

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI DALAM  
PEMBELAJARAN *MAHĀRAH AL-KALĀM* PADA MTS NEGERI 9  
SLEMAN**



**TESIS**

Ditujukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
Disusun Oleh:

Nama : Saariah

NIM : 23204021003

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**TAHUN 2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saariah

NIM : 23204021003

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul "**Pengembangan Multimedia Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran *Mahārah Kalām* Pada Mts Negeri 9 Sleman**" secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang telah dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 17 September 2025

Yang menyatakan,



Saariah  
NIM. 23204021003

## **PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saariah  
NIM : 23204021003  
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 17 September 2025

Yang menyatakan,



Saariah

NIM. 23204021003

## **SURAT PERNYATAAN BERHIJAB**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saariah

NIM : 23204021003

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

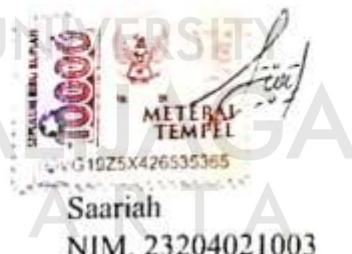
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Sastra dua saya), scandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 17 September 2025

Yang menyatakan,



Saariah  
NIM. 23204021003

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Yogyakarta

*Assalāmu'alaikum Warahmatullāhi Wabarakātuh*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi penelitian tesis yang berjudul:

**"Pengembangan Multimedia Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Mahārah Kalām Pada Mts Negeri 9 Sleman"**

yang ditulis oleh:

Nama : Saariah

NIM : 23204021003

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Instansi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Saya menyatakan bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

*Wassalāmu'alaikum Warahmatullāhi Wabarakātuh*

Yogyakarta, 17 September 2025  
Pembimbing Tesis,



Dr. Muhamajir, S.Pd.I., M.Si.  
NIP. 19810814000001302

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS VIDEO  
ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH AL-KALĀM PADA MTS  
NEGERI 9 SLEMAN**

Nama : Saariah  
NIM : 23204021003  
Prodi : PBA  
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Muhamajir, S.Pd., M.Si.

Penguji I : Dr. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag.

Penguji II : Dr. Nasiruddin, M.Pd.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 30 September 2025

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3.92

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3075/Un.02/DT/PP.00.9/10/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MAHĀRAH AL-KALĀM PADA MTS NEGERI 9 SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SAARIAH, S.Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 23204021003  
Telah diujikan pada : Selasa, 30 September 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Dr. Muhamajir, S.Pd.I, M.SI  
SIGNED

Valid ID: 68ef121495696



Pengaji I

Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag  
SIGNED

Valid ID: 68ef099ce082c



Pengaji II

Dr. Nasiruddin, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 68ef130e04b64



Yogyakarta, 30 September 2025  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

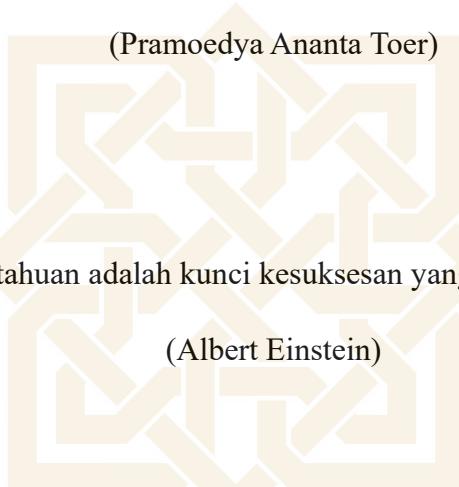
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 68ef421a11c84

## MOTTO

“Kekuatan suatu negeri sama sekali tidak terletak pada besar atau kecilnya jumlah penduduk dan luas - sempitnya negerinya, tetapi pada nilainya dalam menguasai ilmu pengetahuan”\*

(Pramoedya Ananta Toer)

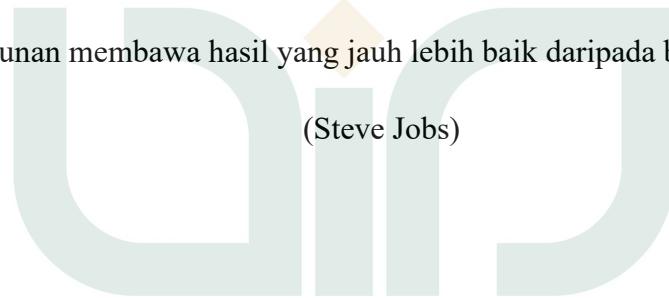


“Pengetahuan adalah kunci kesuksesan yang tak ternilai”\*

(Albert Einstein)

“Ketekunan membawa hasil yang jauh lebih baik daripada bakat semata”\*

(Steve Jobs)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

---

\*JagoKata.com, “Kata-kata Bijak dari Pramoedya Ananta Toer—Sama Ilmu,” diakses pada 9 September 2025, dari [https://jagokata.com/kata-bijak/pramoedya\\_ananta\\_toer/sama-ilmu.htm](https://jagokata.com/kata-bijak/pramoedya_ananta_toer/sama-ilmu.htm).

\*Bisnis.com, “80 Contoh Moto Skripsi Aesthetic, Islami, Menginspirasi, dan Bermakna”, (2023), diakses 9 Oktober 2025, dari <https://kabar24.bisnis.com/read/20231219/79/1724197/80-contoh-motto-skripsi-aesthetic-islami-menginspirasi-dan-bermakna>.

\**Ibid.*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Tesis ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta,*

*Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

*Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ه	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ڙ	Žal	Ž	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ڙ	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ءـ	Hamzah	'	Apostrof
يـ	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monofong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Latin	Nama Latin
------------	------	-------	------------

—	Fathah	a	A
—	Kasrah	i	I
—	Dammah	u	U

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tulisan Arab	Transliterasi Latin	Keterangan
كَتَبَ	Kataba	Menulis
فَعَلَ	fa‘ala	Melakukan
سُئِلَ	su’ila	Ditanya
كَيْفَ	Kaifa	Bagaimana
حَوْلَ	Haula	Sekitar / sekitar

## C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama Latin
أ	Fathah dan Alif	ā	a dengan garis di atas
إ	Fathah dan Ya (sebagai alif maqsūrah)	ā	a dengan garis di atas
ي	Kasrah dan Ya	ī	i dengan garis di atas
و	Dammah dan Wau	ū	u dengan garis di atas

Contoh:

Contoh Kata Arab	Transliterasi	Penjelasan Maddah
فَالْ	qāla	Fathah + Alif → ā
رَمَّى	ramā	Fathah + Alif Maqṣūrah (ى) → ā
قِيلَ	qīla	Kasrah + Ya → ī

#### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

1	رُوضَةُ الْأطْفَالِ	raudah al-ātfāl / raudat al-ātfāl
2	المَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ	al-madīnah al-munawwarah / al-madīnatul munawwarah
3	طَلْحَةُ	Talḥah

#### E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

No	Tulisan Arab	Transliterasi	Keterangan
1	نَّزَّلَ	Nazzala	Kata kerja biasa, tidak ada ta' marbūtah
2	الْبَرُّ	al-birr	Kata dengan al- (kata sandang), tanpa ta' marbūtah

## F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu الـ, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

No	Tulisan Arab	Transliterasi	Jenis Huruf
1	الرَّجُلُ	ar-rajulu	Syamsiyah
2	الْقَلْمَنْ	al-qalamu	Qamariyah
3	الشَّمْسُ	asy-syamsu	Syamsiyah
4	الْجَلَالُ	al-jalālu	Qamariyah

## G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

No	Tulisan Arab	Transliterasi
1	تَأْخُذُ	ta'khudzu
2	شَيْءٌ	syai'un
3	النَّوْءُ	an-nau'u
4	إِنْ	inna

## H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

No	Tulisan Arab	Transliterasi Latin
1	إِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ	Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīn
2	بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا	Bismillāhi majrāhā wa mursāhā

## I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

No	Tulisan Arab	Transliterasi Latin
1	الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ	Al-ḥamdu lillāhi rabbil-‘ālamīn
2	أَكْرَمْنَاكُرَّحِيمْ	Ar-rahmāni ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

Tulisan Arab	Transliterasi Latin
الله غفور رحيم	Allāhu gafūrun rahīm
الْأَمْرُ لِلَّهِ جَمِيعاً	Al-amru lillāhi jamī‘an / Lillāhi al-amru jamī‘an

## J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ  
أَجْمَعِينَ

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhānahu Wa Ta‘ālā atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran Mahārah Al-Kalām pada MTs Negeri 9 Sleman*”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program magister pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dalam pengembangan bahan ajar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah. Melalui video animasi, penulis berharap pembelajaran *mahārah al-kalām* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Muhajir, S.Pd.I., M.SI., selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan juga kritik terhadap penelitian ini.
5. Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd., Prof. Dr. Maksudin, M.Ag., dan Dr. Zamakhsari, M.Pd., selaku tim ahli materi, atas evaluasi mendalam dan saran-saran konstruktif terhadap isi dan kelayakan materi Bahasa Arab yang disusun telah disusun.

6. Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I., Prof. Dr. Ani Cahyadi, M.Pd., dan Ilyas, S.Kom., M.Pd., selaku tim ahli desain, yang telah berkontribusi dalam pengembangan tampilan visual sehingga lebih menarik dan komunikatif bagi siswa.
7. Citra Resmi, S.Pd.I., selaku Guru Bahasa Arab MTs Negeri 9 Sleman, atas masukan praktis, dukungan moral, dan keterlibatannya dalam memberikan telaah terhadap video animasi dan penerapan video animasi di lapangan.
8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, terkhusus Bapak Ibu dosen dan karyawan Magister Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan ilmu, wawasan, serta fasilitas kepada penulis selama kuliah.
9. Orang tua, kakak dan adik yang tak henti memberikan dukungan, motivasi dan do'a dalam terlaksananya penelitian ini.
10. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan tesis ini.

Semoga Allah *Subḥānahu Wa Ta’ālā melimpahkan keberkahan kepada mereka semua. Āmīn Yā Rabbal ‘Ālamīn.*



## ABSTRAK

Saariah. Pengembangan Multimedia Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām* Pada Mts Negeri 9 Sleman. Tesis Magister, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat *mahārah al-kalām* siswa MTs Negeri 9 Sleman karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan media yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan menguji efektivitas multimedia berbasis video animasi dalam pembelajaran *mahārah al-kalām*.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba adalah 32 siswa kelas VII D MTs Negeri 9 Sleman, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Validasi kelayakan media video animasi dilakukan oleh enam validator yang terdiri dari tiga ahli materi dan tiga ahli desain. Analisis data meliputi uji validitas, uji efektivitas berdasarkan aktivitas siswa dan angket respon.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia berbasis video animasi memperoleh kategori “Sangat Layak” berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan guru bahasa Arab. Respon siswa terhadap media ini juga sangat positif dengan persentase berada pada kategori “Sangat Baik”. Selain itu, aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan, ditunjukkan oleh hasil perhitungan persentase aktivitas yang berada pada kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, multimedia berbasis video animasi dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara *mahārah al-kalām* siswa kelas VII MTs Negeri 9 Sleman.

**Kata Kunci:** Multimedia, Video Animasi, *Mahārah Al-Kalām*

## ملخص

سارية. تطوير الوسائل المتعددة (multimedia) القائمة على الفيديو المتحرك في تعليم مهارة الكلام لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية التاسعة بسليم، رسالة ماجستير، قسم تعليم اللغة العربية لمرحلة الماجستير، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية بيو كاجرنا، ٢٠٢٥.

جاءت هذه الدراسة نتيجةً لأنخفاض اهتمام الطلاب بمهارة الكلام في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية التاسعة بسليمان، وذلك لأن عملية التعليم ما زالت تهيمن عليهما طريقة المحاضرة واستخدام الوسائل التعليمية غير الجذابة. يهدف هذا البحث إلى تطوير الوسائل المتعددة القائمة على الفيديو المتحرك في تعليم مهارة الكلام، ومعرفة مدى صلاحيتها، وقياس مدى فاعليتها في تحسين مهارة الكلام لدى الطلاب.

وقد استخدمت هذه البحث (*Research and Development - R&D*) بنموذج التطوير ADDIE الذي يشمل خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، والتنفيذ، والتقويم. ويبلغ عدد عينة التجربة ٣٢ طالباً من الصف السابع (D) المتوسطة الإسلامية الحكومية التاسعة بسليمان. وتم جمع البيانات باستخدام أدوات الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاستبانة. وقد تم التتحقق من صلاحية الوسائل التعليمية للفيديو المتحرك من قبل ستة مقومين، ثلاثة منهم من خبراء المادة وثلاثة من خبراء التصميم. وثبتت عملية تحليل البيانات اختبار الصلاحية، واختبار الفاعلية استناداً إلى نشاط الطلاب واستبيان الاستجابة.

وقد أظهرت نتائج البحث أن الوسائل المتعددة القائمة على الفيديو المتحرك حصلت على تصنيف "صلاحة جداً" بناءً على نتائج التتحقق من خبراء المادة، وخبراء الوسائل، ومعلمى اللغة العربية. كما كانت استجابات الطلاب تجاه هذه الوسائل إيجابية للغاية، إذ بلغت النسبة ضمن فئة "جيدة جداً". بالإضافة إلى ذلك، ارتفع نشاط الطلاب في عملية التعلم ارتفاعاً ملحوظاً، كما يتضح من نتائج النسبة المئوية التي تقع ضمن فئة "جيدة جداً". وببناءً على ذلك، يمكن القول إن الوسائل المتعددة القائمة على الفيديو المتحرك فعالة في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية التاسعة بسليمان.

الكلمات المفتاحية: الوسائل المتعددة، الفيديو المتحرك، مهارة الكلام.

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	i
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	ii
<b>SURAT PERNYATAAN BERHIJAB .....</b>	iii
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	iv
<b>MOTTO .....</b>	vii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	viii
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....</b>	ix
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	xv
<b>ABSTRAK .....</b>	xviii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	xx
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xii
<b>BAB I .....</b>	1
<b>PENDAHULUAN .....</b>	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Penelitian Relevan .....	8
G. Kerangka Teori .....	11
1. Multimedia Pembelajaran .....	11
2. Animasi .....	14
3. <i>Mahārah Al-Kalām</i> .....	17
H. Sistematika Penulisan .....	21
<b>BAB II .....</b>	22
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	22
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	22
B. Prosedur Pengembangan .....	23
1. Analisis (Analysis) .....	23
2. Desain (Design) .....	25
3. Pengembangan (Development) .....	26

4.    Implementasi (Implementation) .....	29
5.    Evaluasi .....	<b>29</b>
C.    Desain Uji Coba Produk.....	30
D.    Subjek Uji Coba .....	30
E.    Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	31
e.    Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	37
<b>BAB III.....</b>	<b>43</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A.    Pengembangan Video Animasi .....	43
B.    Kelayakan Media Pembelajaran <i>Mahārah Al- Kalām</i> Berbasis Video Animasi..	99
C.    Keefektifan pembelajaran <i>mahārah al-kalām</i> berbasis video animasi .....	112
D.    Pembahasan .....	122
<b>BAB IV .....</b>	<b>130</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>130</b>
A.    Kesimpulan.....	130
B.    Sarani .....	131
C.    Keterbatasan Penelitian .....	132
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>133</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>139</b>
<b>CURRICULUM VITAE .....</b>	<b>163</b>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

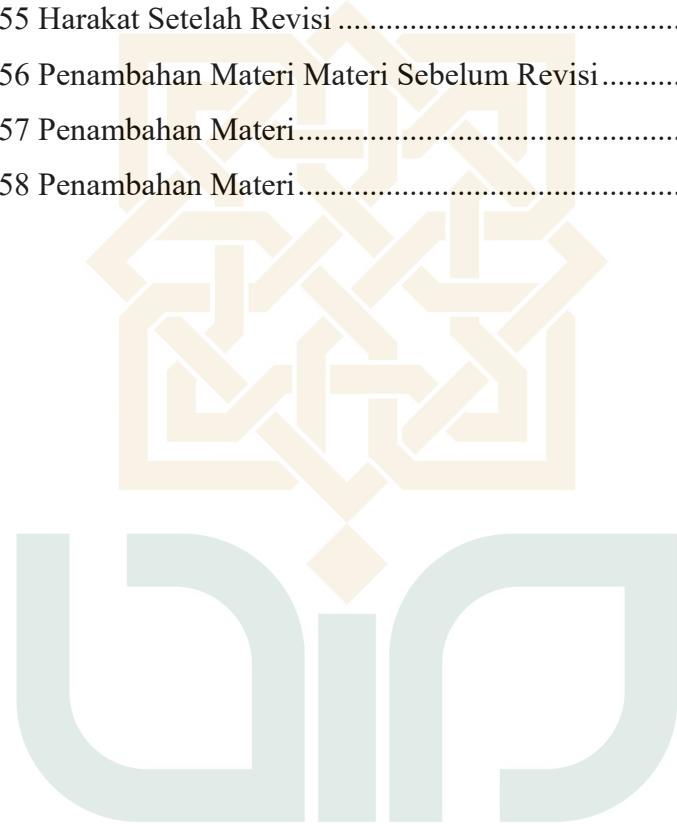
Tabel 2. 1 Aspek Analisis .....	24
Tabel 2. 2 Tahapan Desain .....	25
Tabel 2. 3 Aspek Penilaian Ahli Materi .....	27
Tabel 2. 4 Aspek Penilaian Ahli Media .....	28
Tabel 2. 5 Lembar Observasi .....	31
Tabel 2. 6 Instrumen Wawancara Guru .....	32
Tabel 2. 7 Instrumen Wawancara Siswa.....	34
Tabel 2. 8 Instrumen Angket Siswa.....	35
Tabel 2. 9 Penilaian Angket Validasi.....	38
Tabel 2. 10 Kriteria Validitas Produk .....	39
Tabel 2. 11 Kategori Respon Siswa .....	41
Tabel 2. 12 Interval Kriteria Aktivitas Peserta Didik .....	42
Tabel 3. 1 Tujuan Pembelajaran .....	57
Tabel 3. 2 Materi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII D .....	59
Tabel 3. 3 Validator Pembelajaran Mahārah <i>Al-Kalām</i> Berbasis Video Animasi .....	100
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama .....	101
Tabel 3. 5 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua.....	102
Tabel 3. 6 Hasil Validasi Ahli Materi Ketiga .....	103
Tabel 3. 7 Hasil Validasi Ahli Desain Pertama.....	105
Tabel 3. 8 Hasil Validasi Ahli Desain Kedua .....	106
Tabel 3. 9 Hasil Validasi Ahli Desain Ketiga .....	108
Tabel 3. 10 Hasil Validasi Media Guru Bahasa Arab .....	110
Tabel 3. 11 Respon Siswa Terhadap Aspek Desain.....	113
Tabel 3. 12 Respon Siswa Terhadap Aspek Materi .....	114
Tabel 3. 13 Respon Siswa Terhadap Aspek Kemudahan dan kefektivitan .....	116
Tabel 3. 14 Respon Siswa Terhadap Aspek Kepraktisan .....	117
Tabel 3. 15 Hasil Aktivitas Siswa .....	121

