Implementasi media pada 25 santri menunjukkan peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 64 pada pretest menjadi 90,16 pada posttest. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media animasi audiovisual berbasis narrative chart efektif meningkatkan pemahaman materi bina', memotivasi santri dalam pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran shorof di lingkungan pesantren, serta mendukung pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan berorientasi pada peserta didik.

Kata kunci: animasi audiovisual; narrative chart; ilmu shorof; bina'; Research and Development (R&D).

PENDAHULUAN

Belajar bahasa Arab sangat penting bagi siswa di lembaga pendidikan Islam, karena banyak sumber agama, termasuk Al-Qur'an dan Hadis. Tidak hanya Al-Qur'an dan Hadis, tetapi juga karya-karya ilmiah Islam klasik ditulis oleh para ulama awal dalam bahasa Arab (Mansur & Utama, 2021). Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang dipelajari pada berbagai jenjang pendidikan (Khoirunnisa & Ahsanuddin, 2024). Oleh karena itu, penguasaan bahasa Arab sangat penting, terutama di pesantren dan madrasah, di mana siswa diharapkan dapat membaca dan memahami teks-teks agama asli. Karena sumber ajaran dan ilmu Islam dicatat dalam bahasa Arab, sangat penting bagi umat Muslim, cendekiawan, dan akademisi untuk belajar, memahami, mempelajari secara mendalam, dan menguasai bahasa Arab (Subhan Hi Ali Dodego, 2022). Di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), penguatan pembelajaran bahasa Arab menjadi salah satu prioritas untuk mengembangkan kompetensi kebahasaan peserta didik sehingga mereka mampu memahami sumber-sumber ajaran Islam secara langsung serta meningkatkan kemampuan berbahasa Arab secara bertahap (Kiai & Faqih, 2024).

Untuk mencapai ini, siswa harus memahami aspek-aspek dasar tata bahasa Arab, yaitu nahwu dan shorof. Sementara nahwu berfokus pada struktur kalimat, shorof berkaitan dengan pembentukan kata dan perubahan morfologis, yang sangat penting untuk memahami makna. Namun, shorof sering dianggap sulit karena aturannya yang kompleks dan banyak pola kata yang harus dihafal dan diterapkan dengan akurat. Kajian yang berfokus pada prinsip suara (voice), pra-pelatihan (pre-training), gambar (image), dan kesesuaian waktu penyajian informasi (temporal contiguity) masih relatif sedikit sehingga memerlukan penelitian lebih lanjut (Çeken & Taşkın, 2022). Metode pembelajaran hafalan tradisional sering kali mendominasi pengajaran bahasa Arab, yang berujung pada pembelajaran pasif dan kurangnya keterlibatan dari siswa (Habib, 2025). Akibatnya, siswa sering kesulitan untuk memahami konsep morfologis, yang mengarah pada kesalahan dalam penggunaan bahasa. Tanpa pengetahuan tentang shorof, kita tidak dapat mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada kata dasar, yang akan mempengaruhi penempatan kata yang benar (VEREŞ & MAGDAŞ, 2020). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa kesulitan dalam mempelajari shorof dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk kompleksitas materi, desain kurikulum, dan penggunaan metode serta media pengajaran yang kurang efektif. Studi shorof terletak pada banyaknya aturan yang harus dihafal dan diterapkan dengan benar, serta berbagai pola perubahan kata yang bervariasi tergantung pada konteks (Halwa, 2025). Pola perubahan kata yang beragam, yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, juga menjadi tantangan dalam mempelajari bahasa Arab. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan ini agar dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif untuk mempelajari shorof (Yunisa, 2022).

Untuk memperkuat urgensi penelitian, diperlukan data yang menunjukkan bahwa pembelajaran shorof masih menghadapi berbagai kendala di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran shorof di PP. Putri Al-Lathifiyyah 2 Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan hafalan sehingga santri mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan bentuk kata (*bina'*). Sebagian besar santri mampu menghafal pola tashrif, tetapi belum mampu menganalisis perubahan bentuk kata serta menentukan jenis *bina'* secara tepat ketika diterapkan pada contoh yang berbeda. pembelajaran bahasa Arab di Indonesia lebih banyak menitikberatkan pada pengetahuan dan hafalan tata bahasa seperti ilmu shorof (Kalijaga, n.d.).

Temuan tersebut sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal secara terpadu. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia sangat tepat digunakan sebagai panduan bagi para pendidik dalam merancang materi pembelajaran daring, karena teori ini merupakan kerangka teoretis yang dikembangkan dengan mempertimbangkan penerapan praktis (Cavanagh & Kiersch, 2023). Selain itu, *Dual Coding Theory* dari Paivio menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui dua saluran, yaitu visual dan verbal, mampu meningkatkan retensi dan pemahaman konsep dibandingkan penyajian berbasis teks atau hafalan semata. Oleh karena itu, pengembangan media animasi audiovisual berbasis *narrative chart* menjadi penting sebagai alternatif pembelajaran. Dengan visualisasi cerita meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab (Sholah, 2025).

