

Pengembangan Video Animasi pada Materi Al-‘Unwān (Alamat) untuk Siswa Kelas VII MTS Datuk Sulaiman Putra Palopo

Rani Satifa ^{1*}, Andi Arif Pamessangi ², Nur Fakhrunnisaa ³, Elma Putri ⁴, Siti Muti’a S ⁵, Ijah Zulfathia ⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia

* satifarani@gmail.com

Abstrak

Urgensi dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Datuk Sulaiman Putra Palopo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, angket respon guru dan siswa, tes, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor validasi dari ahli materi sebesar 93%, ahli media 91%, dan ahli bahasa 94%, seluruhnya termasuk kategori “sangat valid”. Praktikalitas media dinilai oleh guru sebesar 96% dan oleh siswa sebesar 87%, keduanya berada dalam kategori “sangat praktis”. Analisis pre-test dan post-test menghasilkan rata-rata N-Gain score dari 30 siswa sebesar 0,97, yang termasuk kategori “keefektifan tinggi” karena berada di atas nilai 0,7. Adapun persentase N-Gain score (%) yang diperoleh adalah 96,90%. Dengan demikian, media video animasi berbasis YouTube pada materi al-‘unwan (alamat) dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video Animasi, Materi Al-‘Unwān, ADDIE*

Pendahuluan

Era digital, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan guna mengikuti perkembangan zaman. Kebutuhan belajar siswa juga ikut mengalami perkembangan seperti perlunya akses informasi yang cepat dan akurat, serta pembelajaran yang interaktif dan menarik (Rosyida et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, guru dituntut untuk menjadi lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran guna memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Salah satu inovasi yang dapat diaplikasikan adalah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Bahasa Arab (Ismawati & Mustika, 2021). Media pembelajaran video animasi memiliki keunggulan seperti mempermudah pemahaman konsep abstrak. Animasi dapat mengilustrasikan proses-proses kompleks atau ide-ide yang sulit dipahami dengan cara yang lebih jelas dan menarik (Harsiwi & Arini, 2020). Animasi dapat memberikan visualisasi mengenai kehidupan sehari-hari dimana bahasa Arab digunakan (Akbar et al., 2023).

Perpaduan kecanggihan teknologi animasi dan esensi pembelajaran Bahasa Arab, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memotivasi siswa untuk aktif

berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Miyosa, 2020). Pada era modern, keberadaan teknologi sangat membantu guru sebagai tenaga pendidik dalam mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi atau *platform online* yang tersedia. Aplikasi merupakan program yang dirancang untuk suatu fungsi tertentu bagi pengguna. Berbagai fitur yang ada dalam aplikasi atau platform online dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas seperti pengolahan data, komunikasi, ataupun manajemen informasi (Priyatna, 2019). Pengembangan media video animasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi editor seperti *canva* dan *inshot*, begitupun dengan pemublikasian video yang dapat diunggah melalui banyaknya aplikasi media sosial seperti *youtube*.

Inshot adalah sebuah aplikasi yang sangat diminati di berbagai platform smartphone, menawarkan kemampuan editing video yang luar biasa langsung dari perangkat Anda (Syukhria & Nurhamidah, 2021). *Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara online. *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, *canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Hapsari & Zulherman, 2021). Kedua aplikasi ini dirancang untuk semua jenis *smartphone*, baik yang menggunakan sistem operasi Android maupun iOS (Putri & Suriani, 2024). Pengembangan video animasi dengan *inshot* dan *canva*, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Publikasi video dapat dilakukan melalui aplikasi *youtube* yang merupakan situs *video-sharing* yang berfungsi sebagai sarana meng-*upload* video, *search* video, menonton video, dan berbagi klip video (Nugraha et al., 2021). *YouTube* adalah sebuah situs website media *sharing* video *online* terbesar dan paling populer di dunia internet.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada Rabu, 7 Februari 2024 dengan guru mata pelajaran bahasa Arab kelas VII menunjukkan bahwa ada beberapa kendala/masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran seperti suasana yang kurang menyenangkan dikarenakan minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini menyebabkan kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung sehingga penguasaan kosa kata dan keterampilan berbahasa Arab tidak dapat dikembangkan dengan baik. Oleh karena itu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media video animasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian pengembangan video animasi memberikan kebaruan berupa pendekatan yang inovatif dalam penggunaan teknologi video terintegrasi *youtube* untuk mengajar materi *Al-'Unwān* (Alamat) kepada siswa kelas VII di MTs Datuk Sulaiman Putra Palopo. Sementara pada penelitian sebelumnya dengan judul *Pengembangan Media Video Cerita Animasi Berbasis Inshot Materi Kebersamaan Dalam Keberagaman Saat Pembelajaran Daring*, fokus pada pengembangan media sekaligus peningkatan hasil belajar siswa, sehingga proses pembuatan media video animasi kurang variatif dari segi materi dan cenderung konvensional dalam uji cobanya (Gunansyah, 2022). Penelitian tidak hanya menghadirkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi juga menggabungkannya dengan konten yang relevan dengan kebutuhan siswa serta karakteristik sekolah mereka.