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Latar Belakang Siswa.....	49
Gambar 3. 2 Diagram Tingkat Kemampuan Berbahasa Siswa.....	50
Gambar 3. 3 Kebutuhan Siswa Terhadap Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab .....	51
Gambar 3. 4 Kebutuhan Siswa Terhadap Video Animasi dalam Memahami Materi Bahasa Arab .....	51
Gambar 3. 5 Ketertarikan Siswa dalam belajar bahasa Arab Meningkat Jika disertai Video Animasi.....	52
Gambar 3. 6 Pemahaman Siswa terhadap maharah kalam Meningkat melalui Video Animasi .....	53
Gambar 3. 7 Pembelajaran mahārah kalām menjadi lebih Menyenangkan dengan menggunakan video animasi .....	53
Gambar 3. 8 Pemahaman Kosakata Bahasa Arab lebih Mudah Dicapai jika Disertai Terjemahan dalam Bahasa Indonesia .....	53
Gambar 3. 9 Kebutuhan Siswa terhadap Akses latihan berbicara Bahasa Arab di Luar Kelas.....	54
Gambar 3. 10 Kemudahan Siswa dalam Berlatih Percakapan jika disertai Video Animasi atau Praktik Nyata .....	55
Gambar 3. 11 Motivasi Siswa terhadap Mahārah Kalām meningkat dengan menggunakan Media Video Animasi.....	
Gambar 3. 12 Prompt .....	67
Gambar 3. 13 Hasil Create image .....	68
Gambar 3. 14 Tampilan web kling AI .....	69
Gambar 3. 15 Tampilan Home .....	69
Gambar 3. 16 Tampilan generate .....	71
Gambar 3. 17 Generate .....	72
Gambar 3. 18 Hasi Video .....	71

Gambar 3. 19 Pixabay.....	72
Gambar 3. 20 Pixabay .....	74
Gambar 3. 21 Menu Utama atau Home .....	76
Gambar 3. 22 Text to Speech .....	77
Gambar 3. 23 Hasil dalam Video Animasi.....	77
Gambar 3. 24 sound effects.....	78
Gambar 3. 25 Proses editing video .....	80
Gambar 3. 26 Intro Video.....	81
Gambar 3. 27 Pembuka Video .....	82
Gambar 3. 28 Establishing Scene .....	84
Gambar 3. 29 Berangkat Sekolah.....	84
Gambar 3. 30 Menuju Halte.....	84
Gambar 3. 31 Menuju Halte.....	84
Gambar 3. 32 Dalam Bus .....	84
Gambar 3. 33 bird's eye view .....	85
Gambar 3. 34 point of view camera.....	85
Gambar 3. 35 Gerbang Sekolah .....	86
Gambar 3. 36 Perkenalan Kelas .....	86
Gambar 3. 37 Perkenalan Fasilitas Sekolah.....	86
Gambar 3. 38 Kosakata .....	87
Gambar 3. 39 Penjelasan Interaktif.....	87
Gambar 3. 40 Quiz .....	87
Gambar 3. 41 Penutup Video .....	88
Gambar 3. 42 Desain Intro.....	89
Gambar 3. 43 Desain Intro .....	89
Gambar 3. 44 Penambahan Logo .....	89
Gambar 3. 45 Penambahan Logo .....	89
Gambar 3. 46 Judul dan Pembuat .....	89
Gambar 3. 47 Judul dan Pembuat .....	89
Gambar 3. 48 Terjemahan Prolog .....	90
Gambar 3. 49 Terjemahan Prolog .....	90

Gambar 3. 50 Terjemahan Penutup .....	90
Gambar 3. 51 Terjemahan Penutup .....	90
Gambar 3. 52 Interaktif .....	91
Gambar 3. 53 Interaktif .....	91
Gambar 3. 54 Revisi Penambahan Quiz .....	91
Gambar 3. 55 Harakat Setelah Revisi .....	92
Gambar 3. 56 Penambahan Materi Materi Sebelum Revisi .....	92
Gambar 3. 57 Penambahan Materi .....	92
Gambar 3. 58 Penambahan Materi .....	92



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Hasil Validasi Ahli Materi Pertama .....	139
Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Materi Kedua .....	142
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi Ketiga.....	144
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media Pertama.....	146
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media Ketiga .....	149
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media Ketiga .....	152
Lampiran 7 Hasil Validasi Guru Bahasa Arab .....	155
Lampiran 8 Instrumen Angket Respon Siswa.....	158
Lampiran 9 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa .....	161
Lampiran 10 Dokumentasi.....	162



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa adalah bahasa Arab, dan diantara keterampilan yang perlu dikuasai siswa adalah *mahārah al-kalām*. *Mahārah al-kalām* merupakan keterampilan yang sering diterapkan dalam interaksi sehari-hari.<sup>1</sup> Karena *mahārah al-kalām* merupakan bentuk komunikasi yang paling umum digunakan sejak usia dini hingga dewasa. *Mahārah al-kalām* bahasa Arab adalah keterampilan yang sangat penting. Keterampilan ini merupakan keterampilan kedua setelah keterampilan *istima'*. Selain itu, kemampuan berbicara sering dianggap sebagai indikator utama untuk menilai keberhasilan pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Oleh sebab itu, keterampilan ini menjadi dasar yang penting dalam memahami bahasa asing.

Penilaian *mahārah al-kalām* dapat dilakukan melalui pengamatan terhadap aspek artikulasi, kesesuaian ekspresi dengan konteks pembicaraan, serta tingkat keberanian dalam berkomunikasi.<sup>2</sup> Keterampilan ini dapat ditunjukkan dalam berbagai konteks, termasuk seperti penyampaian ide, diskusi, pidato, percakapan, hingga debat. Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Arab, khususnya *mahārah al-kalām*, kerap menghadapi berbagai kendala. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tantangan utama terletak pada metode penyampaian dan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif. Media yang umum digunakan belum mampu membangkitkan minat belajar siswa secara optimal. Menggunakan

---

<sup>1</sup> Uswatun Hasanah & Alda Agus M, “Improving Speaking Skill Through A Word-Guessing Game”, *Mantiq Tayr: Journal of Arabic Language*, 2(2), (2022): 146–160. <https://doi.org/10.25217/MANTIQTAYR.V2I2.2449>

<sup>2</sup> Agel, N. L., Usman, S., & Rappe, R, “Penerapan Strategi Al-Ta’bir Al-Mushawwar dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab dan Maharatul Kalam”, *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 10(1), (2021):88–115. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.10.1.88-115.2021>

platform berbasis media sosial seperti TikTok untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam mempelajari *mahārah al-kalām* adalah salah satu cara untuk mengatasi tantangan ini.<sup>3</sup> Permasalahan serupa juga ditemukan dalam studi lain, yang mengungkap bahwa metode pembelajaran *mahārah al-kalām* cenderung monoton, sehingga menimbulkan kejemuhan, rasa mengantuk, bahkan hilangnya minat siswa untuk mengikuti proses belajar.<sup>4</sup> Dengan demikian, problematika umum dalam pembelajaran bahasa Arab dapat diidentifikasi pada penggunaan media yang kurang kreatif, rendahnya minat dan kemampuan siswa, serta persepsi siswa bahwa bahasa Arab itu sulit dan membosankan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs Negeri 9 Sleman pada Senin, 22 Juli 2025 pukul 09:05 ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran *mahārah al-kalām*. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran *mahārah al-kalām* meliputi rendahnya fokus siswa terhadap materi yang disampaikan, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta minimnya partisipasi mereka secara keseluruhan. Strategi pengajaran guru yang masih sangat bergantung pada metode ceramah merupakan salah satu penyebab utamanya. Meskipun sesekali guru juga memanfaatkan media gambar, tetapi pendekatan tersebut belum mampu memaksimalkan keterlibatan siswa secara optimal. Hal ini juga diperjelas berdasarkan wawancara dengan siswa bahwa siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam belajar bahasa Arab.<sup>5</sup>

Kemudian, adapun hasil wawancara dengan guru bahasa Arab menunjukkan bahwa pembelajaran *mahārah al-kalām* di kelas VII masih minim, dengan tingkat penguasaan *mahārah al-kalām* yang rendah. Guru

---

<sup>3</sup> Ahmad Zubaidi, Junanah, dan Muhammad Ja'far Shodiq, "Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Al-Kalām Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok", *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 6 (1), 2021, 119-134, DOI: <http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v6i1.341>.