Hasil Identifikasi Permasalahan Pembelajaran Shorof

No	Permasalahan	Temuan Lapangan	Dampak
1	Pembelajaran didominasi metode ceramah dan hafalan	Santri menghafal pola tanpa memahami konsep	Pemahaman konseptual rendah
2	Materi bina' bersifat abstrak	Sulit membedakan perubahan bentuk kata	Banyak kesalahan analisis tashrif
3	Media pembelajaran masih terbatas	Belum tersedia media audiovisual yang sistematis	Motivasi dan keterlibatan belajar rendah
4	Visualisasi materi belum tersedia	Perubahan bentuk kata sulit dipahami	Proses belajar kurang efektif

Tabel 1.1 Hasil observasi awal dan wawancara guru shorof di PP. Putri Al-Lathifiyyah 2

Mereka tidak benar-benar memahami bahwa kata-kata yang ada (lafaz) memiliki karakteristik sesuai dengan klasifikasinya karena metode yang digunakan hanya mengandalkan hafalan tanpa analisis. Kompleksitas pola perubahan kata, keterbatasan dalam penerapannya pada bahasa Arab modern, dan kurangnya media pengajaran juga berkontribusi pada masalah ini. Oleh karena itu, perhatian lebih lanjut diperlukan mengenai kesulitan yang dialami siswa dalam memahami shorof (Moh. Zainal Abidin Aris & M. Yunus Abu Bakar, 2025). Dalam praktiknya, pengajaran shorof, khususnya bab bina’ di PP. Putri Al-Lathifiyyah 2 Tambakberas Jombang, tetap sebagian besar abstrak, monoton, dan kurang dukungan visual. Siswa cenderung mengandalkan hafalan tanpa sepenuhnya memahami konsep dasar, yang membatasi kemampuan mereka untuk menganalisis bentuk kata secara efektif. Adanya multimedia sebagai bentuk kemajuan teknologi memberikan banyak kemudahan dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa Arab (Hamidi et al., 2023). Keadaan ini menyoroti kebutuhan akan media pengajaran yang inovatif yang dapat menyajikan materi shorof dengan cara yang lebih sistematis, menarik, dan dapat dipahami. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan animasi audiovisual berdasarkan grafik naratif, yang dapat memvisualisasikan pembentukan dan penggunaan kata dengan cara yang terstruktur dan kontekstual. Fungsi media pengajaran ini, selain sebagai alat bantu mengajar, juga merupakan salah satu dari banyak cara untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan di kelas (Mukarromah & Andriana, 2022).

Berbagai studi sebelumnya telah memeriksa penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran bahasa Arab. Sebuah studi oleh Agelia Eka Saputri (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan pemahaman kosakata (mufrodat) siswa di tingkat dasar (Gae et al., 2021). Selain itu, Vera Fikrotin mengembangkan media pembelajaran berbasis Android iSpring Suite untuk pengajaran shorof, yang terbukti layak sebagai alat pembelajaran interaktif (Fikrotin & Sulaikho, 2021). Studi lain oleh Fatimah Khoiriyah Harahap mengungkapkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pengajaran qowaid membantu siswa memahami materi abstrak dengan lebih efektif. Sementara itu, M. Syamsuri mengembangkan aplikasi interaktif berbasis kuis untuk mengajarkan tashrif lughowi yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui teknologi (Siddiq et al., 2020). Aqwan Khanif dan Aridhanyati Arifin juga menekankan pentingnya mengembangkan aplikasi berbasis teknologi untuk pembelajaran nahwu dan shorof melalui tinjauan pustaka yang sistematis (Dafiq & Arifin, 2024). Penelitian sebelumnya berjudul "*Advancing Educational Practice: Plotagon Story Media Implementation in Arabic Language Learning*" berfokus pada penggunaan media animasi berbasis cerita (story animation) untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Arab secara umum (Nafisah et al., 2025).

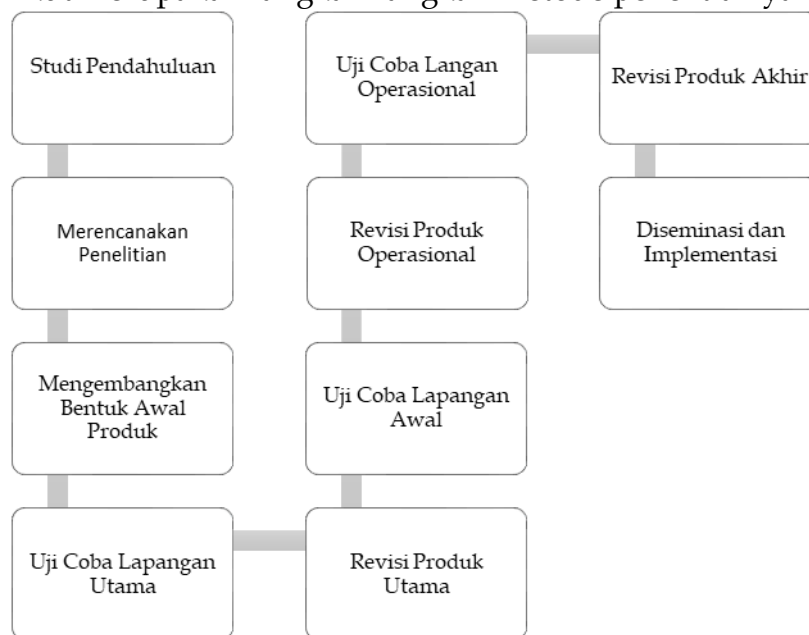
Meskipun berbagai penelitian tersebut telah menunjukkan efektivitas media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada pengembangan media animasi audiovisual berbasis narrative chart dalam pembelajaran shorof. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada media animasi umum, aplikasi kuis interaktif, atau platform berbasis Android, penelitian ini mengintegrasikan alur cerita visual (narrative chart) untuk mempermudah pemahaman pola tashrif dan perubahan bentuk kata secara sistematis dan kontekstual. Selain itu, media yang dikembangkan tidak hanya menekankan aspek interaktivitas, tetapi juga pada penyajian materi shorof secara bertahap melalui visualisasi alur yang membantu santri memahami hubungan antar wazan dan perubahan bentuk fi'il dengan lebih mudah. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam pengembangan media pembelajaran shorof yang lebih terstruktur, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di lingkungan pesantren. Sehingga pembelajaran morfologi berbasis konteks dan makna lebih efektif daripada pembelajaran berbasis hafalan semata (Muzakki et al., 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi audiovisual menggunakan diagram naratif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang shorof, khususnya di bab bina' di PP. Putri Al-Lathifiyyah 2 Tambakberas Jombang. Animasi naratif yang dimaksud adalah presentasi video yang dikemas dengan penggambaran berbagai peristiwa fiksi yang mengikuti urutan waktu dan tempat, di mana urutan waktu dan tempat tersebut disertakan (Fitria, 2023). Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yang meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran morfologi bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran animasi audiovisual berbasis diagram naratif untuk pembelajaran shorof. Pendekatan R&D bertujuan untuk memproduksi dan memvalidasi produk pendidikan melalui tahap pengembangan yang sistematis (Fayrus & Slamet, 2022). Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall. Menurut Borg dan Gall

