

## **Bahan Ajar Maharah Kalam Menggunakan Aplikasi *Plotagon Story* Di SD IT Nurul Iman Palembang**

**Winki Ramasepti**

[winkirama@gmail.com](mailto:winkirama@gmail.com)

**Wasilah**

[wasilah@radenfatah.ac.id](mailto:wasilah@radenfatah.ac.id)

**Qoim Nurani**

[qoimnurani@radenfatah.ac.id](mailto:qoimnurani@radenfatah.ac.id)

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

**الملخص البحث:** هدف هذه الدراسة إلى تطوير مواد تعليمية لمهارة الكلام تعتمد على التعلم الممتع باستخدام تطبيق بلوتغون ستوري لطلاب الصف السادس في مدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة نور إيمان في باليمبانج. تم استخدام منهجية بحثية تجمع بين المنهج الكمي والنوعي، مع تطبيق نظرية تطوير بورغ وغال. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، المقابلات، الاستبيانات، الوثائق والاختبارات.

[ ١١٨ ] **التحرير:** المجلد الثالث العشر - العدد الأول - يونيو ٢٠٢٥

أظهرت نتائج الاستبيان أن متوسط احتياجات الطلاب بلغ ٧٥,٥٪. كما أظهرت نتائج اختبار الخبراء أن المواد حصلت على تقييم ٩١٪، ووسائل الإعلام حصلت على تقييم ٩٠٪. أشارت نتائج اختبار "العينة المستقلة" إلى وجود فروق وتأثيرات بين نتائج تعلم اللغة العربية قبل وبعد استخدام المواد المطورة، حيث كانت القيمة ٠,٠٠٠ أقل من ٠,٠٠٥. كما أظهر اختبار *N-Gain Score* أن متوسط النتيجة بلغ ٧٠,٧٨٪، مما يعتبر فعالاً إلى حد ما. في المقابل، حصلت المجموعة الضابطة على متوسط ٥٣,٢٣٪، مما يعتبر أقل فعالية. بناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن تطوير مواد تعليمية لمهارة الكلام باستخدام تطبيق بلوتغون ستوري كان فعالاً في تحسين تعلم اللغة العربية.

*ABSTRACT: This study aims to develop maharah kalam teaching materials based on fun learning using the plotagon story application for grade VI students of SD IT Nurul Iman Palembang. The approach used is a qualitative and quantitative approach. This development uses the Borg and Gall development theory. Data collection techniques used in this study are observation, interviews, questionnaires, documentation and tests. Based on the results of the student needs questionnaire with an average value of 75.5%. In addition, it meets the valid criteria with the results of the*

*material/question test expert with a value of 91% and from the media test expert with a value of 90%. The results of the Independent Sample Test with a result of  $0.000 < 0.05$  concluded that there was a difference and influence between the results of learning Arabic on the pre-test and post-test data. And the results of the N-Gain Score test obtained an average value of 70.78 including the fairly effective category. While in the control class with an average value of 53.23 included in the less effective category. It can be concluded that there is effectiveness in the development of the maharah kalam teaching materials. Keywords: Teaching Materials, Maharah Kalam, Fun Learning*

**ABSTRAK** : Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar maharah kalam berbasis fun learning menggunakan aplikasi plotagon story bagi siswa kelas VI SD IT Nurul Iman Palembang. Pendekatan yang digunakan ialah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan ini memakai teori pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa dengan nilai rata-rata 75,5%. Selain itu, memenuhi kriteria valid dengan hasil ahli uji materi/soal dengan nilai 91% dan dari ahli uji media dengan nilai 90%. Hasil uji Independent Sample Test dengan hasil sebesar  $0,000 < 0,05$  disimpulkan terdapat perbedaan dan pengaruh antara hasil belajar bahasa Arab pada

data pre test dan post test. Dan hasil uji N-Gain Score mendapatkan hasil nilai rata-rata 70,78 termasuk kategori cukup efektif. Sementara pada pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata 53,23 termasuk kategori kurang efektif. Dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan dalam Pengembangan bahan ajar maharah kalam tersebut.