<sup>4</sup> Ahmad Helwani Syafi'i, Nurjanah, Husnan, "Problematika Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Berbasis Komunikatif Interaktif dalam Bingkai Pembelajaran Kitab Kuning," *IBTIDA'I: Jurnal Prodi PGMI*, Vol. 6, No. 1, April 2021, hal. 18.

<sup>5</sup> Hasil Wawancara dengan siswa tanggal 22 Juli 2025.

bahasa Arab menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab MTs Negeri 9 Sleman menggunakan power point dan buku ajar arab sebagai media pendukung.<sup>6</sup> Namun, salah seorang siswa kelas VII MTs Negeri 9 Sleman mengungkapkan bahwa materi pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat siswa, sehingga proses pembelajaran terkesan repetitif.<sup>7</sup> Media yang digunakan secara terus menerus menyebabkan kurangnya minat dan perhatian siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih kreatif agar mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam *mahārah al-kalām*.

Permasalahan di atas dapat menghambat kemajuan siswa dalam mempelajari bahasa Arab, khususnya pada *mahārah al-kalām*. Oleh karena itu, inovasi dalam materi pembelajaran bahasa Arab sangat dibutuhkan. Mengingat berbagai tantangan yang dihadapi siswa, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Sehingga pada era digital ini, paradigma pendidikan yang dari pengajaran konvesional dibantu dengan pengajaran yang menggunakan teknologi. Siswa dapat memperoleh manfaat dari lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif ketika guru dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam pembelajaran.<sup>8</sup> Oleh sebab itu, menjadi faktor penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan materi dan menyediakan dukungan teknologi yang memadai.

Dalam pembelajaran, penggunaan media memiliki signifikansi yang besar, terutama dalam konteks pengembangan pancaindera siswa.<sup>9</sup> Media

---

<sup>6</sup> Hasil Wawancara dengan Guru bahasa Arab, tanggal 22 Juli 2025.

<sup>7</sup> Hasil Wawancara dengan siswa, tanggal 22 Juli 2025.

<sup>8</sup> Ajas Baskoro D, Taufik Umar A, Ahsan J, “Transformasi Peran Guru di Era Digital: Studi Kasus di Perguruan Nurul Fadhilah, Percut Sei Tuan, Deli Serdang”, *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(1), 2023, 224–236.

<sup>9</sup> Mustofa Abi Hamid dkk, “*Media Pembelajaran*”, Yayasan Kita Menulis, (2020). <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>.

memiliki peran krusial dalam pembelajaran.<sup>10</sup> Peserta didik yang belajar hanya mengandalkan indera pendengaran cenderung memiliki tingkat pemahaman dan daya ingat yang berbeda dibandingkan dengan siswa yang menggunakan dua indera, yakni penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Oleh karena itu, siswa dapat menyerap informasi dengan lebih efisien. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai pengantar materi, tetapi juga sebagai alat untuk membangkitkan minat dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi yang berfokus pada pengembangan multimedia edukasi berbasis video animasi, yaitu kombinasi antara visual yang disinkronkan dengan suara dan gambar bergerak.<sup>11</sup> Dalam hal ini, proses pengembangann video animasi akan dibantu dengan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI), yang berperan dalam meningkatkan efisiensi serta kualitas hasil animasi, baik dari segi desain visual, sinkronisasi narasi, maupun keakuratan konten pembelajaran. Sehingga dengan pemanfaatan AI ini diharapkan mampu mempercepat proses produksi, menghadirkan animasi yang lebih interaktif dan menarik, serta menyesuaikan materi pembelajaran secara adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam penguasaan keterampilan berbahasa, khususnya pada pembelajaran *Mahārah al-Kalām*. Media pembelajaran berbasis karakter animasi ini dirancang untuk menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami.<sup>12</sup> Melalui media ini, siswa dapat mengaktifkan dua indera secara bersamaan, yaitu pendengaran dan penglihatan, sehingga mempermudah proses belajar menjadi lebih efektif dan memperkuat daya ingat siswa. Pengunaan video animasi dapat

---

<sup>10</sup> Euis Sholihah, Adi Supardi & Irpan Hilmi “Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab,” *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 3(1), (2022): 33–42. <https://doi.org/10.29240/JBA.V1I2.286>.

<sup>11</sup> Valentinus Yoga Satyawan, Yuyun Yulia, “The Use Of Animation Video To Teach English At Junior High School Students,” *JELLT (Journal of English Language and Language Teaching)*, 2(2), (2018):89. <https://doi.org/10.36597/jellt.v2i2.3277>.

<sup>12</sup> Kurniawan Hamidi dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah”, *Journal on Education*, 5(2), (2023): 5289–5296.

mengilustrasikan materi sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran secara kreatif dan interaktif. Dengan tampilan menarik, seperti gambar berwarna dan animasi bergerak, media ini mampu merangsang minat belajar siswa.<sup>13</sup> Video animasi dipilih karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kombinasi audio-visual yang dinamis dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah dan termotivasi untuk memahami materi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa multimedia merupakan kemajuan teknologi yang signifikan dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Arab.<sup>14</sup> Temuan lain menegaskan bahwa multimedia dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa.<sup>15</sup> Penelitian selanjutnya menyimpulkan, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran visual dapat mempermudah penyampaian konsep dan demonstrasi materi pelajaran.<sup>16</sup> Hal yang sama disampaikan dalam penelitian Ramadani & Rahman, menyatakan bahwa video animasi dapat menghadirkan materi pembelajaran secara kreatif melalui gambar bergerak yang menarik, sehingga membantu guru menyampaikan materi secara aktif dan meningkatkan minat belajar siswa.<sup>17</sup>

Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media interaktif pembelajaran bahasa Arab yang

---

<sup>13</sup> “Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, “Pengembangan media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Arab di SD,” (*JIPD Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1, (2022): 8-15.

<sup>14</sup> Muhammad Yusuf, “Kajian Teoritik Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Humanistik di Madrasah Ibtida’iyah” *Shaut Al Arabiyyah*, 7(2), (2019): 132. <https://doi.org/10.24252/saa.v7i2.10752>

<sup>15</sup> Tajuddin, S, “Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab,” *Arabi*, 3(2), (2018): 121–144.

<sup>16</sup> Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, “Pengembangan media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD”, (*JIPD Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1, (2022): 8-15.

<sup>17</sup> Riska Ramadani & Amri Rahman, “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual (Video Kartun) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswakelas X Sma Muhammadiyah 1 Unsimuh Makassar”, *Al-Fashahah: Journal Of Arabic Education, Linguistics, And Literature*, Vol. 1, No.2, November 2021.

menggunakan animasi video sebagai dasarnya. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara, memfasilitasi pemahaman materi secara efektif dan menyenangkan bagi siswa, serta mendorong minat belajar bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām*" setelah mempertimbangkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya.

### B. Batasan Masalah

Penulis telah menetapkan batasan masalah penelitian, berikut untuk memperjelas pokok bahasan penelitian ini:

1. Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām*
2. Video Animasi
3. Siswa kelas VII di MTs Negeri 9 Sleman menjadi subjek penelitian.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām* Berbasis Video Animasi di MTs Negeri 9 Sleman?
2. Bagaimana Kelayakan Multimedia Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām* Berbasis Video Animasi di MTs Negeri 9 Sleman?
3. Bagaimana Efektivitas Multimedia Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām* Berbasis Video Animasi di MTs Negeri 9 Sleman?

### D. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām* Berbasis Video Animasi di MTs Negeri 9 Sleman
2. Untuk Mengetahui Kelayakan Multimedia Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām* Berbasis Video Animasi di MTs Negeri 9 Sleman
3. Untuk Mengetahui Efektivitas Multimedia Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām* Berbasis Video Animasi di MTs Negeri 9 Sleman

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Kegunaan teoritik merujuk pada manfaat yang dapat mempengaruhi kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan bidang keilmuan yang diteliti. Berikut adalah implikasi teoritis dari penelitian ini.

- a. Membantu mendorong inovasi dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab.
- b. Memberikan perspektif baru tentang efektivitas multimedia visual dalam pembelajaran *mahārah al-kalām*.
- c. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan bahan ajar bahasa Arab.
- d. Membantu memahami bagaimana multimedia video animasi dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam kurikulum pembelajaran bahasa Arab.