(1989), penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan secara sistematis (Halijah, 2020). Prosedur pengembangan mengikuti sepuluh langkah models Borg dan Gall: (1) studi pendahuluan. Materi instruksional juga harus diselaraskan dengan kompetensi dasar dan kurikulum (Alifah et al., 2022). 2) perencanaan, (3) mengembangkan bentuk produk awal, (4) pengujian lapangan awal, (5) revisi produk utama, (6) pengujian lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) pengujian lapangan operasional, (9) revisi produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi. Metode ini umum digunakan dalam konteks pendidikan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang relevan, sehingga meningkatkan kualitas proses pengajaran dan pembelajaran. R&D bersifat longitudinal, yang berarti bahwa penelitian dilakukan secara bertahap dan terus-menerus. Setiap tahap dapat menggunakan metode penelitian yang berbeda, seperti pendekatan deskriptif, evaluatif, atau eksperimental, tergantung pada tujuan dan kebutuhan setiap fase (Wahyu Purnomo et al., 2024). Berikut merupakan langkah-langkah metode penelitian yang digunakan:



Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media animasi audiovisual berdasarkan diagram naratif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang shorof, khususnya bab bina'. Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas dua (Kelas 2E, tingkat Tsanawiyah) di PP. Putri Al-Lathifiyyah 2 Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, Indonesia. Peserta dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran shorof. Pemahaman mendalam yang diperoleh dari penelitian kualitatif dapat menjadi dasar untuk meningkatkan dan mengembangkan produk agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pengguna (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tinjauan pustaka dan umpan balik ahli. Data kuantitatif dikumpulkan dari lembar validasi dan hasil pretest-posttest siswa.

Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Lembar validasi ahli materi
2. Lembar validasi ahli media
3. Kuesioner respons siswa
4. Instrumen pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar

Analisis data dilakukan menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Hasil validasi dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

Di mana:

P = persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Tingkat kelayakan dikategorikan sebagai berikut:

- 81%–100% = Sangat layak
- 61%–80% = Layak
- 41%–60% = Cukup layak
- 21%–40% = Tidak layak
- 0%–20% = Sangat tidak layak

Untuk mengukur efektivitas pembelajaran, hasil pretest dan posttest dibandingkan untuk menentukan peningkatan pemahaman siswa tentang shorof. Setelah produk dinyatakan layak, desain eksperimen (desain kontrol kelompok pretest–posttest) direkomendasikan untuk penelitian lebih lanjut guna menguji efektivitas media yang dikembangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi audiovisual menggunakan narrative chart untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ilmu shorof (morfologi Arab), khususnya pada bab bina'. Proses pengembangan menggunakan model Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari Borg & Gall.. Tahapan pengembangan meliputi studi pendahuluan, perencanaan, desain produk, validasi ahli, uji coba lapangan terbatas, uji coba lapangan utama, uji operasional, dan revisi produk (Mahmudah et al., 2021). Studi pendahuluan mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran shorof di PP. Putri Al-Lathifiyyah 2 Bahrul Ulum Tambakberas.



Gambar 1.1 Santri dan Pengasuh di Pondok Pesantrean Al Lathifiyyah 2

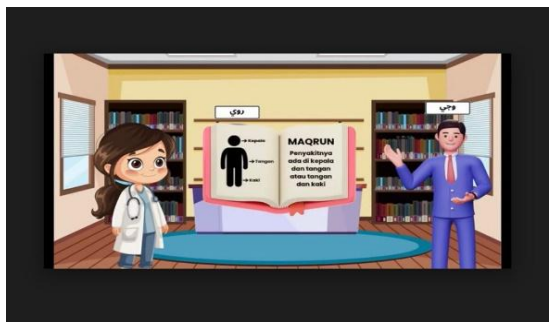
Proses pembelajaran masih didominasi metode berpusat pada guru dan sangat bergantung pada teknik hafalan. pendekatan yang terlalu mengutamakan guru ini membuat pembelajaran menjadi satu arah, sehingga siswa tidak bisa mengasah kemampuan berpikir

kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah (Simbolon et al., 2025). Siswa dituntut menghafal berbagai pola dan kaidah morfologi tanpa benar-benar memahami konsep yang mendasari perubahan kata dalam bahasa Arab. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam membedakan jenis-jenis bina', mengidentifikasi perubahan kata, serta menerapkan kaidah morfologi dalam berbagai konteks kebahasaan.