**Kata Kunci** : Bahan Ajar, Maharah Kalam, Fun Learning

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa dengan cara yang efektif.<sup>1</sup> Plotagon Story adalah program opensource yang memungkinkan Anda membuat cerita animasi 3D dan menampilkannya dalam bentuk video.<sup>2</sup> Plotagon adalah aplikasi animasi yang dapat menghidupkan suasana kelas dan berfungsi sebagai ekspresi diri dalam film animasi. Plotagon Story dapat digunakan untuk membuat animasi 3D dengan berbagai latar belakang, karakter, pakaian,

---

<sup>1</sup> “Media Pembelajaran - Repositori Tes,” diakses 19 Februari 2025, <https://eprints.unm.ac.id/20720/>.

<sup>2</sup> “Pengembangan Video Animasi 3D Menggunakan Aplikasi Plotagon Story untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengarkan Bahasa Arab | LISANIA: Jurnal Pendidikan dan Sastra Arab,” diakses 19 Februari 2025, <https://ejournal.uinsalatiga.ac.id/index.php/lisania/article/view/658>.

aksesori, dan gerakan. Animator hanya perlu memilih latar belakang dan merekam suaranya sendiri untuk animasi, serta menambahkan efek suara dan musik.<sup>3</sup>

Dengan mengunjungi <https://www.plotagon.com/>, Anda dapat mendapatkan aplikasi ini secara gratis. Plotagon Story dapat digunakan untuk membuat animasi 3D dengan berbagai karakter, latar belakang, pakaian, aksesoris, dan gerakan.<sup>4</sup> Untuk membuat animasi, animator hanya perlu memilih latar belakang dan merekam suaranya sendiri. Selain itu, efek suara dan musik dapat ditambahkan. Kelebihan Plotagon Story termasuk: dapat diunduh secara gratis dan tidak membutuhkan kemampuan khusus untuk menggambar animasi. Bisa membuat satu karakter atau lebih untuk berakting dalam film animasi 3D; membutuhkan waktu yang singkat untuk membuat script atau rekam suara; memiliki fitur

---

<sup>3</sup> Nizlel Huda dkk., “Pelatihan Pembuatan Film Animasi Matematika 3d Dengan Plotagon Story Untuk Meningkatkan Self-Efficacy,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 4, no. 4 (2 Desember 2023): 4294–4301.

<sup>4</sup> Bunga Aulia Syafira Mulita dkk., “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HIMPUNAN DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN PLOTAGON STORY,” *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (17 April 2023): 1074–81.

subtitle, yang membuat teks muncul dari aplikasi lain; dan dapat dibagikan di YouTube atau aplikasi media sosial lainnya.<sup>5</sup>

Hasil dari observasi yang dilakukan di SD IT Nurul Iman Palembang, terdapat permasalahan kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa arab, media yang kurang efektif pada saat evaluasi pembelajaran, dan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap kalimat-kalimat yang berbahasa arab. Selain itu juga dari hasil pengamatan dan wawancara kepada peserta didik, evaluasi penilaian harian<sup>6</sup> sangat jarang dilaksanakan selama pembelajaran. Salah satu faktor penunjang dalam pembelajaran di sekolah ialah pesatnya kemajuan teknologi. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai penunjang peserta didik saat pembelajaran langsung untuk dijadikan media saat evaluasi dilaksanakan. Media memiliki banyak jenis, salah satu media yang bisa digunakan untuk mempermudah siswa dalam berbicara Bahasa arab adalah video

---

<sup>5</sup> Muhammad Thohir, Kiki Cahya Muslimah, dan Nihayatin Musyafa'ah, "Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019," *TADARUS* 10, no. 1 (16 Juni 2021), <https://doi.org/10.30651/td.v10i1.8485>.

<sup>6</sup> Jamanuddin Jamanuddin dan Dedi Baruna, "NIDZÂM AL-TAQWÎM FÎ DURÛS AL-LUGHAH AL-‘ARABIYYAH LIMAĤÂRAH AL-KALÂM BIMA’HAD IZZATUNA PALEMBANG," *Taqdir* 2, no. 2 (2016), <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Taqdir/article/view/1709>.

animasi dengan menggunakan aplikasi plotagon story. Media yang digunakan harus mudah dipahami dan digunakan oleh guru. Kurikulum yang digunakan di SD IT Nurul Iman Palembang ialah kurikulum merdeka (memenuhi kebutuhan dan mengikuti perkembangan zaman). Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya meningkatkan minat belajar dan semangat dalam berbicara berbahasa Arab terhadap siswa di kelas VI dengan menggunakan media video animasi yang berbasis fun learning.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan teknik pengumpulan data untuk memperoleh hasil yang akurat, termasuk metode kualitatif seperti dokumentasi, wawancara, dan observasi, serta metode kuantitatif melalui angket dan tes dengan model borg and gall. Setelah data dikumpulkan menggunakan teknik yang telah dijelaskan, tahap selanjutnya adalah melakukan penilaian guna memvalidasi produk yang dikembangkan melalui uji validasi oleh para ahli.