Materi dalam video animasi yang dikembangkan merupakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Keputusan Menteri Agama (KMA) dari buku paket KMA Erlangga Bahasa Arab Kelas VII yang bertema *Al-'Unwān* (alamat). *Al-'Unwān* adalah pembelajaran mengenai cara menanyakan dan memberikan alamat, kosakata terkait, serta contoh percakapan sehari-hari. Pemahaman mengenai materi *Al-'Unwān* (alamat) dapat membantu siswa untuk membaca dan menulis konsep dan format alamat dengan benar. Siswa dapat berkomunikasi, baik saat memberikan atau menanyakan alamat dalam bahasa Arab. Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan dengan memperkenalkan pendekatan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik

dan efektif, berupa video animasi yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *canva* dan *inshot* untuk proses editing dan *youtube* sebagai sarana publikasi. Konten yang relevan dan disajikan melalui media yang atraktif, membuat penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman mereka tentang alam dalam bahasa Arab, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari bahasa Inggris “instruction” terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu: belajar (*learning*) dan mengajar (*teaching*), kemudian disatukan dalam satu aktivitas, yaitu kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya populer dengan istilah pembelajaran (*Instruction*) (Suganda, 2022). Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Fadilah & Nurzakiyah, 2023). Berdasarkan beberapa definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan belajar dan mengajar yang terjadi antara pendidik dan peserta didik berdasarkan prosedur yang berlaku dengan menggunakan sarana/fasilitas yang tersedia untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh kurikulum. Tujuan pembelajaran inilah yang merupakan hasil belajar siswa setelah melakukan proses belajar di bawah bimbingan guru dalam kondisi kondusif. Tujuan pembelajaran pada umumnya di negara Indonesia yang disebut dengan tujuan pendidikan nasional dijelaskan dalam UU. RI. Nomor 20 Tahun 2003, tentang tujuan pendidikan dan pengajaran nasional (Kustandi et al., 2021).

Adapun pembelajaran bahasa Arab merupakan bagian dari upaya untuk mempersiapkan sejak dini agar siswa mampu dalam menguasai empat keterampilan pengajaran bahasa ataupun memahami bahasa Arab (Munawarah & Zulkifli, 2021). Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah proses pendidikan yang mengajarkan siswa untuk memahami tata bahasa, kosa kata, serta budaya Arab dengan meningkatkan keterampilan berbahasa berdasarkan unsur-unsur yang mencakup mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Pada proses pembelajaran, penggunaan media sangat berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, karena dapat menyajikan informasi dan konsep dalam berbagai bentuk dan format yang menarik. Penggunaan media pembelajaran, membantu guru agar dapat lebih mudah mengontrol proses pembelajaran dan memonitor perkembangan siswa (Hasriadi et al., 2023). Salah satu media yang efektif digunakan dalam pembelajaran adalah video. Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak (Ginting & Tamba, 2023).

Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri (Gunansyah, 2022). Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap (Sari et al., 2021). Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film (المسلمين et al., n.d.). Pada pengertian lain media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi (Arif & Miolo, 2019). Media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa dari potongan-potongan gambar yang

dijadikan satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari (Nisa, 2022).

Mengacu pada beberapa pengertian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa unsur gambar bergerak yang dinamis dengan iringan audio yang mendukung dan memperkuat karakter animasi terkait. Penelitian tentang pengembangan video animasi pada materi Al-'Unwān (Alamat) untuk siswa kelas VII MTs Datuk Sulaiman Putra Palopo menghadirkan kebaruan dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi visual interaktif pada pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah. Inovasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang biasanya dianggap abstrak dan membosankan. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan uji coba yang hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah responden terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa madrasah serta variasi kemampuan literasi digital siswa dan guru masih menjadi tantangan dalam optimalisasi pemanfaatan media animasi ini.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan manfaat media video animasi dalam pembelajaran. Penelitian Ahmad mengembangkan video animasi berbasis PowerPoint yang mampu meningkatkan pemahaman kosakata, tetapi masih terbatas dalam tampilan visual (Ahmad, 2020). Penelitian Sari menggunakan media Powtoon yang menarik secara interaktif, namun distribusinya masih terbatas pada perangkat tertentu (Sari, 2021). Penelitian Rahman mengembangkan video berbasis software editing sederhana, tetapi belum memanfaatkan platform digital untuk akses yang lebih luas (Rahman, 2022). Sementara itu, Gunansyah menekankan pengembangan video animasi berbasis Inshot pada materi kebersamaan dalam keberagaman, namun variasi materi dan proses uji coba masih terbatas (Gunansyah, 2022). Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat dilihat adanya gap penelitian, yaitu belum adanya pengembangan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Arab yang memanfaatkan aplikasi Canva dan Inshot untuk editing, serta dipublikasikan melalui YouTube agar siswa dapat mengaksesnya secara fleksibel.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah proses penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau menciptakan produk baru dalam pendidikan. Peneliti dalam pengembangan produk video animasi mengadaptasi model pengembangan pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Datuk Sulaiman Putra Palopo. Subjek dalam penelitian adalah siswa dan siswi kelas VII. Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan model ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis peneliti melakukan pengumpulan data terkait masalah yang terjadi, kemudian akan dicari solusi melalui analisis kebutuhan untuk memecahkan masalah tersebut yaitu melalui observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran bahasa Arab sebagai narasumber pada saat proses pembelajaran.

Masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu bagaimana cara menarik perhatian atau kefokusannya peserta agar bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran al-

‘unwān (alamat) mata pelajaran bahasa Arab kelas VII semester II. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan perancangan media video animasi dengan menyiapkan materi pembelajaran *al-‘unwān* (alamat) yang akan dimuat ke dalam media berdasarkan kurikulum KMA dalam pembelajaran bahasa Arab. Perancangan produk dilakukan dengan memilih format yang tepat dengan materi sesuai dengan yang diperlukan dalam bahan ajar yang dikembangkan. Proses desain video dibuat semenarik dan semudah mungkin menggunakan aplikasi *canva* dan *inshot*.

Tahap selanjutnya adalah *development*, yaitu mengembangkan produk media edukasi untuk pembelajaran bahasa Arab materi *al-‘unwān* (alamat) pada semester II kelas VII. Produk dirancang dan akan menjalani *review* oleh dosen pembimbing, validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa setelah selesai dibuat. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian media dan mencari bimbingan ahli untuk meningkatkan kualitas produk sebelum diujicobakan kepada guru dan siswa. Kemudian pada tahap implementasi, peneliti mengunggah produk ke *platform youtube*, kemudian melakukan penerapan media pembelajaran video animasi untuk konten pembelajaran materi *al-‘unwān* (alamat) yang dikembangkan kepada siswa-siswi kelas VII MTs Datuk Sulaiman Putra Palopo. Tahap terakhir adalah evaluasi, fase yang dirancang untuk menilai produk yang dikembangkan dari segi validitas, praktikalitas dan efektifitas.

Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan untuk menginformasikan revisi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna akan materi *al-‘unwan* (alamat) pada mata pelajaran bahasa Arab. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui beberapa teknik dan instrumen, yaitu observasi untuk menemukan masalah awal yang melatar belakangi penelitian yang akan dilakukan. Wawancara untuk memperoleh data primer (kurikulum, metode, media, kendala, strategi dan sumber belajar) dalam melakukan penelitian. Lembar validasi untuk memperoleh tingkat kelayakan dari media ajar yang dikembangkan. Angket untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk yang diuji cobakan dan mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Tes kepada siswa untuk mengukur keefektifan media video animasi dan perkembangan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran *al-‘unwān* (alamat). Terakhir adalah instrument pendukung seperti dokumentasi, foto dan arsip yang relevan.

Analisis data dilakukan setelah seluruh proses pengumpulan data dilakukan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ada 2 yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data verbal yang diperoleh dari komentar, saran, dan revisi pada lembar validasi ahli, angket, dan wawancara. Kemudian teknik analisis kuantitatif dengan persentase untuk menganalisis hasil validasi dan efektifitas produk. Kelayakan produk dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun kegiatan dalam proses analisis data kevalidan instrument dilakukan dengan cara memberikan lembar validasi untuk menilai setiap instrument. Validator diminta memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala *likert* 1 sampai 5 seperti format berikut (Auliyai et al., 2020).

Tabel 1. Pedoman Skala Angket

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju / sangat baik
4	Setuju / baik
3	Cukup setuju / cukup baik
2	Tidak setuju / kurang baik
1	Sangat tidak setuju / sangat kurang

Tabel 1 menunjukkan pedoman skala angket yang digunakan untuk menilai respon atau persepsi responden terhadap suatu pernyataan. Skala ini menggunakan rentang skor 1 sampai 5 dengan kategori penilaian berbeda pada setiap tingkatannya. Skor 5 menunjukkan jawaban “sangat setuju” atau “sangat baik,” sedangkan skor 1 menunjukkan jawaban “sangat tidak setuju”

atau “sangat kurang.” Skor di antara keduanya, yaitu 4, 3, dan 2, menggambarkan tingkat kesetujuan atau penilaian responden dari setuju hingga tidak setuju. Skala ini berfungsi untuk mengukur intensitas pendapat responden secara lebih terstruktur dan kuantitatif.