### **2. Manfaat Praktis**

Kegunaan praktis merujuk pada manfaat yang memiliki dampak langsung terhadap situasi nyata di lapangan. Berikut adalah kegunaan praktis dari penelitian ini:

- a. Untuk Guru
  1. Mendorong dan menginspirasi para pendidik untuk menciptakan multimedia pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
  2. Meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dan media digital untuk tujuan pendidikan.
- b. Untuk Siswa
  1. Dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, media ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Arab.

2. Media video animasi dianggap lebih menarik dari pada metode konvensional, penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
3. Sumber belajar mudah diakses oleh siswa kapan saja dan dari mana saja, sehingga siswa dapat memahami materi dengan cepat.
4. Mengurangi kejemuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

## F. Penelitian Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu dari berbagai jurnal yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian.

*Pertama*, karya ilmiah yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Bahasa Arab di MTs. N 1 Maluku Tenggara Kelas VIII". Bagi siswa kelas VIII di MTs. N 1 Maluku Tenggara, pengenalan materi pembelajaran interaktif berbasis video animasi telah meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Media animasi dapat menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi serta pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian yang dilakukan oleh Slamet Nurji Salamun berbeda dengan penelitian ini dalam hal model pengembangan yang digunakan. Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini, tetapi Slamet Nurji Salamun menggunakan model Borg and Gall. Objek penelitian dalam kedua studi ini juga berbeda. Penelitian Slamet Nurji Salamun berfokus pada MTs. N 1 Maluku Tenggara, sementara penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 9 Sleman. Meski begitu, keduanya memiliki kesamaan dalam penggunaan video berbasis animasi sebagai media pembelajaran.<sup>18</sup>

*Kedua*, Penelitian yang dilakukan oleh Annisa dkk yang berjudul "Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah

---

<sup>18</sup> Slamet Nurji Salamun, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Bahasa Arab Di MTs. N 1 Maluku Tenggara Kelas VIII," (Universitas Muhammadiyah Malang, 2020).

Ibtidaiyah Negeri 2, Kabupaten Gorontalo." Untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa, penelitian ini menggunakan konten video animasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Arab siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2, Kabupaten Gorontalo, meningkat secara signifikan melalui penggunaan teknologi media pembelajaran berbasis video animasi. Penggunaan materi pembelajaran berbasis video animasi untuk mengajarkan *māhārah al-kalām* merupakan salah satu kesamaan antara penelitian ini dan penelitian Annisa dkk. Namun, subjek dan teknik yang digunakan berbeda. Penelitian penulis menggunakan metode model R&D ADDIE dengan siswa MTs, sedangkan penelitian Annisa dkk. menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus dengan siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2.<sup>19</sup>

**Ketiga**, penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab." Dengan tingkat keterlibatan sebesar 81,05%, yang termasuk dalam kategori tinggi, hasil uji coba siswa menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Meskipun penelitian ini menggunakan model ADDIE dari Branch, penelitian Indriani Made Alfia menggunakan paradigma yang berbeda, yaitu model pengembangan Sadiman. Fokus utama penelitian ini adalah *māhārah al-kalām*. Namun, terdapat beberapa kesamaan dalam penggunaan konten video animasi sebagai alat bantu dalam penelitian ini.<sup>20</sup>

**Keempat**, "Penerapan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SMP Negeri 3 Ingin Jaya" Video animasi digunakan dalam penelitian ini untuk

---

<sup>19</sup> Maryam Nur Annisa1, Muhammad Rifki, R. Taufiqurrochman, Abdul Muntaqim Al Anshory, "Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo", *Jurnal Sustainable*, 6, 2, (2023), 378-388.

<sup>20</sup> Indriani Made Alfia, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," (Universitas Negeri Malang, 2021).

meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Berdasarkan temuan penelitian, video animasi yang digunakan sebagai materi pembelajaran di kelas Bahasa Inggris efektif meningkatkan minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari. Siswa sangat setuju dengan penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran, berdasarkan persentase penilaian rata-rata penelitian sebesar 83,86% berdasarkan jawaban kuesioner siswa. Karena dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemudahan pemahaman siswa terhadap materi, media ini dianggap sebagai metode yang dapat diterima dan menarik untuk mendorong pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP Negeri 3 Ingin Jaya. Penggunaan media, khususnya video animasi, merupakan kesamaan antara penelitian ini dan penelitian Zakiaturrahmi. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan video animasi untuk mengajar Bahasa Arab tentang *mahārah kalām*, sedangkan penelitian Zakiaturrahmi menggunakannya untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar Bahasa Inggris.<sup>21</sup>

**Kelima**, "Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar" oleh Sudirman dkk. bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media video animasi. Peningkatan hasil belajar siswa melalui media video animasi merupakan tujuan penelitian. Dengan skor rata-rata pretes 57,43 (kategori "cukup") dan skor postes 83,46 (kategori "sangat baik"), temuan penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kinerja siswa. Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (<0,05), yang menunjukkan bahwa penggunaan film animasi meningkatkan hasil belajar sains siswa. Penggunaan konten video animasi merupakan kesamaan penelitian ini, tetapi perbedaannya terletak pada subjek, metodologi, dan subjek. Penelitian ini melibatkan siswa MTs yang menggunakan pendekatan R&D model ADDIE dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya *mahārah*

---

<sup>21</sup> Zakiaturrahmi, "Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas I di SMP Negeri 3 Ingin Jaya" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023).

*kalām*, sementara penelitian Sudirman dkk. melibatkan siswa SD yang menggunakan metode kuasi-eksperimental (One Group Pretest-Posttest) dalam pembelajaran sains.<sup>22</sup>

## G. Kerangka Teori

### 1. Multimedia Pembelajaran

#### a. Definisi Multimedia

Frasa multimedia terdiri dari dua kata, yakni *multi* yang berarti banyak, kemudian *media* yang bermakna sarana, wadah, atau alat untuk menyampaikan maupun menyimpan informasi. Dengan demikian, multimedia dapat dipahami sebagai suatu integrasi dari beragam media yang membentuk sebuah kesatuan. Multimedia terdiri dari teks, grafik, suara, animasi, dan video.<sup>23</sup> Menurut lestari, yang dikutip oleh suyanto, multimedia adalah pemanfaatan dari berbagai jenis media. Lebih lanjut, terdapat enam komponen pokok multimedia, yakni perangkat lunak, teks, grafis, suara, video, animasi.<sup>24</sup>

Menurut Richard E Mayer, multimedia dipahami sebagai materi pembelajaran yang menggabungkan unsur verbal berupa teks dengan media lain, seperti gambar maupun audio.<sup>25</sup> Dengan kata lain, multimedia mengacu pada penggunaan beberapa jenis media yang dapat digunakan secara terpisah atau bersamaan untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas. Selaras dengan hal tersebut, Helzafah menegaskan bahwa multimedia menggambarkan penggunaan beberapa media dengan cara yang sangat efektif dalam mendukung penyajian atau pengajaran suatu

<sup>22</sup> Sudirman, Nurul Afifah Herman, & Achmad Shabir, “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar,” *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5, 1, (2024).

<sup>23</sup> Endah Setyaningsih, “Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran”, *Ijolii: Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1, 1 (2023), 24-34.

<sup>24</sup> Lestari dalam M Suyanto, *Multimedia*, (Yogyakarta: Andi, 2005), h. 255.

<sup>25</sup> Richard E Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 3.

topik pelajaran.<sup>26</sup> Secara umum, multimedia adalah perpaduan dari tiga unsur utama, yakni teks, gambar, dan suara.<sup>27</sup>

Menurut Daryanto<sup>28</sup>, multimedia dapat dikategorikan menjadi dua kategori utama, yakni multimedia interaktif dan linier. Serial televisi dan film merupakan contoh multimedia linear, yaitu multimedia yang disajikan secara berurutan tanpa memberikan kendali apa pun kepada pengguna. Sebaliknya, multimedia interaktif memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan konten melalui alat kendali tertentu, sehingga pengguna dapat mempengaruhi alur penyajiannya maupun menentukan pilihan dalam proses selanjutnya.

Apabila diuraikan secara lebih detail, Zuliana (2016) mengemukakan bahwa multimedia memiliki beberapa komponen utama, antara lain:<sup>29</sup>

- a. Cara paling sederhana dan efisien untuk menyampaikan informasi dan pesan adalah melalui teks.
- b. Tampilan berupa gambar atau tata letak visual dalam stage yang membantu menyampaikan pesan disebut grafis.
- c. Sound, yaitu elemen yang dapat ditangkap melalui indera pendengaran.
- d. Video, yaitu representasi objek yang dapat diamati melalui bentuk indera penglihatan.
- e. Hybrid, yaitu bentuk kombinasi dari beberapa elemen multimedia, misalnya penggabungan audio dengan video.

---

<sup>26</sup> Helzafah dalam Sri Anitah, Media Pembelajaran, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 56.

<sup>27</sup> McCormick dalam M Suyanto, Multimedia.

<sup>28</sup> Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, , 2015).