Selain itu, hasil observasi kelas dan wawancara menunjukkan bahwa kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif turut berkontribusi terhadap rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa. Proses pembelajaran cenderung monoton karena guru lebih banyak menggunakan penjelasan verbal dan pembelajaran berbasis buku teks. Akibatnya, siswa menganggap shorof sebagai mata pelajaran yang sulit dan abstrak yang membutuhkan banyak hafalan daripada pemahaman konsep. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap media pembelajaran inovatif yang mampu menyajikan konsep morfologi yang kompleks secara lebih visual, kontekstual, dan bermakna. Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran audiovisual dalam bentuk animasi berbasis narasi. Konsep pembelajaran menggabungkan animasi, narasi suara, efek suara, teks, dan metafora visual ke dalam alur cerita yang koheren yang disebut narrative chart. Struktur naratif ini dirancang untuk membimbing siswa melalui rangkaian peristiwa, tempat, dan interaksi tokoh yang secara simbolis merepresentasikan berbagai kategori bina'. Dengan menggunakan media animasi siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta mereka merasa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan (Az Zaky & Fahmi, 2024). Melalui unsur penceritaan, siswa diharapkan dapat mengikuti proses perubahan kata secara lebih alami dan bermakna.

Proses pengembangan media juga menerapkan beberapa prinsip desain pembelajaran untuk memaksimalkan efektivitas belajar. Pertama, pengorganisasian materi disusun secara sistematis dari konsep sederhana menuju konsep yang lebih kompleks untuk mengurangi beban kognitif siswa. Kedua, konsistensi visual dipertahankan sepanjang animasi untuk mendukung fokus dan pemahaman siswa. Ketiga, narasi audio dan efek suara dirancang secara hati-hati untuk meningkatkan kejelasan dan mempertahankan perhatian peserta didik. Keempat, Prinsip pengelolaan beban kognitif diterapkan untuk menghindari penyajian informasi yang berlebihan yang dapat membingungkan siswa selama proses pembelajaran (Skulmowski & Xu, 2022). Setiap kategori bina' direpresentasikan menggunakan latar simbolis dan karakter animasi. Sebagai contoh lingkungan visual tertentu digunakan untuk menggambarkan karakteristik bina' shohih, mudhoaf, dan lafif maqrun. Visualisasi dinamis yang diperkaya dengan petunjuk visuospasial progresif lebih efektif dalam membantu peserta didik membangun model mental yang lebih baik (Yang, 2022).

Berikut tabel deskripsi komponen media pembelajaran audiovisual yang dikembangkan:

Tampilan peta kota bina’ yang digunakan sebagai gambaran visual untuk membantu siswa memahami klasifikasi dan hubungan antarjenis bina’.	 Gambar 1.2 Peta Kota Bina’
Contoh visualisasi bina’ shohih yang menjelaskan karakteristik dan pola perubahan katanya melalui animasi.	 Gambar 1.3 Contoh Bina’ Shohih
Representasi simbolik bina’ mudhoaf melalui nama-nama pemeran yang kembar di panti asuhan Mudhoaf untuk memudahkan siswa mengingat ciri-ciri morfologinya.	 Gambar 1.4 Bangunan Panti Asuhan Bina’ Mudhoaf
Penjelasan visual mengenai bina’ lafif maqrun dengan animasi dan ilustrasi kontekstual agar konsep lebih mudah dipahami.	 Gambar 1.5 Penjelasan Bina’ Lafif Maaqrun

Setelah tahap pengembangan, media pembelajaran divalidasi untuk menentukan kelayakan dan kualitasnya sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Proses

validasi melibatkan dua kelompok ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validitas kualitas yang sangat baik ini dipengaruhi oleh kesesuaian materi yang disajikan dengan rumusan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran (Adhipertama et al., 2020).

Interpretasi dan perbandingan hasil validasi, persentase yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media disajikan pada gambar berikut:

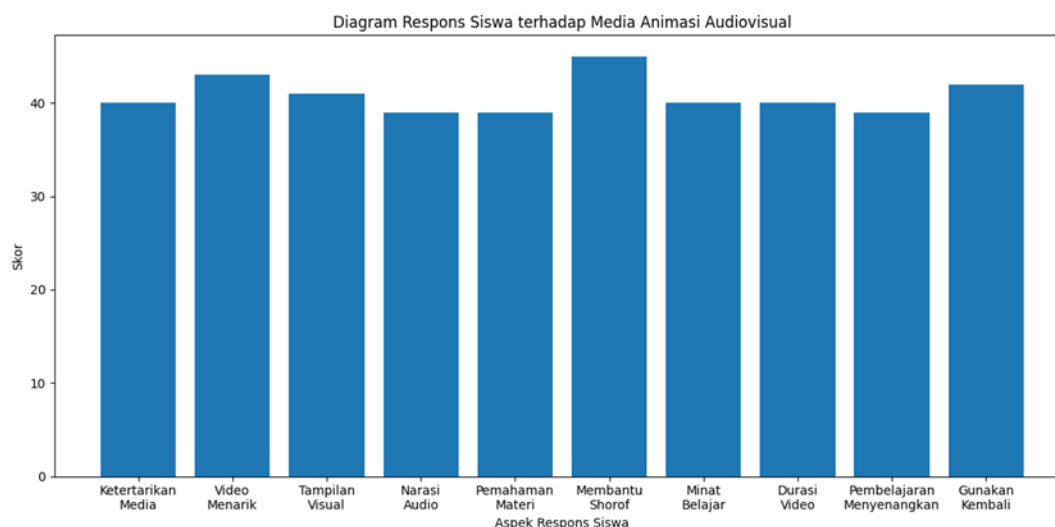
No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi	4	Layak
2	Tampilan visual dan animasi	5	Sangat Layak
3	Kejelasan audio dan bahasa	4	Layak
4	Penyajian materi	4	Layak
5	Motivasi dan pemahaman belajar	5	Sangat Layak
6	Kemudahan penggunaan	3	Cukup Layak
	Persentase	81,25%	Sangat Layak