Hasil Penelitian

Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilakukan kegiatan yang mencakup dua hal yaitu: analisis kurikulum dan analisis karakter peserta didik. Analisis kurikulum berguna untuk mengetahui kurikulum yang digunakan oleh sekolah, melihat Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD), serta mengetahui materi-materi pada pembelajaran bahasa Arab di kelas VII. Berdasarkan hasil analisis yang ditemukan serta hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas VII, bahwasanya Kurikulum yang digunakan di MTs Datuk Sulaiman Putra Palopo adalah Kurikulum Keputusan Menteri Agama (KMA) dan materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran video animasi adalah materi *Al-Unwān* (alamat) yang mana materi tersebut adalah salah satu materi utama yang sangat berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan sehari-hari siswa.

Analisis karakteristik siswa diterapkan agar memahami serta memastikan kendala yang dialami oleh siswa sehingga membutuhkan solusi berupa pengembangan media video animasi. Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran Bahasa Arab di kelas VII masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam hal keterlibatan siswa, gaya belajar, serta kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Siswa berada pada tahap perkembangan remaja awal yang sangat akrab dengan dunia digital dan menyukai hal-hal visual, interaktif, serta dinamis, namun belum mendapatkan pengalaman belajar Bahasa Arab yang sejalan dengan kebiasaan digital mereka. Selain itu, rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh metode mengajar yang monoton dan media yang minim visual, sehingga membuat proses pembelajaran terasa pasif dan kurang kontekstual.

Gaya belajar siswa yang dominan visual dan auditori juga tidak terfasilitasi secara optimal karena guru cenderung hanya menggunakan buku teks dan papan tulis. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam memahami kosakata dan struktur kalimat yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, pengembangan media video animasi menjadi solusi yang tepat, karena mampu menyampaikan materi secara lebih visual, kontekstual, menyenangkan, dan selaras dengan karakter serta kebutuhan belajar siswa zaman sekarang.

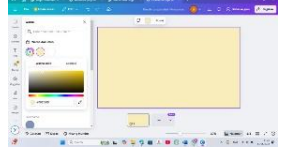
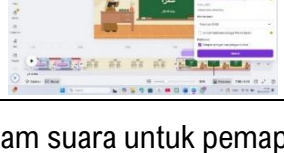
Design (Perancangan)

Tahap perancangan adalah tahap kedua dari prosedur pengembangan ADDIE. Kegiatan utama pada tahap ini yaitu merancang atau membuat perencanaan terkait kerangka dari media yang dikembangkan. Pada tahap *design*, peneliti merancang kerangka dari media video animasi yang meliputi desain tampilan, isi setiap halaman *slide*, dan menentukan komponen apa saja yang dibutuhkan dalam tahap realisasi media. Selanjutnya adalah menyusun instrumen validasi ahli dan angket respon. Instrumen validasi merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam proses validasi, yang mana pada proses ini media yang dikembangkan akan dinilai kevalidannya oleh beberapa tim ahli. Adapun angket untuk guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui respon terhadap produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian berbentuk angket *check list* yang masing-masing terdiri dari beberapa indikator penilaian dan memiliki 5 skala penilaian dan diberi kolom kritik/saran yang ditujukan untuk para validator dan responden.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap di mana peneliti mulai merealisasikan produk yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti menggunakan aplikasi *canva* untuk merancang tampilan video, serta aplikasi *inshot* untuk menambahkan rekaman narasi, music dan efek suara karakter. Tahap pengembangan dilakukan dengan beberapa langkah berikut.

Tabel 2. Rancangan Media Melalui Aplikasi Canva

Gambar Tampilan	Penjelasan
	Log-in ke platform canva menggunakan akun email. Canva dipilih karena menyediakan fitur desain presentasi animatif yang mudah digunakan tanpa.
	Memilih opsi "Presentasi Video (16:9)" sebagai format dasar, sesuai dengan standar tampilan video di youtube dan perangkat siswa (laptop, tablet, atau ponsel), kemudian peneliti memilih warna untuk background video.
	Membuat slide per adegan sesuai naskah yang telah disusun. Setiap slide menggambarkan satu situasi dalam materi yang terdiri dari pemaparan kosakata, percakapan dan teks. Menambahkan karakter ilustratif untuk mewakili tokoh dalam dialog.
	Menggunakan elemen visual seperti rumah, papan alamat, jalan, dan lingkungan sekitar yang relevan dengan materi Al-'Unwan
	Menyisipkan teks bahasa Arab secara seimbang.
	Menambahkan beberapa kuis dan soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 2 nomor pada setiap sub-materi
	Setelah seluruh desain slide selesai, fitur <i>Animate</i> digunakan untuk menambahkan pergerakan pada elemen/karakter dan transisi antar slide tercipta kesinambungan visual
	Mengunduh video dalam format MP4 melalui tombol undur dengan memilih opsi video.

