

Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai dalam Pembelajaran Maharah Istima'

Nurul Khoirunnisa Dalimunthe*, Rahmaini

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

*Corresponding Author: nisa92637@gmail.com

Abstract

This development research aims to produce an Arabic language learning media product based on Picture Series Game which is suitable for use in Maharah Istima' learning at madrasah tsanawiyah. This study uses the Research and Development (R&D) method developed by Borg & Gall. Researchers and instructional resources serve as research instruments. This research was conducted at MTs Nurul Ilmi Ujung Gading Julu. The product developed in this study was tested on students in learning Arabic to assess its feasibility. In this study, the test subjects involved were 7th grade YP students, totaling 20 respondents. The results of the study show that the learning media based on the Figure Series Game has very good validity to be used as a learning media for Maharah Istima', with a validity level of 80.55%. In addition, material experts also considered that this media was very feasible to use with a validity level of 83.92%. The student response to the media trial showed a percentage of 80.76%, while the teacher's response reached 91.07%. This shows that the developed media is very attractive to students and teachers. Based on these results, it can be concluded that the learning media based on the Sequenced Picture Game is feasible to be implemented in Maharah Istima' learning at madrasah tsanawiyah.

Keywords: Learning Arabic, serialized smage, maharah istisma'

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran bahasa Arab berbasis Picture Series Game yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Maharah Istima' di madrasah tsanawiyah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Peneliti dan sumber instruksional berfungsi sebagai instrumen penelitian. Penelitian ini dilakukan di MTs Nurul Ilmi Ujung Gading Julu. Produk hasil pengembangan dalam penelitian ini diujicobakan kepada siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk menilai kelayakannya. Pada penelitian ini, subjek uji coba yang terlibat adalah siswa kelas 7 YP yang berjumlah 20 responden. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Game Gambar Berangkai memiliki validitas yang sangat baik untuk dijadikan media pembelajaran Maharah Istima', dengan tingkat validitas sebesar 80,55%. Selain itu, ahli materi juga menilai bahwa media ini sangat layak digunakan dengan tingkat validitas sebesar 83,92%. Respon siswa terhadap uji coba media menunjukkan persentase sebesar 80,76%, sedangkan respon guru mencapai 91,07%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat menarik bagi siswa dan guru. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Game Gambar Berangkai layak diimplementasikan dalam pembelajaran Maharah Istima' di madrasah tsanawiyah.

Kata Kunci: pembelajaran Bahasa Arab, gambar berangkai, maharah istima

Article History:

Received 2023-06-04

Revised 2023-07-21

Accepted 2023-08-06

DOI:

10.31949/educatio.v9i3.5539

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa arab merupakan salah satu Pendidikan Bahasa asing yang diajarkan di Indonesia. Namun, tingkat minat terhadap Pendidikan Bahasa Arab masih tergolong rendah di kalangan pelajar. Penyebab rendahnya minat pelajar terhadap Pendidikan Bahasa Arab disebabkan oleh kurangnya ketertarikan terhadap mata pelajaran tersebut, dan alasan utama yang sering dijumpai adalah kesulitan dalam memahami

materi pelajaran. Oleh karena itu, para pengajar yang mengampu Pendidikan Bahasa Arab menghadapi kesulitan dalam mencapai hasil pembelajaran yang memuaskan.

Dalam proses pembelajaran bahasa, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan mendengar (Maharah al-Istima'), keterampilan berbicara (Maharah al-Kalam), keterampilan membaca (Maharah al-Qira'ah), dan keterampilan menulis (Maharah al-Kitabah). Keempat aspek ini menjadi bagian penting dalam proses belajar bahasa Arab, karena tidak ada satu pun keterampilan yang dapat dipisahkan dari lainnya. Keempat keterampilan ini memiliki peran yang krusial dalam mencapai kemahiran berbahasa yang efektif. Beberapa ahli bahasa berpendapat bahwa kemampuan berbahasa seseorang tidak hanya ditentukan oleh penguasaan kosakata semata, seperti yang dikemukakan oleh Taubah (2019). Di antara keempat keterampilan berbahasa tersebut, kemampuan menyimak (maharah istima') memegang peranan penting dalam pengembangan kemahiran berbahasa. Kemampuan menyimak menjadi fondasi awal dalam pemerolehan bahasa secara keseluruhan, karena dari proses menyimak kita dapat mengungkapkan diri melalui berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak memerlukan tingkat konsentrasi dan fokus yang tinggi untuk mendengarkan dan menangkap pesan-pesan baru yang diperlukan untuk memperoleh informasi baru. Untuk melatih keterampilan menyimak ini pada siswa, penggunaan sumber belajar yang hanya berbentuk buku saja tidaklah cukup. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang menarik bagi siswa menjadi suatu hal yang penting (Marvelia & Rukmi, 2022).