Tabel 1.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1	Kualitas tampilan video	5	Sangat Layak
2	Kejelasan audio dan narasi	5	Sangat Layak
3	Kesesuaian durasi video	5	Sangat Layak
4	Sinkronisasi audio dan visual	4	Layak
5	Kemenarikan animasi	4	Layak
6	Stabilitas dan kualitas video	5	Sangat Layak
	Persentase	93,33%	Sangat Layak

Tabel 1.3 Hasil Validasi Ahli Media

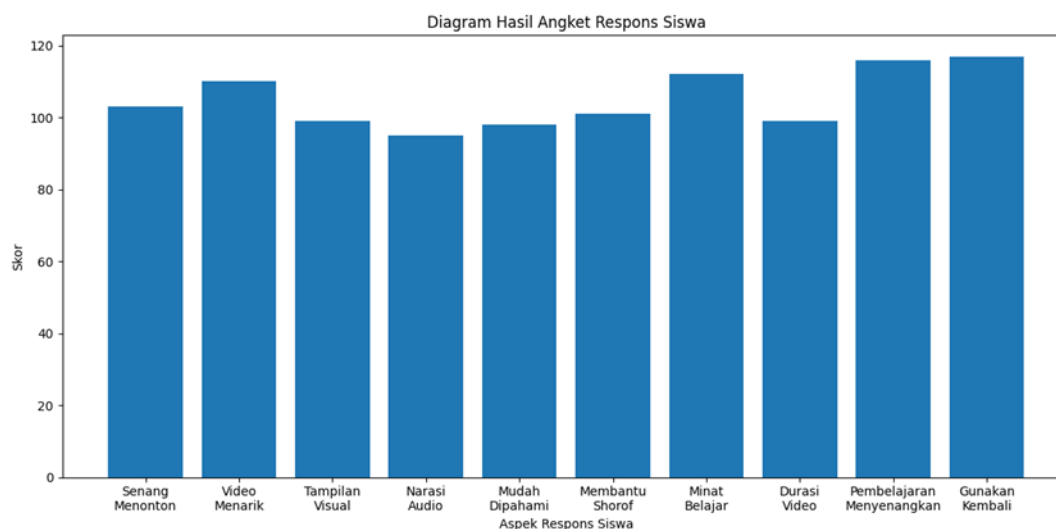
Data angket respons siswa juga menunjukkan bahwa media animasi audiovisual berbasis narrative chart memperoleh tanggapan positif dari peserta didik. Uji coba awal media pembelajaran dilakukan pada kelompok terbatas yang terdiri atas 15 santri.



Gambar 1.5 Hasil Angket Responden Lapangan Awal

Uji lapangan operasional media pembelajaran dilakukan pada kelompok yang lebih

luas yakni 25 santri untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi audiovisual berbasis narrative chart dalam pembelajaran shorof.



Gambar 1.6 Hasil Angket Responden Lapangan Operasional

Selanjutnya pada tahap implementasi, produk yang telah dinyatakan valid diuji kepada subjek penelitian, diawali dengan pre-test untuk mengukur kemampuan awal, kemudian dilanjutkan dengan intervensi pembelajaran menggunakan video animasi, dan diakhiri dengan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar.



Gambar 1.7 Implementasi media



Gambar 1.8 Proses pengerjaan pretest dan posttest

Berikut ini disajikan data hasil pretest dan posttest santri kelas 2 MTs PP. Putri Al Lathifiyyah 2 Bahrul Ulum yang menjadi sampel dalam penelitian ini:

Santri	Pre-Test	Post-Test
1.	76	88
2.	70	94
3.	70	88
4.	76	94
5.	64	88
6.	58	88
7.	70	94
8.	64	82
9.	70	94
10.	64	88
11.	58	94
12.	52	82
13.	64	94
14.	52	88
15.	64	88
16.	64	94
17.	52	94
18.	64	88
19.	58	94
20.	58	88
21.	70	94
22.	64	94
23.	52	82
24.	70	88
25.	76	94
Jumlah	1600	2254
Rata-rata	64	90,16

Tabel 1.3 Hasil Preetest dan Posttest Siswa

Pembahasan

Pendekatan yang terlalu mengutamakan guru ini membuat pembelajaran menjadi satu arah, sehingga siswa tidak bisa mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Model pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah siswa (Simanjuntak & Sudibjo, 2019). Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap media pembelajaran inovatif yang mampu menyajikan konsep morfologi yang kompleks secara lebih visual, kontekstual, dan bermakna (Hindriana et al., 2026). Dengan menggunakan media animasi siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta mereka merasa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Melalui unsur penceritaan, siswa diharapkan dapat mengikuti proses perubahan kata secara lebih alami dan bermakna.

Visualisasi dinamis yang diperkaya dengan petunjuk visuospasial progresif lebih efektif dalam membantu peserta didik membangun model mental yang lebih baik. Secara keseluruhan, proses pengembangan menunjukkan bahwa integrasi struktur naratif dengan animasi audiovisual dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa dalam pembelajaran morfologi Arab. Kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi dapat meningkatkan perhatian siswa serta memudahkan pemahaman materi (Erfan Priyambodo, Antuni Wiyarsi, 2012). Mulai dari pembuatan media yang sangat detail dan disusun secara beruntun sehingga materi yang tersirat dalam video dapat lebih mudah dimengerti oleh siswa.