Merekam suara untuk pemaparan materi menggunakan fitur perekaman suara di luar *inshot* (menggunakan aplikasi perekam suara di HP/laptop). Mengedit finalisasi video menggunakan aplikasi *inshot* untuk menyempurnakan kualitas audio dengan menambahkan musik latar instrumental yang tidak mengganggu narasi, memberikan efek suara untuk karakter dan menyesuaikan waktu munculnya teks dengan audio. Hasil akhir video kemudian diunggah ke platform youtube sebagai media pembelajaran yang bisa diakses oleh guru dan peserta didik secara fleksibel, melalui *link* ataupun *QR code* berikut :

<https://youtu.be/dzDhQXJT3i0?si=iZ0seVjixMI5bnyZ>



Gambar 1. QR Code

Setelah produk media pembelajaran dikembangkan, maka tahap selanjutnya dilakukan validasi produk untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Kegiatan validasi dilakukan dengan menggunakan lembar angket validasi yang telah disusun oleh peneliti. Sebelum kegiatan validasi produk dilakukan, peneliti terlebih dahulu memvalidasi setiap butir pernyataan/indikator-indikator pada seluruh lembar instrumen penilaian kepada validator instrumen angket. Hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji validasi oleh ahli materi diperoleh nilai 93% dari hasil keseluruhan dan tergolong dalam kategori sangat valid. Uji validasi oleh ahli media diperoleh nilai 91%, skor ini masuk dalam kategori sangat valid. Hasil analisis dari uji validasi oleh ahli bahasa diperoleh nilai 94% dari hasil keseluruhan yang tergolong dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi produk yang diperoleh dari penilaian para validator ahli materi, media dan bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi sangat valid untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Implementation (Penerapan)

Tahap implementasi adalah tahap setelah instrumen evaluasi pembelajaran di revisi dan dinyatakan valid untuk digunakan, tahap selanjutnya peneliti menguji media video animasi materi *al-'unwan* (alamat) kepada kelas VII MTs Datuk Sulaiman Putra Palopo, melalui angket praktikalitas respon guru dan siswa dengan tujuan agar dapat mengetahui kepraktisan media video animasi. Peneliti memberikan angket praktikalitas tersebut kepada guru dan seluruh siswa kelas VII. Berikut hasil praktikalitas terhadap guru dan siswa. Hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji praktikalitas oleh guru, media pembelajaran mendapatkan skor 96% dari hasil keseluruhan, ini termasuk dalam kategori sangat praktis, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis dan tidak perlu dilakukan revisi secara menyeluruh. Sebelum penerapan media dilakukan, peneliti memberikan soal *pre-test* terlebih dahulu kepada siswa untuk mengetahui tingkat pengetahuan materi *al-'unwan*.

Penerapan media video animasi dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, peneliti menyiapkan perangkat seperti laptop, *handphone* dan *link* video animasi yang telah diunggah ke *youtube*. Selanjutnya, siswa kelas VII menyimak video animasi berbasis *youtube* yang telah dikembangkan di *handphone* masing-masing. Video ini berdurasi sekitar 8 menit dan berisi *mufradat* (kosakata), percakapan dan teks sederhana mengenai alamat dalam Bahasa Arab yang dilengkapi dengan animasi, narasi, dan subtitle. Setelah pemutaran video, siswa diminta untuk mengisi angket yang berisi penilaian mereka terhadap media dari aspek ketertarikan, kejelasan, kemudahan memahami materi, dan kesesuaian isi. Berdasarkan hasil uji coba media terhadap 30 siswa kelas VII MTs Datuk Sulaiman Putra Palopo diperoleh persentase kepraktisan media dengan skor 87% yang mana skor tersebut tergolong dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari siswa terhadap produk sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran video animasi praktis untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas VII.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap akhir dari penelitian pengembangan model ADDIE adalah *evaluation* (evaluasi), yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan berupa revisi dan perbaikan pada setiap tahapan, revisi tersebut dilakukan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Sedangkan kegiatan pada evaluasi sumatif di akhir pengembangan produk untuk mengetahui pengaruh dan kualitas produk yang telah dikembangkan dengan pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa. Berdasarkan hasil uji *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa nilai *pre-test* terendah yaitu 10 dan nilai tertinggi yaitu 80, sedangkan nilai *post-test* terendah yaitu 80 dan nilai tertinggi adalah 100. Rata-rata skor *pre-test* siswa adalah 32,33 sedangkan rata-rata skor *post-test* siswa yaitu 98. Hasil analisis data kuantitatif diperoleh rata-rata *n gain score* 30 siswa yaitu 0,97 yang mana skor 0,97 tersebut tergolong dalam kategori tinggi karena lebih besar dari 0,7 skor dan juga diperoleh N-Gain score (%) yaitu 96,90 yang mana skor ini tergolong dalam kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa dengan menggunakan media video animasi sehingga dapat disimpulkan media ini efektif untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas VII.