Media merupakan alat atau objek yang digunakan untuk menyampaikan tujuan atau pesan dalam pembelajaran (Hafid, 2011; Nurfadhillah, 2021). Fungsi media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai alat bantu yang dirancang dan disiapkan oleh guru untuk mempengaruhi lingkungan dan kondisi belajar (Sari, 2019). Penggunaan media pembelajaran juga membantu memperjelas materi dan bahan pengajaran sehingga lebih mudah diserap dan dipahami oleh siswa, serta memberikan variasi dalam metode pembelajaran (Wisada & Sudarma, 2019). Selain itu, media juga berperan penting dalam membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencegah kebosanan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran (Nassa, 2021).

Dalam pembelajaran bahasa Arab, media juga memiliki peran yang krusial dalam mencapai kesuksesan pembelajaran, terutama dalam mengembangkan keterampilan menyimak (Abicandra, 2013; Fathoni, 2018). Salah satu media yang paling umum digunakan adalah media gambar. Hal ini disebabkan karena siswa cenderung lebih menyukai gambar daripada teks, terutama jika gambar tersebut disajikan dengan baik, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Adnyana & Yudaparmita, 2023; Amir, 2016; Sundari, 2013). Media gambar termasuk dalam kategori media visual yang mengandalkan indra penglihatan (Maridjo & Sabri, 2013).

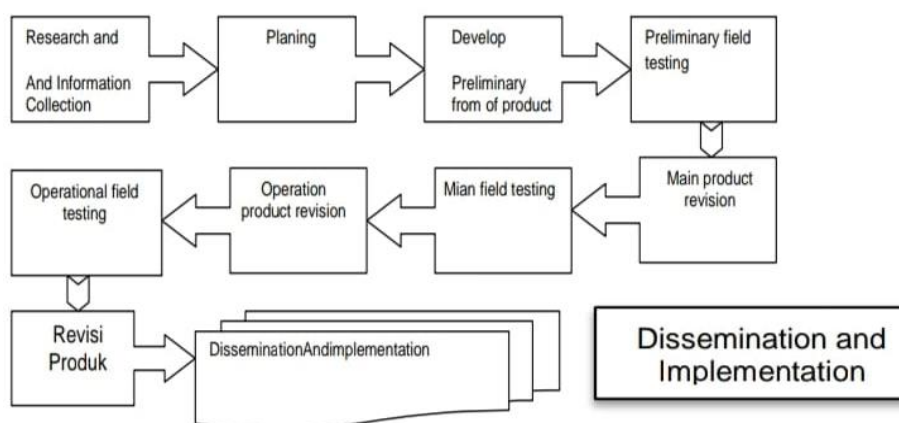
Penggunaan media gambar dalam pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab sangat diperlukan untuk mengembangkan keterampilan menyimak. Dalam proses penyampaian materi pembelajaran, metode ceramah dan tanya jawab saja seringkali tidak cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi. Oleh karena itu, media gambar berperan penting dalam memudahkan siswa dalam memahami dan mengerti materi yang disampaikan. Selain itu, media gambar juga mampu membawa situasi dunia luar kedalam ruang kelas, sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat lebih efektif ditangkap oleh penerima pesan (Karyati, 2017).

Berdasarkan paparan di atas, pengembangan media gambar dalam pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab sangatlah relevan untuk mengembangkan keterampilan menyimak/mendengar. Dalam hal ini, siswa dilatih untuk lebih fokus dalam menyimak isi materi yang disampaikan. Melihat potensi dan manfaat media gambar dalam pembelajaran tersebut. Media gambar berangkai merupakan media berupa gambar-gambar yang diurutkan sesuai dengan jalan cerita dalam teks simakan sehingga mampu mengarahkan siswa dalam menyelesaikan latihan menyimak. Dengan begitu siswa dengan lebih mudah dapat menyelesaikan latihan menyimak dan dapat menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media gambar berangkai sebagai sarana untuk mencapai proses pembelajaran maharah istima' di salah satu jenjang Pendidikan Madrasah Tsanawiyah, khususnya di MTs Nurul Ilmi Desa Ujung

Gading Julu, Kecamatan Simangambat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media gambar berangkai dalam pembelajaran maharah istima’.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yakni dengan mempedomani draft model yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983), dengan sepuluh langkah untuk pengembangan dimulai dari; (1) Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei), (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal, (4) Melakukan uji coba lapangan, (5) Melakukan revisi produk utama, (6) Uji coba lapangan utama (lebih luas), (7) Revisi terhadap produk operasional, (8) Uji lapangan oprasional (uji kelayakan), (9) Revisi terhadap produk akhir (revisi final) dan, dan (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk (Amirzan, 2018).