Selanjutnya pada proses validasi ahli materi menunjukkan media pembelajaran berbasis audiovisual yang dikembangkan. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa indikator penting, seperti kesesuaian isi, akurasi kaidah, akurasi contoh, kejelasan navigasi, integrasi elemen media, hingga komponen motivasional. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1-5 untuk menentukan tingkat kelayakan media. Berdasarkan hasil penilaian, sebagian besar indikator memperoleh skor 4 dan 5 yang termasuk dalam kategori "Layak" dan "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi standar isi dan desain pembelajaran yang baik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mempelajari materi shorof. Secara keseluruhan, media pembelajaran memperoleh total skor 65 dari skor maksimum 80 dengan persentase sebesar 81,25% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis narrative chart memiliki kualitas yang baik dari segi materi, penyajian visual, alur cerita, serta kemampuan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kemudian untuk validasi ahli media menunjukkan aspek tampilan video pada media pembelajaran audiovisual yang dikembangkan. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa indikator penting, seperti kualitas tampilan visual, konsistensi penggunaan warna, font, dan ikon, kejelasan narasi audio, kualitas audio, durasi video, sinkronisasi antara audio dan visual, hingga adaptabilitas media pada berbagai perangkat. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar aspek memperoleh skor 5 dengan kategori "Sangat Layak", sedangkan beberapa aspek seperti konsistensi penggunaan warna dan sinkronisasi audio-visual memperoleh skor 4 yang termasuk kategori "Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki kualitas tampilan dan penyajian yang baik serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Secara keseluruhan, media pembelajaran memperoleh total skor 42 dari skor maksimum 45 dengan persentase sebesar 93,33% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil ini menunjukkan bahwa media audiovisual yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas teknis dan visual yang baik untuk digunakan dalam

pembelajaran. Tampilan video yang menarik, audio yang jelas, serta animasi yang mendukung pemahaman materi mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Selain itu, media juga dinilai stabil digunakan pada berbagai perangkat seperti laptop, telepon genggam, dan proyektor sehingga memudahkan penerapan dalam berbagai situasi pembelajaran.

Peningkatan nilai yang signifikan menunjukkan bahwa kombinasi unsur naratif dan audiovisual berhasil meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap konsep morfologi bahasa Arab. Struktur naratif memungkinkan siswa memahami perubahan kata melalui urutan yang bermakna, bukan sekadar hafalan yang terpisah-pisah. Sementara itu, visual animasi memberikan representasi konkret terhadap konsep tata bahasa yang abstrak sehingga lebih mudah diproses secara kognitif oleh siswa. Pembelajaran multimedia yang menggabungkan animasi dan narasi lebih efektif dibandingkan narasi saja. Teori yang digunakan adalah Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer) yang menyatakan bahwa peserta didik memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan sehingga pemahaman menjadi lebih baik (Saputra & Chaedoni, 2022). Penggunaan multimedia dapat mengurangi beban kognitif yang tidak perlu, meningkatkan retensi memori, dan membantu peserta didik memahami konsep yang sulit atau abstrak (Lailli et al., 2026). Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang sebagian besar hanya berfokus pada media audiovisual umum atau aplikasi interaktif, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih inovatif dengan mengintegrasikan struktur narrative chart dalam pembelajaran morfologi Arab. Storytelling tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian cerita, tetapi juga mampu meningkatkan penguasaan tata bahasa, keterlibatan emosional, interaksi guru-siswa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Defa et al., 2022).

Menurut Paivio dalam teori Dual Coding, proses pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui dua saluran sekaligus, yaitu visual dan verbal, karena kedua bentuk informasi tersebut diproses secara berbeda namun saling melengkapi dalam sistem kognitif manusia (Lulus Anggun Listiyani et al., 2025). Dalam penelitian ini, penerapan animasi audiovisual berbasis narrative chart memanfaatkan prinsip tersebut melalui integrasi animasi visual dan narasi audio dalam menjelaskan konsep perubahan kata pada materi bina'. Sistem visual memiliki dasar neurobiologis yang kuat, sehingga mendukung pemrosesan informasi yang lebih cepat dan meningkatkan retensi jangka panjang (Lulus Anggun Listiyani et al., 2025). Penyajian informasi melalui dua saluran kognitif ini membantu siswa memahami konsep shorof yang abstrak secara lebih efektif, dan ini menunjukkan mempelajari materi akademik melalui kata-kata dan gambar, telah berkembang selama empat dekade terakhir (Mayer, 2024).

Setelah proses uji validasi ahli media dan ahli materi, selanjutnya adalah uji coba awal media pembelajaran. Uji coba awal media pembelajaran dilakukan pada kelompok terbatas yang terdiri atas 15 santri. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respons awal siswa terhadap media animasi audiovisual berbasis narrative chart, meliputi aspek tampilan visual, kejelasan narasi audio, kemudahan memahami materi, serta tingkat ketertarikan siswa dalam pembelajaran shorof. Berdasarkan hasil pengolahan data angket untuk responden lapangan awal diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,2%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual Narrative Chart efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran shorof dan dapat di uji cobakan pada lapangan utama.

