PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA (MUFRODAT)

Lia Rahma Safitri[1], Rina Dian Rahmawati[2]
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Indonesia
liarahmasafitri1@gmial.com

ABSTRACT

This study aims to develop Arabic learning media based on the Articulate Storyline 3 application that is valid, practical, and effective in improving students' vocabulary mastery. The development model used is ADDIE with five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation.The validation results show that the learning media is highly valid. Subject matter experts gave a score of 86%, while media experts gave a score of 88%, meaning that the media is suitable for use without major revisions. Student responses also showed a very interesting category with a percentage of 90%, which means that the media is easy to use, interesting, and helps with vocabulary comprehension.The effectiveness test was conducted by comparing pre-test and post-test scores. The average pre-test score of students was 59,2, while the average post-test score increased to 87,6, with an increase of 28,4 points. These results indicate that the Articulate Storyline 3-based learning media is effective in improving students' vocabulary mastery.Thus, the learning media developed can be used as an alternative interactive media to strengthen vocabulary mastery and increase student motivation in learning Arabic.

Keywords: Learning Media, Articulate Storyline 3, Vocabulary, Arabic Language

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi Articulate Storyline 3 yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat valid. Ahli materi memberikan skor 86%, sedangkan ahli media memberikan skor 88%, sehingga media layak digunakan tanpa revisi mayor. Respon siswa juga menunjukkan kategori sangat menarik dengan persentase 90%, yang berarti media mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman mufrodat. Uji efektivitas dilakukan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test siswa adalah 59,2, sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 87,6, dengan peningkatan sebesar 28,4 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa.Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media

interaktif untuk memperkuat penguasaan mufrodat dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Articulate Storyline 3, Mufrodat, Bahasa Arab*

A. Pendahuluan

Bahasa Arab memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan Islam. Sebagai bahasa Al-Qur'an dan hadis, penguasaan Bahasa Arab menjadi landasan utama bagi umat Islam dalam memahami sumber-sumber ajaran agama secara mendalam(Syagif & Mustaufiy, 2022). Di lingkungan madrasah dan sekolah Islam, Bahasa Arab bukan sekadar mata pelajaran biasa, melainkan merupakan instrumen vital yang menghubungkan peserta didik dengan khazanah keilmuan Islam klasik maupun kontemporer(Putra et al., 2023). Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab, terutama penguasaan mufrodat sebagai fondasinya, menjadi tanggung jawab yang tidak dapat diabaikan oleh para pendidik dan pengembang kurikulum.

Namun fakta lapangan berkata lain. Berdasarkan hasil observasi awal di MAN 9 Jombang, pembelajaran Bahasa Arab masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Hal ini mengakibatkan interaksi pembelajaran kurang optimal dan berdampak pada rendahnya penguasaan mufrodat siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, inovasi dalam media pembelajaran semakin dibutuhkan. Penggunaan multimedia interaktif menjadi salah satu solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa(Hidayah, 2025). Pembelajaran Bahasa Arab memerlukan media yang inovatif agar siswa dapat menguasai keterampilan berbahasa dengan lebih baik, terutama dalam penguasaan mufrodat atau kosakata(Meilani Safitri, 2023).

Kajian terkait penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa arab telah dilakukan seperti yang dilakukan oleh Moh. Mofid dan Bilghis Lu'luil Malihatus Sya'bah menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dalam pembelajaran Bahasa Arab efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa. (Moh. Mofid & Bilghis Lu'luil Malihatus Sya'bah, 2024). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nelpia Manangin