<sup>29</sup> Elisatul Evi Zuliana, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif IPA Pokok Bahasan Energi dan Perubahannya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN Ketawanggede Malang”, Tesis (Malang: PGMI UIN, 2016).

- f. Rangkaian gambar yang diubah untuk menciptakan hingga menghasilkan efek gerakan.

Selanjutnya, Fenrich (1997) dalam Asmani menegaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya.<sup>30</sup>

1. Siswa dapat belajar berdasarkan minat, bakat dan kesiapannya, sehingga siswa berperan dalam proses pembelajaran.
2. Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik secara langsung.
3. Siswa menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
4. Peserta didik memperoleh ruang privasi, sehingga tidak merasa malu ketika melakukan kesalahan.
5. Proses belajar dapat berlangsung sesuai kebutuhan yakni ketika siswa merasa memerlukannya.
6. Belajar dapat dilakukan kapan saja tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu tertentu.
7. Konsep yang abstrak dapat ditampilkan dalam bentuk konkret, atau sebaliknya, sehingga menambah daya tarik sekaligus meningkatkan perhatian siswa.

Adapun menurut Andi Prastowo,<sup>31</sup> multimedia dapat dilihat dari berbagai keunggulannya, antara lain penyampaian informasi yang lebih komunikatif melalui gambar dan animasi, fleksibilitas dalam pengubahan dan pengembangan data, serta sifat interaktif yang mendukung pembelajaran di luar kelas. Selain itu, multimedia memungkinkan pengembang menyalurkan kreativitasnya agar

---

<sup>30</sup> Fenrich dalam Jamal Ma”mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, h. 258-259.

<sup>31</sup> Prastowo, Andi, “*Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*”, (Jogjakarta: Diva Press, 2013).

informasi lebih komunikatif, estetis, dan ekonomis dengan dukungan berbagai alat dan bahasa pemrograman.

## 2. Animasi

### a. Definisi Video Animasi

Definisi video adalah kumpulan gambar yang ditampilkan secara berurutan sehingga menimbulkan kesan bergerak, biasanya disertai dengan suara berupa suara, lagu, maupun percakapan.<sup>32</sup> Dalam KBBI, video didefinisikan sebagai tayangan berupa rangkaian gambar bergerak yang dilengkapi audio, baik melalui televisi maupun rekaman. Kata "animasi", di sisi lain, berasal dari kata bahasa Inggris "animation", yang berarti memberi kehidupan. Animasi dapat didefinisikan sebagai pengaturan dan kombinasi berurutan dari berbagai hal untuk menciptakan narasi yang mencapai hasil yang diinginkan.

Animasi merupakan serangkaian gambar yang dipresentasikan secara berurutan dalam jangka waktu tertentu. Secara umum, animasi merujuk pada pergerakan objek atau gambar dari satu posisi ke posisi lain dalam interval waktu tertentu, sehingga mampu menghasilkan ilusi gambar bergerak. Animasi merupakan susunan berurutan gambar dalam satu rangkaian peristiwa dan menggunakan waktu tertentu saat diputar. Secara esensial, animasi dapat dijelaskan sebagai pergerakan objek atau gambar dari satu posisi ke posisi lainnya dalam interval waktu tertentu untuk menghasilkan ilusi gambar bergerak. Dengan demikian, animasi merupakan representasi dinamis dari objek yang ditampilkan.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Hariyati, S. B, "Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), (2023), 1024–1034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033>.

<sup>33</sup> Muhammad Ridwan Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal PenSil*, 9, 1 (30 Januari 2020): 9–18, <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.

Animasi digunakan dalam pendidikan sebagai alat bantu media pengajaran yang dapat menarik minat siswa. Bentuk visual yang dinamis ini efektif digunakan untuk menjelaskan ide-ide rumit yang sulit dipahami melalui metode konvesional. Animasi dapat diintegrasikan dengan berbagai jenis media lain seperti video atau presentasi, sehingga sangat cocok digunakan untuk mengklarifikasi konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara langsung melalui teks atau buku teks.

Secara terminologis, video animasi adalah kombinasi multimedia yang mendukung unsur visual berupa gambar bergerak dengan unsur audio berupa suara, sehingga mampu menyajikan informasi secara komprehensif dan menarik.<sup>34</sup> Ini merupakan medium yang efektif untuk menyajikan materi edukatif karena mengintegrasikan gambar, animasi, teks, dan audio kepada siswa. Dengan menggunakan video, konten divisualisasikan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara dinamis melalui penggunaan gambar menarik dan penggunaan warna yang kreatif. Bahkan, elemen-elemen bergerak ditambahkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.<sup>35</sup>

Video animasi merupakan sebuah representasi visual yang mengkombinasikan teks, grafik, dan elemen suara untuk menciptakan gerakan, yang secara signifikan meningkatkan daya tarik pembelajaran.<sup>36</sup> Penggunaan media video animasi ini dapat secara efektif mengubah materi pelajaran bahasa Arab yang cenderung abstrak

---

<sup>34</sup> Adharina Dian Pertiwi dkk, “Analisis Video Animasi dalam Kemampuan Bahasa Daerah pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7, 6, (2023), 7003-7018.

<sup>35</sup> Indah Mafazatin Nailiah & Erwin Rahayu Saputra, “Pengembangan media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Arab”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, (2022), 10.

<sup>36</sup> Nursina Sya’bania, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Chemistry Education*, pendidikan Kimia PPs UNM 4, no1 (2020).

menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan kemampuan belajar siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Selain itu, pendekatan berbentuk kartun dalam video animasi dapat memberikan daya tarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab secara lebih mendalam.

Berdasarkan pemaparan di atas bahwa video animasi merupakan perpaduan antara visual bergerak, audio, dan grafik yang digunakan untuk menyajikan materi secara lebih menarik. Kehadirannya sebagai media audio visual menjadikan video animasi populer dalam pembelajaran karena mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Pemanfaatan video animasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas memberikan berbagai keuntungan.<sup>37</sup> Pertama, dalam konteks pembelajaran, animasi dapat secara visual menggambarkan konsep secara menyeluruh. Kedua, animasi berfungsi sebagai alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Ketiga, teknologi animasi membantu dalam mengaplikasikan konsep dan presentasi dengan visual yang dinamis. Keempat, pemanfaatan media animasi digital mampu dengan cepat membangkitkan ketertarikan siswa serta lebih efisien dalam menyampaikan materi dibandingkan dengan jenis media pembelajaran lainnya. Kelima, penerapan animasi dalam kegiatan belajar dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan dan dapat memikat perhatian peserta didik.

Wawan Sukanta dalam jurnalnya menyatakan bahwa video animasi memiliki kelebihan karena mampu mengintegrasikan beragam media seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan suara, sehingga dapat disajikan secara terpadu sesuai dengan preferensi belajar peserta

---

<sup>37</sup> Evi Deliviana, *Aplikasi PowToon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya*, Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke-56 Universitas Negeri Makassar (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2017), hlm. 1–6.

didik. Video animasi juga dapat menghindarkan siswa dari kebosanan dan kejemuhan, dengan kekuatan daya tarik yang dimiliki oleh gambar-gambar dan warna-warna cerah yang ditampilkan. Fleksibilitas dalam representasi objek membuatnya terlihat lebih nyata dan komunikatif, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan dengan mudah melalui penggunaan gambar dan animasi.<sup>38</sup>

Menurut Daryanto, video animasi memiliki beberapa kelemahan. Beberapa di antaranya adalah kurang mampu memperlihatkan detail objek secara mendalam, tidak mampu menampilkan ukuran objek secara akurat, gambar yang ditampilkan cenderung dua dimensi, ketidaktepatan dalam pengambilan gambar dapat menyebabkan keraguan dalam penafsiran oleh penonton, membutuhkan peralatan proyeksi untuk menampilkan materi video, dan pembuatan program video animasi umumnya membutuhkan biaya yang relatif tinggi.<sup>39</sup>

### 3. *Mahārah Al-Kalām*

#### a. Pengertian *Mahārah Al-Kalām*

*Mahārah al-kalām* adalah istilah yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab yang merujuk pada kemampuan berbicara. Keterampilan ini termasuk salah satu dari empat kemampuan dasar dalam pembelajaran bahasa, di samping *maharah al-istima'* (mendengarkan), *maharah al-qira'ah* (membaca), dan *maharah al-kitabah* (menulis). *Mahārah al-kalām* menitikberatkan pada kemampuan berbicara dengan efektif dan fasih dalam bahasa Arab, meliputi aspek seperti pengucapan, intonasi, kosa kata, struktur kalimat,

---

<sup>38</sup> Wayan sukanta, “Pengaruh Media Pembelajaran Film kartun Terhadapa hasil belajar Ips terpadu Geografis pada Materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017,” *Jurnal Swarnahbumi*, 2, 1, (2017).

<sup>39</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran, peranannya sangat penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010).

serta kemampuan menyampaikan ide dan berkomunikasi dengan jelas dan tepat.