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model Borg and Gall

Metode penelitian sebagai alat atau cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data pada penelitiannya (Sugiono, 2013). Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitin ini mengumpulkan teori tentang metode penelitian dan pengembangan (RnD) khususnya RnD dari Brog and Gall dari berbagai sumber bacaan guna memberi gambaran kepada para pembaca terkait langkah langkah dari metode penelitian tersebut (Yuliani & Banjarnahor, 2021). Dengan jenis ini informasi dapat diambil secara lengkap untuk menentukan tindakan ilmiah dalam penelitian sebagai instrumen penelitian memenuhi standar penunjang penelitian. Hasil dari penelitian ini menghasilkan kesimpulan tentang gaya bahasa buku, kecenderungan isi buku, tata tulis, layout, ilustrasi dan sebagainya (Arikunto, 2010).

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Nurul Ilmi Ujung Gading Julu. Produk hasil pengembangan dalam penelitian ini diujicobakan terhadap siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk mengetahui kelayakannya. Subjek uji coba yang terlibat pada pengembangan ini adalah siswa kelas 7 YP yang berjumlah sebanyak 20 responden.

Sumber data dalam penelitian ini adalah validator ahli materi dan ahli media serta siswa kelas 7 YP MTs Nurul Ilmi Ujung Gading Julu. Data penelitian dikumpulkan melalui rubrik penilaian dan angket. Rubrik penilaian digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk media yang dikembangkan. Ada pun angket digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa dalam menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan angket respon siswa ini dapat diketahui tingkat kepraktisan dan ketertarikan siswa juga guru dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam menganalisis data hasil validasi tim ahli materi dan media serta angket respon menggunakan skala likert. Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan hasil validasi tim ahli dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rubrik Penilaian validasi Tim Ahli

Persentase	Keterangan	Kualifikasi
76 - 100%	4	Sangat Valid
56 - 75%	3	Valid
40 - 55%	2	Tidak Valid
0 - 39%	1	Sangat Tidak Valid

Sumber: Arikunto (Srirahayu, 2019)

Dalam rubrik penilaian oleh validator tingkat kevalidan media pembelajaran (pada tabel 1) dinyatakan dalam kriteria sangat valid, valid, tidak valid, atau sangat tidak valid. Adapun tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan hasil respon siswa dan guru dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rubrik Penilaian angket respon siswa dan guru

skala	Keterangan	Kualifikasi
4	78-100%	Sangat tertarik
3	52-77%	Tertarik
2	26-51%	Cukup tertarik
1	0-25%	Tidak tertarik

Sumber: Arikunto (Srirahayu, 2019)

Dalam angket respon tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran (pada tabel 2) dinyatakan dalam kriteria sangat tertarik, tertarik, tidak tertarik, atau sangat tidak tertarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran bahasa Arab berbasis Picture Series Game untuk siswa kelas 7 YP MTS Nurul Ilmi Ujung Gading Julu. Dalam penelitian pengembangan, langkah pertama yang dilakukan adalah membuat flashcard untuk media pembelajaran bahasa Arab berbasis seperangkat permainan gambar. Setelah itu, pilih kata-kata dari daftar kosakata (mufrodlat) yang pengucapannya berbeda dengan cara penulisan hurufnya. Selanjutnya, buat prosedur yang akan digunakan selama permainan.

Hasil media pembelajaran berbasis permainan gambar berangkai yang akan dibuat adalah sebagai berikut. Halaman pertama merupakan halaman pembuka media yang di dalamnya terdapat gambar dan kosa kata bahasa Arab di sekitar lingkungan sekolah yang dalam pengucapannya berbeda dengan penulisan hurufnya.

Dalam game terdapat dua tahap dalam permainan. Berikut adalah beberapa gambar yang digunakan pada tahap pertama dalam permainan. Pada tahap pertama guru menyebutkan kosakata secara lisan kemudian siswa menuliskan kosakata pada gambar yang sesuai dengan huruf hijaiyyah yang benar.



Gambar 1. Gameplay Tahap pertama

Gambar selanjutnya merupakan gambar yang digunakan dalam permainan pada tahap ke dua. Penggunaan game pada tahap kedua yaitu guru menyebutkan kosakata secara lisan kemudian siswa di beri flashcard berisi kosakata benar dan salah kemudian siswa memilih opsi pada kosakata yang benar dan sesuai dengan penggunaan huruf hijaiyyah.