mengembangkan media interaktif berbasis Canva pada pembelajaran mufrodat menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. (Manangin et al., 2024). Selanjutnya, penelitian oktavia menjelaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat dikembangkan dalam bentuk infografis kosakata, poster tata bahasa, presentasi interaktif, hingga kuis edukatif yang mendukung pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. (Oktavia et al., 2023). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada efektivitas penggunaan multimedia secara umum seperti canva namun belum menyasar media pembelajaran interaktif yang secara khusus dirancang berdasarkan model ADDIE.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Articulate Storyline 3 untuk meningkatkan penguasaan mufrodat siswa di MAN 9 Jombang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran proses pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab yang inovatif, valid, dan praktis agar dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya penguasaan mufrodat siswa di madrasah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang berorientasi pada pembuatan suatu produk pembelajaran. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Articulate Storyline 3 yang memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang baik dalam meningkatkan penguasaan mufrodat peserta didik. Produk yang dikembangkan berupa media interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di MAN 9 Jombang.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan model ini didasarkan pada keunggulannya yang sistematis serta

fleksibel dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian dilaksanakan di MAN 9 Jombang dengan melibatkan beberapa subjek penelitian, yaitu validator ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta guru mata pelajaran dan peserta didik sebagai pengguna media. Tahap pengmbangan media pembeelajaran mengguunakan modell ADDIE. analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation)

1. Tahap analisis merupakan proses untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran serta kebutuhan yang diperlukan sebagai solusi. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan kesulitan belajar siswa sehingga dapat ditentukan media yang sesuai.
2. Tahap desain merupakan tahap perancangan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan materi, penentuan tujuan pembelajaran, serta perancangan tampilan dan alur media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Tahap pengembangan (development) merupakan tahap pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Jika masih terdapat kekurangan, maka dilakukan revisi hingga media dinyatakan valid.
4. Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media dalam pembelajaran. Media yang telah dikembangkan diuji cobakan kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitasnya. Pada tahap ini juga dilakukan pretest dan posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.
5. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk menilai keberhasilan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh berdasarkan hasil validasi, respon pengguna, serta peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media.

Data yang diambil dari penelitian adalah data dari hasil validasi media Interaktif Articulate Storyline 3

Berbasis Kontekstual oleh para ahli melalui uji coba berupa data kevalidan media dan kepraktisan media pembelajaran. Dari hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala Likert.

Tabel. 1 Skala Likert

NO	Skor presentasi	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus persentase kelayakan(Sugiyono, 2020), yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x100$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

∑x : Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

∑xi : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Tabel. 1 Skor Kelayakan Produk atau Media

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85-100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
65-84%	Valid	Tidak perlu revisi
45-64%	Cukup valid	Revisi
0-44%	Kurang valid	Revisi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada pembelajaran Bahasa Arab materi mufrodat di MAN 9 Jombang dilakukan melalui lima tahapan menggunakan model ADDIE, yaitu tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Keunggulan model ADDIE terletak pada sifatnya yang sistematis, fleksibel, dan mudah diterapkan dalam pengembangan pembelajaran maupun media pendidikan sehingga sangat relevan untuk pengembangan

media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital dan membantu pengembang menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, serta karakteristik materi yang diajarkan. (Moses Adeleke Adeoye et al., 2024).

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru serta peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan dapat digunakan secara mandiri. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam menguasai mufrodat. Analisis kurikulum juga dilakukan untuk menyesuaikan media dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran. Sementara itu, analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas X membutuhkan media visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan.

Tahap analysis merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Tahap analisis harus dilakukan secara sistematis agar produk atau media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024).

Tahap perancangan merupakan tahap penyusunan media pembelajaran. Menurut Hayati Perancangan media pembelajaran merupakan proses penyusunan dan perencanaan suatu media yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan alat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran. Tahap perancangan mencakup penyusunan materi, desain tampilan, penentuan strategi pembelajaran, penyusunan instrumen evaluasi, hingga pengaturan navigasi dan interaktivitas media agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.(Nurhayati et al., 2024).