Pembahasan

Kevalidan Produk yang Dikembangkan

Validasi menjadi tahapan krusial yang berfungsi sebagai tolok ukur utama sebelum uji coba lapangan dilakukan. Validasi dilaksanakan oleh tiga kelompok ahli, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang berasal dari dosen IAIN Palopo. Penilaian ahli materi menghasilkan skor 93% yang termasuk kategori sangat valid. Persentase ini belum mencapai 100% karena aspek penggunaan kaidah bahasa hanya mendapat skor 80%. Masukan yang diberikan menekankan perlunya perbaikan struktur kalimat, penyesuaian ejaan, serta konsistensi penggunaan istilah agar produk lebih komunikatif. Validasi oleh ahli media menunjukkan skor 91% dengan kategori sangat valid. Nilai ini menandakan kualitas media sudah baik, namun masih terdapat kelemahan pada tata letak, kemudahan navigasi, serta tingkat interaktivitas, masing-masing memperoleh skor 80%. Perbaikan pada aspek tersebut akan membuat media lebih praktis, menarik, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Penilaian ahli bahasa menghasilkan skor 94% dengan kategori sangat valid. Angka ini belum mencapai kesempurnaan karena aspek ketepatan harakat, ejaan, serta tanda baca hanya memperoleh skor 80%.

Masih ditemukan kekeliruan kecil pada peletakan harakat, penulisan kata berharakat ganda, serta penggunaan tanda baca yang tidak konsisten. Aspek kebahasaan perlu diperbaiki untuk menjaga akurasi dan kejelasan materi yang disajikan. Secara keseluruhan validasi menunjukkan produk berada pada kategori sangat valid, namun revisi minor tetap diperlukan agar kualitas media lebih sempurna. Validasi ini sekaligus memperlihatkan keunggulan produk yang sudah memenuhi sebagian besar indikator kelayakan akademik, meskipun beberapa aspek teknis masih perlu penyesuaian. Produk hasil validasi memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran, asalkan masukan dari para ahli ditindaklanjuti secara konsisten. Temuan ini didukung oleh peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa media sosial animasi pembelajaran memenuhi kriteria valid (Ponza et al., 2018). validitas instrumen pembelajaran dapat dilihat dari keterpaduan aspek isi, konstruksi, dan bahasa yang berpengaruh pada kelayakan produk (Mustami et al., 2020).

Kepraktisan Produk yang Dikembangkan

Produk yang telah melalui proses validasi kemudian direvisi sesuai dengan arahan dan rekomendasi dari para validator ahli. Tahapan revisi dilakukan secara cermat untuk memastikan seluruh aspek yang dinilai kurang dapat diperbaiki dengan baik. Setelah tahap revisi selesai, produk dilanjutkan pada tahap uji coba terbatas yang melibatkan 1 guru mata pelajaran bahasa Arab dan 30 siswa kelas VII MTs Datuk Sulaiman Putra Palopo. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk media video animasi mampu diterima, digunakan, dan memberikan dampak dalam pembelajaran al-'unwān. Instrumen penelitian berupa angket disebarkan kepada guru dan siswa untuk menilai kepraktisan serta efektivitas media dalam mendukung proses belajar mengajar. Hasil uji praktikalitas untuk guru memperoleh skor 96% dengan kategori sangat praktis.

Angka ini menunjukkan bahwa media video animasi secara umum mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mampu membantu penyampaian materi. Namun, terdapat dua indikator yang hanya meraih skor 80%, yaitu kemampuan video dalam mendorong keaktifan siswa serta efektivitas evaluasi di akhir pembelajaran. Masukan dari guru menekankan perlunya peningkatan unsur interaktif yang dapat melibatkan siswa secara lebih aktif, misalnya dengan menambahkan instruksi eksploratif, pertanyaan pemantik, atau aktivitas diskusi berbasis tayangan. Guru juga menyarankan agar bagian evaluasi diperkuat, baik dalam variasi soal maupun tingkat kesulitan, sehingga tidak hanya mengukur hafalan, melainkan juga pemahaman mendalam terhadap materi. Uji praktikalitas untuk siswa menghasilkan skor 87% dengan kategori sangat praktis. Sebagian besar siswa memberikan respon positif, menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media animasi dalam pembelajaran bahasa Arab.