Gambar 2. Gameplay tahap kedua:

Gambar 2 merupakan media yang digunakan dalam proses penyampaian materi. Tahap selanjutnya adalah langkah-langkah dalam bermain dalam game gambar berangkai yang kemudian dijelaskan dan diperagakan langsung oleh guru Bahasa arab. Siswa melakukan uji coba lapangan setelah diberikan penjelasan tentang rancangan materi pembelajaran bahasa Arab berbasis game.

Uji Kelayakan Produk

Setelah dilakukan uji coba lapangan dengan cara guru memberikan petunjuk penggunaan media dan mempraktekkannya kemudian siswa mengamati sekaligus menggunakan media. Berikut adalah table hasil validasi dapat dilihat pada table 3.

Table 3. Hasil validasi para ahli

Validator	Aspek	Skor	Presentase	Kategori
Ahli Media	Desain, format media, daya Tarik.	58	80,55%	Sangat Valid
Ahli Materi	Materi, Bahasa, dan kualitas Teknik.	47	83,92%	Sangat Valid

Dari data pada tabel 3, ahli media menyatakan bahwa Media Pembelajaran berbasis Game Gambar Berangkai sangat valid untuk dijadikan media dalam pembelajaran Maharah Istima' dengan persentase sebesar 80,55%. Ada pun ahli materi juga menilai bahwa media ini juga sangat valid untuk digunakan dengan persentase sebesar 83,92%. Dengan hasil tersebut maka berdasarkan validasi para ahli media pembelajaran

berbasis Game Gambar Berangkai sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran Maharah Istima' sehingga dapat dilakukan uji coba terhadap kepraktisan media ini.

Setelah dilakukan uji coba produk, respon siswa terhadap produk sangat positif, kemudian dilakukan penilaian terhadap produk oleh siswa. Penilaian yang diperoleh dari hasil respon siswa sebesar 80,76%. Kemudian penilaian yang diperoleh dari respon guru sebesar 91,07% Jumlah ini berada pada kriteria sangat tertarik karena berada pada skala 78%-100% sehingga produk penelitian dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Implementasi Media Pembelajaran Game Gambar Berangkai

Media pembelajaran game gambar berangkai ini dikembangkan dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa dan membangkitkan minat mereka dalam belajar bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak (*Maharah Istima'*). Berdasarkan penilaian para ahli, media ini memiliki tingkat validitas yang tinggi sehingga layak untuk diuji-cobakan dalam pembelajaran. Dalam uji coba ini, subjek yang terlibat pada pembelajaran ini adalah siswa kelas 7 YP yang berjumlah sebanyak 20 responden.

Selama pelaksanaan uji coba pembelajaran, aktivitas guru dan siswa diamati. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan atau pun kekurangan media hasil pengembangan sebagai bahan untuk perbaikan selanjutnya. Dari hasil pengamatan, diketahui pembelajaran diawali dengan guru mempersilakan siswa duduk, mengecek kehadirannya, dan memperkenalkan isi pelajaran, yaitu pelajaran cara melafalkan huruf hijaiyyah dengan benar menggunakan daftar kosakata yang ejaan hurufnya sama tetapi berbeda. serta memaparkan tujuan yang akan dicapai setelah latihan pembelajaran. Pada langkah selanjutnya, guru memberikan contoh bagaimana 30 huruf hijaiyyah harus diucapkan dengan benar, serta beberapa contoh kosakata kata benda yang sesuai digunakan di rumah, di mana pengucapan hurufnya sama tetapi bentuknya tidak sama.

Langkah terakhir dari pembukaan ini adalah guru memberi contoh pelafalan huruf hijaiyyah yang hampir sama pada kata yang benar kepada siswa yang berhubungan dengan kosakata di sekitar lingkungan rumah. Dalam latihan penting ini, guru membantu siswa berlatih dengan memberikan flashcards dengan berbagai gambar, seperti gambar benda-benda yang ditemukan di sekitar sekolah dan kosa kata yang tepat dan tidak tepat yang digunakan saat menulis huruf. Kemudian, guru membagi kelas menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 10 siswa. Dalam kelompok, siswa dituntut untuk menunjuk 1-4 orang yang diyakini mampu menyimak kosakata yang disebutkan dan mampu menuliskan kosakata yang benar sesuai dengan pelafalan huruf hijaiyyah.