Pada tahap ini peneliti merancang materi mufrodat, menyusun soal evaluasi, serta menentukan desain tampilan media yang meliputi menu, materi, game, dan kuis. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3 dengan desain yang menarik dan dilengkapi navigasi yang mudah digunakan. Materi yang disajikan meliputi tema makanan dan

minuman (الطَّعَامُ وَالشَّرَاب) serta kesehatan (الصِحَّةُ). Berikut contoh tampilan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 pada pembahasan mufrodat bahasa arab:

1. Halaman utama dan menu pada media pembelajaran articulate storyline 3



Gambar 1. Halaman Utama Salma



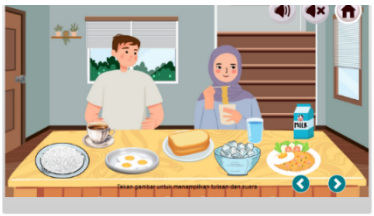
Gambar 2. Halaman Menu

Halaman menu berfungsi sebagai pusat navigasi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Pada halaman ini terdapat lima tombol utama, yaitu Materi 1 yang berisi kosa kata tentang الطَّعَامُ وَالشَّرَاب, Materi 2 yang berisi kosa kata tentang الصِحَّةُ, game berupa permainan edukatif untuk memperkuat ingatan siswa, quiz sebagai latihan soal untuk mengukur kemampuan siswa, serta profil yang memuat informasi pembuat dan petunjuk penggunaan media. Setiap tombol bersifat interaktif dan dapat diklik untuk mengarahkan pengguna ke halaman yang dituju melalui penggunaan fitur trigger dan jump to slide pada aplikasi Articulate Storyline 3.

2. Halaman Materi



Gambar 3. Halaman Materi



Gambar 4. Pembahasan



Gambar 5. Kosa Kata

Pada halaman materi makanan dan minuman, ditampilkan ilustrasi dua siswa yang sedang makan dengan berbagai hidangan seperti nasi, telur, roti, susu, dan buah. Tampilan dirancang dengan warna lembut agar menarik perhatian. Pengguna dapat menekan gambar makanan atau minuman, kemudian

akan muncul tampilan gambar yang diperbesar disertai tulisan Bahasa Arab, terjemahan Indonesia, serta suara pelafalan.

Sebagai contoh, saat menekan gambar daging, akan muncul tulisan "دَجَاجٌ (dajaajun)" atau "لَحْمٌ (lahmun)" beserta ikon suara untuk mendengarkan pelafalan. Fitur ini membantu siswa memahami kosa kata melalui visual, audio, dan makna, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah, interaktif, dan menyenangkan.

3. Halaman Game drag and drop dan Quiz



Gambar 6. Halaman Game



Gambar 1. Halaman Soal

Setelah mempelajari materi pertama, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan game edukatif berbentuk drag and drop (seret dan lepas) yang bertujuan melatih ketepatan dalam mencocokkan gambar dengan kosa kata yang sesuai. Selanjutnya, pada halaman kuis disajikan soal pilihan ganda yang dilengkapi umpan balik otomatis, di mana jawaban benar ditandai dengan animasi dan suara "Shahih!", sedangkan jawaban salah ditandai dengan animasi dan suara "Khatha'!". Fitur ini berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap kosa kata yang telah dipelajari secara interaktif.

4. Halaman Profil pengembang.



Gambar 8. Profil Pengembang

Tahap pengembangan peneliti mulai mengimplementasikan desain yang telah dirancang sebelumnya menjadi sebuah produk nyata berupa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi Articulate Storyline 3. Media yang dikembangkan memuat beberapa komponen, antara lain halaman utama, menu navigasi, materi mufrodat, audio pelafalan, gambar ilustratif, game interaktif, kuis evaluasi, serta profil pengembang. Materi yang disajikan berfokus pada tema الطَّعَامُ وَالشَّرَاب dan الصِحَّةُ yang disesuaikan dengan kompetensi dasar kelas X.

Sebelum media digunakan, dilakukan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 73 dari skor

maksimal 75 dengan persentase 96,6% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh skor 71 dari skor maksimal 75 dengan persentase 94,67% yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak digunakan dengan beberapa revisi kecil, seperti perbaikan mufrodat, peningkatan kontras warna, serta penyempurnaan audio agar lebih jelas.