Keterampilan berbicara merujuk pada kemampuan untuk mengucapkan bunyi atau kata-kata dengan jelas untuk menyampaikan ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada orang lain.<sup>40</sup> Mempelajari *mahārah al-kalām* sangat menekankan pentingnya kemahiran siswa dalam berkomunikasi secara verbal. *Mahārah al-kalām* merupakan salah satu dari empat kemampuan terpenting dalam pengajaran bahasa Arab.<sup>41</sup> Sehingga *mahārah al-kalām* tentu tidak dapat dipisahkan dari kemampuan mendengarkan atau *maharrah al-istima'* karena keduanya saling terkait secara erat.<sup>42</sup>

Menurut beberapa definisi yang telah disebutkan sebelumnya, *mahārah al-kalām* dalam bahasa Arab merujuk pada kemampuan untuk menggunakan bunyi-bunyi lafaz guna menyampaikan emosi, mengungkapkan ide, atau menyatakan perasaan. *Mahārah al-kalām* merupakan komponen krusial dalam mempelajari bahasa Arab, di mana kemahiran yang baik dalam berbicara memungkinkan seseorang untuk menyerap dan mengkomunikasikan informasi dengan lebih efektif, baik secara lisan maupun tertulis.

#### b. Macam-macam *Mahārah Al-kalām*

##### 1. Percakapan (*Muḥāddatṣah*)

*Muḥāddatṣah* merupakan metode pengajaran bahasa Arab yang disampaikan melalui percakapan atau dialog. Dialog ini dapat berlangsung antara guru dan siswa maupun antar

---

<sup>40</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014).

<sup>41</sup> Muspika Hendri, "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunikatif", *POTENSIAL: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(2), (2017), 196. <https://doi.org/10.24014/potensial.v3i2.3929>.

<sup>42</sup> Ahmadi & Aulia Mustika Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional Hingga Digital*, (Ruas Media, 2020).

sesama siswa. Secara bersamaan *muḥāddatṣah* juga dapat menambah dan memperkaya mufradat secara terus-menerus.<sup>43</sup>

## 2. Ungkapan Secara Lisan (*Tā'bir Syāfahīh*)

*Tā'bir Syāfahīh* merujuk pada latihan membuat karangan secara lisan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pikiran dan perasaannya.<sup>44</sup>

Kedua metode di atas, saling melengkapi dalam proses pembelajaran bahasa Arab, sebagaimana *muḥāddatṣah* memberikan dasar percakapan yang kuat, sementara *tā'bir syāfahīh* mendorong ekspresi lisan yang lebih kompleks dan terstruktur. Namun, dalam penelitian ini akan berfokus pada penggunaan *mahārah al-kalām* *Muḥāddatṣah*, dikarenakan dalam *Muḥāddatṣah* melibatkan komunikasi langsung yang meningkatkan keterampilan berbicara secara interaktif dan alami, serta membantu siswa untuk mendengarkan dan merespons secara langsung, baik itu dengan guru maupun teman kelasnya. Melalui percakapan, siswa juga dapat memperkaya mufrada. Sementara *tā'bir syāfahīh* fokus pada pembuatan karangan lisan, muḥādathah lebih menekankan pada kemampuan berbicara spontan dan alami baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas.

### c. Aspek Dasar Pada *Mahārah Al-Kalām*

Dalam konteks *mahārah al-kalām*, ada beberapa aspek dasar yang harus dikuasai siswa. Keterampilan-keterampilan ini dapat dibagi menjadi beberapa kategori, termasuk penguasaan pengucapan yang benar (*ashwat*), penguasaan struktur kalimat (*tarakib*), penguasaan kosakata (*mufradat*), idiom, dan penggunaan istilah khusus, serta keterampilan retorika.

<sup>43</sup> Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Humaniora, 2011), hlm. 116.

<sup>44</sup> Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran....*, hlm. 146.

Fokus keterampilan berbahasa yang digunakan dalam materi bahasa Arab yaitu mencakup dua aspek utama, yaitu pelafalan *mufradāt* (kosakata) dan retorika lisan dalam bentuk ungkapan dan ekspresi sederhana. Penekanan pada aspek *mufradāt* dilakukan karena tujuan pembelajaran diarahkan pada penguasaan kosakata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sedangkan aspek retorika dikembangkan dalam bentuk latihan ungkapan lisan yang sederhana dan ekspresif, seperti salam, sapaan, serta ungkapan sopan santun yang digunakan dalam percakapan. Retorika dalam penelitian ini tidak dimaknai sebagai kemampuan *balāghah* tingkat tinggi, melainkan sebagai kemampuan mengekspresikan diri secara alami dan komunikatif dalam percakapan yang sederhana.

Keterampilan dasar ini mencakup kemampuan dalam *mahārah al-kalām* sebagai berikut:

- 1) Mengucapkan huruf al-hija'iyyah dengan akurat sesuai tempat keluarnya.
- 2) Merangkai kata dan kalimat secara logis dan sistematis untuk mempermudah pemahaman.
- 3) Mengkomunikasikan pesan dengan urutan yang terstruktur dan fokus pada tema.
- 4) Menggunakan kalimat yang mudah dipahami dan sederhana.
- 5) Menerapkan tata bahasa yang baik dan akurat.
- 6) Menggunakan kosakata yang tepat dan menguasai penggunaan istilah.
- 7) Memperhatikan situasi pendengar saat menyampaikan pesan.
- 8) Mengatur irama dalam penyampaian.
- 9) Menyesuaikan mimik dan gerakan tubuh dengan konten yang disampaikan.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Hasyim Haddade, “*Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab; Teori dan Aplikasinya*”, (Makassar; Alauddin University Press, 2013), h. 17

Keterampilan dasar dalam *mahārah al-kalām* yang menjadi fokus penelitian ini meliputi yaitu pemilihan kosakata yang tepat. Hal ini sesuai dengan kurikulum di MTs Negeri 9 Sleman yang menekankan pada beberapa keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Salah satunya penekannya ialah penguasaan mufradat yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Selain itu, pembelajaran ini juga dirancang dengan menggunakan kalimat yang sederhana agar sesuai dengan tahap kemampuan awal peserta didik.

#### H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dengan metodis untuk membantu pemahaman pembaca dan berfungsi sebagai sumber yang bermanfaat untuk penelitian:

BAB 1: Tinjauan umum topik penelitian disajikan dalam bab ini, mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaatnya, serta tinjauan pustaka, landasan teori, dan pembahasan.

BAB II: Metodologi penelitian dan pengembangan, prosedur pengembangan, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data semuanya terdapat dalam

BAB III: Membahas semua rumusan masalah penelitian dan menelaah temuan serta diskusi peneliti seputar judul.

BAB IV: Kesimpulan, yang mencakup simpulan dan saran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan video animasi dilakukan melalui lima tahapan dalam model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari proses ini adalah sebuah video animasi yang mengintegrasikan berbagai bentuk media seperti teks, gambar, audio, dan video. Pengembangan modul ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta kendala pembelajaran yang sebelumnya dihadapi.
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan, video animasi dalam pembelajaran *mahārah al-kalām* dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi oleh tiga ahli materi memperoleh skor 90% dari skala 100%, dengan kategori “Sangat Layak”. Sementara hasil validasi yang dilakukan oleh tiga ahli media, peneliti memperoleh persentase penilaian sebesar 93%, yang diklasifikasikan dalam kategori “Sangat Layak”. Selain itu, dari hasil respons guru bahasa Arab, diperoleh persentase penilaian sebesar 92% yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi telah memenuhi standar kualitas baik dari segi isi maupun tampilan visual sebagai media yang efektif dan menarik.
3. Keefektivitan video animasi ini juga didukung oleh angket respon siswa dan aktivitas siswa yang menunjukkan hasil sangat positif, di mana pada aspek desain diperoleh persentase 88%, aspek materi 88%, aspek kemudahan dan keefektifan 87%, serta aspek kepraktisan 91% dengan rata-rata keseluruhan 89%, sedangkan hasil analisis aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan keterlibatan yang sangat baik dengan persentase 92%. Data tersebut membuktikan bahwa penggunaan

video animasi dalam pembelajaran *mahārah al-kalām* tidak hanya menarik secara tampilan, mudah dipahami, praktis digunakan, dan sesuai kebutuhan siswa, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif, partisipasi, serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

## B. Saran

1. Bagi guru bahasa Arab, disarankan agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran berbasis video animasi secara maksimal dalam mengajar. Media ini diharapkan mampu membantu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Guru juga perlu terus mengembangkan kompetensinya, khususnya dalam membuat dan mengelola media pembelajaran digital yang interaktif, agar pembelajaran menjadi lebih variatif. Selain itu, evaluasi berkala terhadap penggunaan media video animasi ini penting dilakukan, dengan memperhatikan respons dan hasil belajar siswa, sehingga efektivitas media pembelajaran dapat terus dipantau dan ditingkatkan.
2. Bagi siswa, siswa diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran *mahārah al-kalām* berbasis video animasi secara aktif dan mandiri. Siswa dapat menggunakan materi ini untuk belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Siswa dapat mengakses dan mempelajari materi ini kapan saja dan dari mana saja hanya dengan sekali lihat, sehingga meningkatkan efektivitas dan kenikmatan proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan dapat mengembangkan media video animasi dengan cakupan materi yang lebih luas, misalnya mencakup tema-tema percakapan sehari-hari di luar lingkungan sekolah, sehingga pemanfaatannya lebih beragam. Kedua, penelitian berikutnya dapat memperluas subjek penelitian, tidak hanya di satu kelas atau satu sekolah, tetapi juga pada sekolah dengan tingkat dan latar belakang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih representatif. Dengan demikian, efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dapat diuji dan dianalisis secara lebih mendalam.