Uji lapangan operasional media pembelajaran dilakukan pada kelompok yang lebih

luas yakni 25 santri untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi audiovisual berbasis narrative chart dalam pembelajaran shorof. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat keterterimaan media, kemudahan penggunaan, serta pengaruh media terhadap pemahaman dan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi bina'. Berdasarkan hasil pengolahan data angket pada uji lapangan operasional diperoleh rata-rata persentase sebesar 84%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media audiovisual Narrative Chart memiliki kualitas yang baik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran shorof pada skala yang lebih luas.

Pada tahap implementasi, produk yang telah dinyatakan valid diuji kepada subjek penelitian, diawali dengan pre-test untuk mengukur kemampuan awal, kemudian dilanjutkan dengan intervensi pembelajaran menggunakan video animasi, dan diakhiri dengan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan pemahaman santri setelah dilakukan penggunaan media animasi audio visual berbasis "narrative chart" terhadap pemahaman siswa dalam ilmu shorof khususnya bab bina'. Untuk itu, digunakan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest, di mana santri diberikan tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Pretest diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman awal santri terhadap materi bina' sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media animasi audio visual berbasis "narrative chart". Setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut dilaksanakan, siswa kemudian diberikan posttest untuk mengetahui sejauh mana perubahan atau peningkatan pemahaman yang terjadi.

Dan yang terakhir adalah hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 64%, sedangkan rata-rata posttest mencapai 90,16%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi audiovisual menggunakan narrative chart yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap ilmu shorof, khususnya pada bab bina'. Integrasi storytelling dan animasi visual memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam mempelajari morfologi bahasa Arab.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran animasi audiovisual berbasis *Narrative Chart* menggunakan model *Research and Development* (R&D) Borg dan Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan. Validasi ahli media memperoleh skor 93,33% dan validasi ahli materi 81,25%, keduanya termasuk kategori "**Sangat Layak**", sehingga media dinilai layak digunakan dalam pembelajaran shorof, khususnya materi bina'. Uji lapangan operasional yang melibatkan 25 siswa juga menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 84% dengan kategori "**Sangat Layak**". Efektivitas media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 64% pada *pre-test* menjadi 90,16% pada *post-test*. Selain itu, siswa memberikan respons positif karena integrasi animasi, narasi audio, dan *visual storytelling* membantu memahami konsep shorof yang abstrak, meningkatkan motivasi, serta keterlibatan belajar. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang inovatif melalui pemanfaatan animasi audiovisual berbasis *Narrative Chart*. Meskipun demikian, penelitian masih terbatas pada satu lembaga pendidikan dengan jumlah responden yang terbatas. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang

lebih luas dan mengkaji efektivitas jangka panjang media pada berbagai konteks pembelajaran.

REFERENSI

- Adhipertama, M. C., Jampel, N., & Sudatha, I. G. W. (2020). The Development of Learning Video Based on Micro-Learning Principle Towards Science Subject in Junior High School. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(3), 132-143. <https://doi.org/10.23887/IJERR.V3I3.27809>
- Alifah, A. N., Muzaki, T. F., Junianti, C., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Audio Visual Animasi Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1316. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1203>
- Az Zaky, Y. A., & Fahmi, A. K. (2024). Are Cartoon Movies Necessary for Junior High School Students to Learn Arabic Language? *International Journal of Arabic Language Teaching*, 6(02), 157-166. <https://doi.org/10.32332/ijalt.v6i02.9382>
- Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). Using commonly-available technologies to create online multimedia lessons through the application of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Technology Research and Development*, 71(3), 1033-1053. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: a systematic review. *Smart Learning Environments*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Dafiq, A. K. A., & Arifin, A. (2024). Pengembangan Aplikasi Belajar Nahwu Dan Shorof : Systematic Literature Review. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 11(2), 1-11. <https://doi.org/10.38035/rrj.v6i6.1473>
- Defa, Lasmawan, W., & Kertih, W. (2022). School Education Journal Pgsd Fip Unimed. *SEJ (School Education Journal)*, 12(1), 57-63. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/>
- Erfan Priyambodo, Antuni Wiyarsi, & L. P. S. (2012). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA Erfan Priyambodo , Antuni Wiyarsi , dan Rr . Lis Permana Sari EFFECTS OF INSTRUCTIONAL MEDIA IN WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING BERBASIS WEB ON STUDENTS ' LEARNING MOTI. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 99-109. https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/2236?utm_source=chatgpt.com
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fikrotn, V., & Sulaikho, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Shorof. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 13(2), 95-118. <https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v13i2.4852>
- Fitria, F. (2023). Eksplikasi Susunan Naratif oleh Andrea Hirata dalam Novel Buku Besar Peminum Kopi (Analisis Naratologi Perspektif Gérard Genette). *Madah: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 14(1), 112-127. <https://doi.org/10.31503/madah.v14i1.553>
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100-108. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32453>
- Habib, M. T. (2025). Enhancing Arabic Morphology Learning via Jigsaw: An Experimental Study in a Islamic Boarding School. *Journal of Arabic Language Learning and Teaching (JALLT)*, 3(2), 107-118. <https://doi.org/10.23971/jallt.v3i2.366>