Tabel. 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis

validator	skor	Skor maksimal	persentase	kategori
Ahli materi	73	75	96,6%	Sangat layak
Ahli media	71	75	94,67%	Sangat layak

Tahap implementasi media pembelajaran yang telah dinyatakan layak kemudian diujicobakan kepada peserta didik kelas X MAN 9 Jombang. Pelaksanaan dilakukan dalam dua tahap, yaitu pemberian pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan pembelajaran menggunakan media Articulate Storyline 3 yang dilanjutkan dengan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selain itu, siswa juga diminta mengisi angket respon untuk menilai kemenarikan dan kemudahan penggunaan media.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media sangat positif dengan persentase sebesar 86,72% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, di mana rata-rata nilai pre-test sebesar 59,2 meningkat menjadi 87,6 pada post-test. Nilai rata-rata N-gain sebesar 0,66 menunjukkan kategori "Sedang" atau "Cukup Efektif", yang berarti media mampu meningkatkan pemahaman mufrodat siswa secara signifikan.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi didasarkan pada hasil validasi ahli, respon siswa, serta peningkatan hasil belajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 memiliki kualitas yang sangat baik dari segi isi, tampilan, dan penggunaan. Selain itu, media juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam penguasaan mufrodat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Articulate Storyline 3 yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan sangat layak, menarik, dan

cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas X MAN 9 Jombang.

D.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Articulate Storyline 3 di MAN 9 Jombang dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analysis ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Arab masih bersifat konvensional sehingga diperlukan media interaktif untuk meningkatkan penguasaan mufrodat siswa. Tahap design dilakukan dengan merancang materi, tampilan, audio, game, dan kuis interaktif. Selanjutnya pada tahap development, media dikembangkan menggunakan Articulate Storyline 3 dan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media dengan kategori “Sangat Layak”. Pada tahap implementation, media diujicobakan kepada siswa kelas X MAN 9 Jombang dan memperoleh respon sangat baik serta menunjukkan peningkatan hasil belajar mufrodat. Tahap evaluation menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini berhasil menggambarkan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 secara sistematis sesuai model ADDIE.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 sebagai alternatif inovasi dalam pembelajaran Bahasa Arab agar proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak mov noton. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan cakupan materi yang lebih luas, fitur yang lebih interaktif, serta melakukan uji coba pada subjek yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih optimal dan generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayah, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

berbasis Articulate Storyline 3 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Puasa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*, 33270–33276.

Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, *2*(5). https://doi.org/10.62504/jimr469

Manangin, N., Bahri, R. B. H., & Iman, M. N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN MUFRODAT KELAS IV MIN 2 KABUPATEN GORONTALO. *Al-Kalim : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *3*(1). https://doi.org/10.60040/jak.v3i1.60

Meilani Safitri, F. S. (2023). *Pengembangan Media pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi.

Moh. Mofid, & Bilghis Lu'luil Malihatus Sya'bah. (2024). Efektivitas Media Canva dalam Pembelajaran Bahasa Arab Guna Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII SMP Sunan Kalijogo 2 Jabung Malang. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *6*(1). https://doi.org/10.51339/muhad.v6i1.2536

Moses Adeleke Adeoye, Kadek Adrian Surya Indra Wirawan, Made Shania Satya Pradnyani, & Nyoman Intan Septiarini. (2024). Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *13*(1). https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624

Nurhayati, E., Dewi, S. V., Mulyani, E., & Nurjamil, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DENGAN ARTICULATE STORYLINE BERDASARKAN UJI RATER MENGGUNAKAN MODEL PPE PADA TEOREMA PHYTAGORAS. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *13*(2). https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8871

Oktavia, L., Saefuloh, H., & Wahyudin, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *12*(2). https://doi.org/10.24235/ibtikar.v12i2.15238

Putra, I. N. A. D., Agustiana, I. G. A. T., & Dwiarwati, K. A. (2023). Panpuzfape Media to Improve Thematic Learning Outcomes

of Grade V Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, *7*(2), 289–298. https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.62295

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Syagif, A., & Mustaufiy, H. (2022). PARADIGMA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ERA SOCIETY 5 . 0. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, *3*(2), 134–144.