Dalam game ini, ada dua fase gameplay. Guru membagikan gambar kepada siswa selama putaran pertama permainan, dan setelah mereka mendengarkan apa yang dikatakan guru, mereka menyimak dan menulis kosakata di lembar gambar. Memberikan gambar dengan kosa kata bahasa Arab yang benar dan salah adalah langkah kedua. kemudian siswa memilih opsi yang benar dari kosa kata yang sesuai dengan kaidah huruf hijaiyyah. Setelah itu, guru menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis permainan gambar sementara siswa mengamati dan melakukan demonstrasi. Siswa dapat menerapkan dan menggunakan media berbasis permainan gambar berangkai untuk belajar kelompok dan sebagai alat penilaian pembelajaran bahasa Arab setelah mereka memiliki pemahaman dasar tentang cara menggunakannya. Dengan bimbingan guru dan tahapan-tahapan tersebut, terlihat dari uraian di atas bahwa media pembelajaran berbasis permainan ini dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. Urutan langkah-langkah penggunaan bahan ajar yang disarankan dapat diikuti oleh guru atau mereka dapat menambahkan langkah-langkah tambahan dari desain mereka sendiri.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Game Gambar Berangkai memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Media Game Gambar Berangkai menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Hanifah, 2013). Siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan tugas dan tantangan yang disajikan dalam bentuk permainan. Melalui penggunaan gambar-gambar berangkai yang menggambarkan alur cerita, siswa menjadi lebih mudah memahami konteks dan hubungan antara berbagai informasi dalam

teks (Abdurochman, 2017). Hal ini membantu mereka untuk mengidentifikasi pola dan urutan cerita secara lebih jelas dan efisien. Keterlibatan siswa dalam proses interaktif melalui Media Pembelajaran Game Gambar Berangkai juga dapat membantu meningkatkan daya ingat mereka. Mereka akan lebih mudah mengingat informasi dan konteks yang telah mereka pelajari melalui pengalaman bermain permainan yang menyenangkan. Media ini menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif dan meningkatkan minat serta antusiasme mereka terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Namun demikian, penting untuk diketahui bahwa efektivitas Media Pembelajaran Game Gambar Berangkai dalam meningkatkan kemampuan menyimak akan sangat tergantung pada desain dan implementasinya oleh guru. Penggunaan media ini harus diintegrasikan secara tepat dalam kurikulum dan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Cholilah et al, 2023). Dengan pendekatan yang tepat, Media Pembelajaran Game Gambar Berangkai dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa permainan gambar bersambung dalam pembelajaran Maharah Istima yang dikembangkan mencakup seluruh aspek kemahiran berbahasa mulai dari menyimak, berbicara, membaca, menulis dan siswa juga mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab mereka.

Dalam hal ini juga terdapat kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran maharah istima'. Kekurangan pada pembelajaran ini adalah keterbatasan siswa dalam pengenalan huruf-huruf hijaiyyah yang benar sehingga menjadikan proses belajar mengajar menjadi terhambat. Dan kelebihannya adalah, ditemukan respon positif dari siswa selama proses pembelajaran. Selain pembelajaran terasa menyenangkan, siswa juga dapat meningkatkan keterampilan menyimak, menulis, membaca serta meningkatkan kosakata Bahasa arab. Pada kesimpulan ini dapat diuraikan beberapa hal:

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurochman, A. (2017). Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab. *An Nabighob*, 19(1), 63-83.
- Abicandra, M. N. H. (2013). Assesement Dan Evaluasi Kemampuan Menyimak (ISTIMA') Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal "TURATS"*, 5(10).
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2004). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40.
- Amirzan. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 157-163.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56-67.
- Fathoni, M. (2018). Pembelajaran Maharah Istima'. *Ibtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 199-218.
- Hafid, A. (2011). Sumber dan media pembelajaran. *Sulesana: Jurnal wawasan keislaman*, 6(2), 69-78.
- Hanifah, U. (2013). Profesionalisme Dosen Bahasa Arab Dalam Penggunaan Media Pembelajaran. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 237-256.
- Karyati, F. (2017). Pengembangan Media Gambar dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(1), 312-320.

- Maridjo, A. H., & Sabri, T. (2013). Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(3).
- Marvelia, R. H., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media E-Flipbook Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1484–1495.
- Nassa, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas Iii Sd Inpres Pattallassang. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Srirahayu, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Materi Tata Nama Senyawa di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar*. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9425/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, N. (2013). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di sekolah dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1).
- Taubah, M. (2019). Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Studi Arab: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 10(1), 31–38. <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Koseling. *Quanta*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>