Integrasi dengan teknologi lainnya juga perlu dipertimbangkan, agar tercipta media pembelajaran berbasis teknologi yang semakin relevan dan efektif di era digital saat ini.

### C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasilnya. Pertama, penelitian hanya dilakukan di satu madrasah, yaitu MTsN 9 Sleman, dan hanya melibatkan satu jenjang kelas, yaitu hanya kelas VII D. Hal ini menyebabkan generalisasi temuan masih terbatas pada konteks dan karakteristik peserta didik di sekolah tersebut. Kedua, evaluasi efektivitas modul dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat, sehingga pengaruh jangka panjang terhadap penguasaan *mahārah al-kalām* belum dapat diketahui secara mendalam.



## DAFTAR PUSTAKA

- Acep, H. *Metodologoli Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014).
- Pertiwi, A. D., Kartika, W. I., Istiqomah, N., & Hidayah, A. M. “Analisis video animasi dalam kemampuan bahasa daerah pada anak usia dini”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7003–7018, 2023. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4540>
- Agel, N. L., Usman, S., & Rappe, R, “Penerapan Strategi Al-Ta’bir Al-Mushawwar dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab dan Maharatul Kalam”, *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 10 (1), (2021):88–115. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.10.1.88-115.2021>.
- Zubaidi, A., Junanah, & Shodiq, M. J. “Pengembangan media pembelajaran mahârah al-kalâm berbasis media sosial menggunakan aplikasi Tiktok”. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 119–134, 2021. <https://doi.org/10.24865/ajas.v6i1.341>
- Ahmadi, & Ilmiani, A. M, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Konvensional Hingga Digital* (Ruas Media, 2020).
- Jasmanto, A., Putra, B., & Novrita, N. “Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA Madrasah Aliyah Swasta Koto Rendah”. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 66–71, 2022. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3352>
- Amirudin, N. “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab”. *Tamaddun: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*, 1(1), (2017), 1–12.
- Arief Aulia Rahman, dkk. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. (Padang: Pt Global Eksekutif Teknologi, 2023).
- Arimadona, S., Silvina, R., & Ramaza, F. Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis biologi daring materi sistem pencernaan manusia di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 122, 2022.

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014).
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, Cet. Ke VI (Jakarta: Ciputat Pers, 2010). 43
- Badaruddin, S., Muhkam, M. F., Syajida, N., & Nurmaida, N. “The influence of active learning by integrating religious moderation values on PPKN learning outcomes by students”. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 9(2), 134–144, 2024.  
<https://doi.org/10.26618/jed.v9i2.12851>
- Baskoro, D. A., Ahsan, J., & Umar, A. T. “Transformasi Peran Guru di Era Digital: Studi Kasus di Perguruan Nurul Fadhilah, Percut Sei Tuan, Deli Serdang”. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(1), 2023, 224–236.
- Daryanto. *Media Pembelajaran, peranannya sangat penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media, 2010).
- Delviana, E. “Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran”, (Institutional Repository, 2018).
- Feby Winata, I., & Feby Winata, I. “Pengaruh media vidio animasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2878–2883, 2025. Retrieved from  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/25125>.
- Friska, S. Y., Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. “Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai”. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 250–255, 2021.  
<https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.250-255>.
- Gerlach, V. G., & Ely, D. P. *Teaching and media: A systematic approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall Inc., 1971.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., Simarmata, J., & Limbong, T. *Media*

*Pembelajaran.* (Yayasan Kita Menulis, 2020).  
<https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>

Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah”. *Journal on Education*, 5(2), (2023): 5289–5296.

Hariyati, S. B. “Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini”. 7(1), (2023), 1024–1034.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033>

Hasanah, U., & M, A. Agus. “Improving Speaking Skill Through A Word-Guessing Game. *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language*, 2(2), (2022): 146–160.  
<https://doi.org/10.25217/MANTIQUITAYR.V2I2.2449>

Hasyim, H. *Permainan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab; Teori dan Aplikasinya*. (Makassar; Alauddin University Press, 2013).

Helwani Syafi, A. “Problematika Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Berbasis Komunikatif Interaktif Dalam Bingkai Pembelajaran Kitab Kuning”. *IBTIDA'IY: Jurnal Prodi PGMI* (2021).  
<https://doi.org/10.31764>

Hendri, M.“Pembelajaran Keterampilan Berbicalral Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunikatif”. *POTENSIAL: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(2), (2017), 196. <https://doi.org/10.24014/potensial.v3i2.3929>.

Alfia, I., M. “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab”. (Universitas Negeri Malang, 2021).

Israwati, N., & Hasanuddin, M. I. “Penggunaan video animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam”. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 79–94, 2025. Retrieved from <https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/pgmi/article/view/1242>

- Zainal Arifin, M, & Setiawan, A. "Strategi Belajar Dan Mengajar Guru Pada Abad 21". *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1, 2, (2020).
- Meltzer, D.E. The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning gains in Physics: Posisble "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores American Journal of Physics: 2002.
- Mayer, Richard E. Multimedia Learning. (New York: Cambridge University Press, 2009).
- Apriansyah, M., R. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta". *Jurnal PenSil*, 9, 1 (30 Januari 2020): 9–18, <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Musfiqon. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. (Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya, 2012).
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. "Pengembangan media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Arab di SD ". *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, (JIPD) Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1, (2022): 8-15.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rifai. *Media Pengajaran. Cet. Ke IX* (Bandung: Sina Bau Algensindo, 2010).
- Hasibuan, N. "Implementasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam". *Jurnal Darul 'Ilmi* Vol. 04, No. 01 Januari 2016.hlm. 24-25
- Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik". *Chemistry Education Review, Jurnal Pendidikan Kimia PP's UNM*, 4, 1, (2020), 34-44.
- Perdana, P., S. *Media Pembelajaran Geografi*. (Surabaya: Unesa University Press, 2016).

- Muhammad Yaumi, M. H. M. A. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Edisi Kedua. (Prenada Media, 2021).  
<https://books.google.co.id/books?id=g0VIEAAAQBAJ>.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., & Purba, B. *Pengantar Media Pembelajaran*. (Yayasan Kita Menulis, 2020).
- Riska Ramadani, & Amri Rahman. “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual (Video Kartun) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswakelas X Sma Muhammadiyah 1 Unsimuh Makassar”. *Al-Fashahah: Journal Of Arabic Education, Linguistics, And Literature*, Vol. 1, No.2, November 2021.
- Robert Maribe Branch. Instructional Design: The ADDIE Approach. (London: Springerb Science+Business Media, 2009) h. 2
- Samura, A. O. Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya, *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1) (2016).
- Sapriyah. “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP”, 2, 1, (2019), 470 – 477.
- Satyawan, V. Y., & Yulia, Y. “The Use Of Animation Video To Teach English At Junior High School Students,” *JELLT (Journal Of English Language And Language Teaching)*, 2(2), (2018):89.  
<https://doi.org/10.36597/jellt.v2i2.3277>
- Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. “Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 3(1), (2022): 33–42.  
<https://doi.org/10.29240/JBA.V1I2.286>
- Slamet Nurji Salamun. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Bahasa Arab Di MTs. N 1 Maluku Tenggara Kelas VIII. (Universitas Muhammadiyah Malang, 2020).
- Sugiyono. *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (R&D)*. (Bandung: Alfabeta, 2013).

- Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sundayana, R. *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Tajuddin, S. "Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab. Arabi, 3(2), (2018): 121–144.
- Taqiya, T. B., Nuroso, H., & Reffiane, F. "Pengaruh model pembelajaran terpadu tipe connected berbantu media video animasi". *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3), 2019.  
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.19492>
- W. R Borg dan M. D. Gall. *Educationnal Research: An Introduction*. (New York: Pearson longman, 1983), h. 772.
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016).
- Sukanta, W. "Pengaruh Media Pembelajaran Film kartun Terhadapa hasil belajar Ips terpadu Geografis pada Materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Swarnahbumi*, 2, 1, (2017).
- Yusuf, M. "Kajian Teoritik Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Humanistik Di Madrasah Ibtida'iyah". *Shaut Al Arabiyyah*, 7(2), (2019): 132. <https://doi.org/10.24252/saa.v7i2.10752>
- Zubaidi, A., Junanah, J., & Shodiq, M. "Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kalâm Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok". *Arabi:Journal of Arabic Studies*, 6(1), (2021), 119.  
<https://doi.org/10.24865/ajas.v6i1.341>