Video dinilai lebih menarik, mudah dipahami, serta menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Namun, beberapa aspek memperoleh skor di bawah 90%, seperti minat dan rasa ingin tahu (81%), motivasi belajar (85%), keaktifan siswa (84%), serta evaluasi di akhir pembelajaran (83%). Hal ini mencerminkan adanya ruang perbaikan terutama dalam meningkatkan unsur yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Peneliti perlu menambahkan elemen visual yang lebih variatif, narasi yang lebih komunikatif, serta aktivitas reflektif yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat. Evaluasi akhir juga dapat dirancang dengan bentuk kuis interaktif, soal berbasis konteks kehidupan sehari-hari, atau tugas kelompok yang menantang, sehingga siswa tidak hanya mengingat materi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya. Secara keseluruhan hasil uji praktikalitas dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media video animasi tergolong sangat praktis, namun masih memerlukan penyempurnaan dalam aspek interaktivitas, evaluasi, serta peningkatan motivasi belajar. Produk memiliki potensi kuat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital (Fadilah et al, 2023). Media animasi berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah guru dalam proses penyampaian materi (Syahril et al., 2019).

Keefektifan Produk yang Dikembangkan

Keefektifan media pembelajaran diuji melalui pelaksanaan pre-test dan post-test kepada 30 siswa kelas VII setelah penerapan media video animasi pada materi al-'unwān (alamat) dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Nilai pre-test memperlihatkan capaian terendah 10, capaian tertinggi 80, dan rata-rata 32,33. Nilai post-test memperlihatkan capaian terendah 80, capaian tertinggi 100, dan rata-rata 98. Selisih skor pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan siswa setelah penggunaan media video animasi. Analisis N-Gain score

menghasilkan nilai rata-rata 0,97 yang termasuk kategori tinggi karena melampaui 0,7. Persentase N-Gain score mencapai 96,90% yang masuk kategori efektif. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media video animasi mampu mendorong peningkatan pemahaman siswa secara nyata. Visualisasi animasi yang menarik membuat siswa lebih fokus, narasi yang jelas mendukung pemahaman konsep, penyajian materi yang sistematis membantu proses belajar lebih terarah.

Kombinasi teks, gambar, dan audio memberikan pengalaman belajar multisensorik sehingga memperkuat daya ingat siswa. Media ini juga mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif. Respon positif siswa tercermin dalam antusiasme mengikuti kegiatan, kesungguhan menyelesaikan latihan, serta peningkatan kepercayaan diri dalam menjawab soal. Efektivitas media ini sekaligus menunjukkan peran penting teknologi dalam inovasi pembelajaran Bahasa Arab di tingkat MTs. Pemanfaatan video animasi menjadi solusi untuk keterbatasan metode konvensional yang sering membosankan dan kurang variatif. Namun uji keefektifan ini masih terbatas pada satu kelas dengan jumlah sampel 30 siswa.

Kondisi tersebut membuat hasil penelitian belum sepenuhnya merepresentasikan variasi kemampuan siswa di sekolah lain. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan uji coba dengan jumlah sampel lebih besar, melibatkan sekolah berbeda, serta menambahkan evaluasi jangka panjang untuk mengetahui konsistensi peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan yang muncul setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan (Prasetya et al., 2021). Hal ini juga diperkuat oleh penelitian terbaru yang menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui penyajian yang menarik dan variatif (Hapsari & Pamungkas, 2022).