- Halijah, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Deskripsi Menggunakan Model Kooperatif Round Table dengan Media Audio pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(2), 115–124. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i2.25>
- Halwa, H. (2025). *Problematika Pembelajaran Ilmu Shorof Kelas VIIC MTs Nahdlotul Muslimat Surakarta Tahun Ajaran*. 7(1), 1–24.
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289–5296. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098>
- Hindriana, A. F., Turki, H. I., Prihatin, Y., Setiawati, I., Abidin, Z., & Pratami, A. R. (2026). Cognitive load management: Learning abstract and complex scientific concepts using visual metaphors and metonymies. *Cakrawala Pendidikan*, 45(1), 84–100. <https://doi.org/10.21831/cp.v45i1.83196>
- Kalijaga, U. I. N. S. (n.d.). *FROM DECLARATIVE TO PROCEDURAL KNOWLEDGE : TOWARD A MORE EFFICIENT ARABIC TEACHING IN INDONESIA Several applied language researchers consider that Indonesia requires more efficient Arabic education . As a native speaker of Arabic with a 30-year of experie*. 155–176. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol15.iss2.art1>
- Khoirunnisa, T., & Ahsanuddin, M. (2024). The Design of Quartet Card Game Integrated with Augmented Reality for Sharf (Morphology) Learning Media. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 8(1), 187. <https://doi.org/10.29240/jba.v8i1.8790>
- Kiai, U., & Faqih, A. (2024). (A Case Study at Madrasah Tsanawiyah Mambaus Sholihin). 08(September). <https://doi.org/10.33754/jalie.v8i02.1442>
- Lailli, A. N., Qanita, E., Birzah, F., & Bilqis, M. (2026). ANALISIS KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI PERSPEKTIF PRINSIP MULTIMEDIA. 3(2), 976–989. <https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635>
- Lulus Anggun Listiyani, Anissahrotul Hidayah, Masna KhoerotuNisa, Fitria Handayani, M. Alwi Athoillah, Misbahudin Efendy, & Dicky Hastana Atmaja. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Dual Coding dalam Bentuk Audiovisual terhadap Tingkat Pemahaman Belajar pada Siswa Kelas V & VI di SDN 2 Korowelanganyar. *ASPIRASI : Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat*, 3(5), 128–135. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i5.2250>
- Mahmudah, S. E., Hindun, I., Latifa, R., Husamah, H., & Setyawan, D. (2021). Textbook on additives and addictive substances with a scientific-based approach, a research and development. *Research and Development in Education*, 1(1), 10–17. <https://doi.org/10.22219/raden.v1i1.18493>
- Mansur, H., & Utama, A. H. (2021). The Evaluation of Appropriate Selection Learning Media at Junior High School. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v3i1.1401>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Moh. Zainal Abidin Aris, & M. Yunus Abu Bakar. (2025). Ilmu Shorof dalam Perspektif Filsafat Ilmu : Sebuah Tinjauan. *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(2), 192–200. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i2.638>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media

- Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
<https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>
- Muzakki, M. A., Taufiqurrochman, R., & Ifawati, N. I. (2025). Utilization Of Audio-Visual Teaching Materials In Learning Sharaf. *IJ-ATL: International Journal of Arabic Teaching and Learning*, 9(2), 97–109.
<https://doi.org/10.33650/ijat.v9i2.11329>
- Nafisah, A., Anam, S., & Maulana, A. (2025). Advancing Educational Practice : Plotagon Story Media Implementation in Arabic Language Learning. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 8(1), 148–157.
<https://doi.org/10.24036/ijmurhica.v8i1.265>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Saputra, D., & Chaedoni, M. (2022). Teori Kognitif Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik Animasi. *Journal of Multimedia Trend and Technology*, 1(1), 36–42.
<https://doi.org/10.35671/jmtt.v1i1.13>
- Sholah, H. M. (2025). Prodi Pendidikan B . Arab & Language Center Universitas KH . Abdul Chalim. *Alsuna: Journal of Arabic and English Language*, 8, 171–186.
<https://doi.org/10.31538/alsuna.v8i1.7471>
- Siddiq, M. S., Farhan, M., & Wijaya, M. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Latih Faham Sebagai Media Pembelajaran Tashrif Lughowiydalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Semnashama IV UM Jilid 2*, 309–318.
- Simanjuntak, M. F., & Sudibjo, N. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(2), 108.
<https://doi.org/10.19166/johme.v2i2.1331>
- Simbolon, A., Sinurat, C., Sihombing, R. A. P., Sembiring, S. J., Simbolon, S. R. J., & Ritonga, R. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Yang Berpusat Pada Guru Dalam Proses Pembelajaran Siswa The Influence Of Teacher-Centered Learning Methods In The Student Learning Process. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(11), 18145–18149.
<https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Skulmowski, A., & Xu, K. M. (2022). Understanding Cognitive Load in Digital and Online Learning: a New Perspective on Extraneous Cognitive Load. *Educational Psychology Review*, 34(1), 171–196. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09624-7>
- Subhan Hi Ali Dodego. (2022). Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 55–70.
<https://doi.org/10.56799/peshum.v1i2.48>
- VEREŞ, S., & MAGDAŞ, I. (2020). The Use of the Educational Animated Film in Primary Education in Romania. *Romanian Review of Geographical Education*, 9(2), 67–86.
<https://doi.org/10.23741/rrge220204>
- Wahyu Purnomo, Ardayati Ardayati, & Ani Fiani. (2024). Teaching Reading Comprehension: A Pre-experimental Research of Story Mapping Strategy. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(2), 37–48.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1152>
- Yang, H. Y. (2022). Effects of Dynamic Visualizations Enriched With Visuospatial Cues on Learners' Cognitive Load and Learning Effectiveness. *International Journal of Mobile and*

Blended Learning, 14(1), 283–298. <https://doi.org/10.4018/IJMBL.297973>

Yunisa, M. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab dalam Aspek Ilmu Nahwu dan Sharaf pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam*, 03(2), 6. <https://online-journal.unja.ac.id/Ad-Dhuha>

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