Kesimpulan

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis YouTube. Fokus penelitian pada kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VII. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid dengan rata-rata skor di atas 85%. Media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Uji coba kepraktisan dilakukan bersama guru bahasa Arab dan 30 siswa kelas VII. Hasil penilaian menunjukkan kategori sangat praktis dengan persentase respon guru dan siswa mencapai lebih dari 90%. Media pembelajaran mudah digunakan, sesuai kebutuhan pembelajaran, dan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas. Keefektifan diuji melalui pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan rata-rata skor naik dari 62,5 menjadi 85,7. Skor efektivitas berada pada kategori tinggi. Media video animasi mampu membantu pemahaman materi lebih baik, serta memberikan pengalaman belajar lebih menarik dibanding metode konvensional. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dapat tercapai. Implikasi penelitian menunjukkan media berbasis digital berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Keterbatasan penelitian terletak pada jumlah subjek yang terbatas, karena hanya melibatkan satu kelas. Hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi pada konteks yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan memperluas jumlah sampel, mengembangkan variasi materi, serta mengintegrasikan fitur interaktif seperti kuis digital untuk meningkatkan efektivitas dan ketertarikan siswa.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Akbar, A. K., Wardani, A. L., & Salsabila, N. R. (2023). Efektivitas Media Animasi Berbasis Levidio Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab di MI Nurussalam Dadung Sambirejo, Mantingan, Ngawi. *Jurnal Sinestesia*, 13(2), 1100-1107.
- Arif, M & .Miolo, MI (2019). Efektivitas pembelajaran bahasa Arab menggunakan media visual di SMA Negeri 1 Gorontalo .*A Jamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab* 100-86 ,(2) 8 , .
<https://doi.org/10.31314/ajamiy.8.2.86-100.2019>
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Ginting, Y. A. B., & Tamba, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Tema 5 Kelas II SDN 040556 Juhar. *JURNAL Riset RUMPUN ILMU PENDIDIKAN*, 2(2), 147-161.
<https://doi.org/10.55606/jurripen.v2i2.1687>.
- Gusninda, F., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1378-1384.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394. Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237> .
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasriadi, H., Ihsan, M., Arifuddin, A., Yamin, M., Al-Hamdany, M. Z., & Putri, D. M. (2023). Media pembelajaran inovatif berbasis lingkungan pembelajaran pendidikan agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara. *Madaniya*, 4(2), 531-539.
<https://doi.org/10.53696/27214834.426>
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan aplikasi content management system (CMS) untuk pengembangan bisnis berbasis e-commerce. *Systematics*, 1(2), 81-88.
<https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.2076>
- Ismawati, S., & Mustika, D. (2021). Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 291-297.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291-299.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>

- Miyosa, A. S. (2020). Penerapan Teknologi Animasi Immersive Mixed Reality di Bidang Penyiaran. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* 3 (1), 228-232.
- Munawarah, M., & Zulkifli, Z. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22-34. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>
- Nisa, R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 248-257.
- Nugraha, M. F., Sya, A., Sunaryo, S., Husen, A., Hendrawan, B., & Purwanto, A. (2021). Implementasi Media Video Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Terintegrasi IPA untuk Siswa Sekolah Dasar pada Platform Youtube. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2b), 934-941. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2b.1284>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>
- Rahmawati, N. A., & Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Video Cerita Animasi Berbasis Inshot Materi Kebersamaan Dalam Keberagaman Saat Pembelajaran Daring Untuk Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(05). <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Rosyida, A., Nurjanah, S., Wicaksono, A., Maulana, I., Fathoni, A., & Minsih, M. (2022). Optimalisasi kebutuhan belajar siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2).
- Sari, B. K., Herdajanti, A. F., Puspiyanti, R. Y., Shifa, D., Muzzamil, M. K., & Oktafiyani, M. (2021). Video Animasi 2D sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang. *Jumat Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 117-126. <https://doi.org/10.32764/abdimasekon.v2i2.2017>
- Suganda, D. (2022). Pengertian, Hubungan, dan Implementasi Soft Skills, Pembelajaran Afektif, dan Pendidikan Karakter dalam Proses Belajar Mengajar. *Paraguna*, 4(1), 32-51. <https://doi.org/10.26742/jp.v4i1.1870>
- Syukhria, R., & Nurhamidah, D. (2021). Aplikasi Inshot Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(1), 34-40.
- Ahmad, A. (2020). Pengembangan media video animasi berbasis PowerPoint untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 45-56. <https://doi.org/10.24042/jpba.v7i1.6789>
- Sari, R. (2021). Penggunaan media animasi Powtoon dalam meningkatkan interaktivitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2123-2134. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1234>

- Rahman, M. (2022). Pengembangan video pembelajaran bahasa Arab berbasis software editing sederhana. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 89–98. <https://doi.org/10.21009/jtp.v10i2.5678>
- Gunansyah, A. (2022). Pengembangan media video cerita animasi berbasis Inshot materi kebersamaan dalam keberagaman saat pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 150–162. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i2.19094>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Mustami, M., & Nasir, M. (2020). Validitas dan reliabilitas instrumen penilaian bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 45–56. <https://doi.org/10.24853/jpba.v4i1.553>
- Fadilah, N., & Syah, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata kuliah gambar bestek. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(2), 45–52. <https://doi.org/10.24853/jpte.v6i2.1234>
- Syahrial, M., & Yusa, A. A. G. D. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama SD di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(3), 234–245. <https://doi.org/10.12345/jpai.v8i3.9876>
- Prasetya, A., Kusumawati, D., & Agustin, D. (2021). Penerapan model problem based learning berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 112–120. <https://doi.org/10.12345/jpm.v14i1.5678>
- Hapsari, D., & Pamungkas, A. (2022). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.12345/jppipa.v8i2.2345>