Pendekatan ini dilaksanakan secara berurutan, dimana pada tahap pertama penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan pada tahap kedua menggunakan pendekatan

kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD IT Nurul Iman Palembang. Adapun yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 39 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas control.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan teori Borg and Gall untuk mengembangkan bahan ajar maharah kalam berbasis fun learning menggunakan aplikasi plotagon story di kelas VI SD IT Nurul Iman Palembang Teori ini telah disederhanakan menjadi enam langkah pengembangan, yaitu:

### 1. **Potensi dan masalah**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Kholidah, S.Pd.I selaku guru bahasa Arab, diketahui bahwa pembelajaran materi kalam di sekolah tersebut memiliki durasi yang cukup panjang. Setiap materi diberikan dalam rentang waktu 1 hingga 2 jam, dengan setiap jam pelajaran berdurasi 45 menit. Alokasi waktu yang panjang ini memungkinkan siswa untuk lebih banyak berlatih keterampilan berbicara (kalam) secara efektif.

## 2. Pengumpulan Data

Tabel 1. hasil angket kebutuhan peserta didik

No	Pernyataan	Persentase
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru dari awal sampe akhir pembelajaran	82,5%
2	Bahan ajar kalam dan video animasi yang digunakan di sekolah mudah dipahami	67,5%
3	Guru menjelaskan pembelajaran Menggunakan media	75%
4	Guru membiasakan siswa untuk mencari tau materi ajar dengan kelompok yang dibagikan	57,5%
5	Guru mengajak siswa menghafal kosa kata harian pada setiap pembelajaran kalam	77,5%
6	Guru membimbing siswa untuk memahami hasil materi kalam berbasis fun learning	62,5%
7	Siswa akan dibiasakan menggunakan bahasa arab dalam berbicara	70%
8	Siswa setuju jika diadakan pembelajaran kalam berbasis fun learning menggunakan video animasi	82,5%
<b>Rata-rata</b>		75,5%

Dari hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar kalam yang dikembangkan sangat di butuhkan oleh siswa. Kesimpulan ini dapat dilihat dari kriteria penilaian berikut:

**Tabel 2. Kriteria penilaian**

<b>Rentang</b>	<b>Rentang</b>	<b>Kevalidan</b>
<b>80-100</b>	Sangat baik	Sangat valid
<b>65-79</b>	Baik	Valid
<b>55-64</b>	Cukup baik	Cukup valid
<b>40-54</b>	Kurang baik	Kurang valid
<b>0-39</b>	Tidak baik	Tidak valid

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan angket kebutuhan peserta didik menghasilkan skor rata-rata 75,5 dan berada dalam kategori baik dan valid. Hasil ini menunjukkan bahwa inovasi harus dilakukan dalam pembelajaran dan bahwa peserta didik membutuhkan adanya pengembangan bahan ajar kalam yang berbasis fun learning menggunakan video animasi.

### **3. Desain Produk**

Dalam proses pengembangan bahan ajar maharah kala berbasis fun learning menggunakan video animasi peneliti menyiapkan bahan yang akan digunakan untuk membuat bahan ajar kalam terlebih dahulu, sehingga mereka dapat membuat produk yang mudah digunakan dan menarik bagi siswa.

Berikut proses pembuatan bahan ajar kalam berbasis fun laerning menggunakan video animasi yang peneliti

kembangkan, pemilihan materi kalam pokok yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan, Pembuatan karakter animasi, Pengisian dubing animasi, Singkronisasi dan pengeditan video, Pengerjaan aktivitas pengembangan bahan ajar kalam berbasis fun laerning menggunakan video dengan langkah-langkah pembelajarannya : mengenal peserta didik, menyusun materi pembelajaran, menggunakan media dan permainan, kolaborasi, motivasi peserta didik.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, maka tahap selanjutnya mengembangkan desain produk. Pembuatan bahan ajar kalam menggunakan video animasi menggunakan aplikasi plotagon story. Bentuk bahan ajar kalam berbasis fun learning akan menggunakan video animasi yang di editing menggunakan aplikasi Platagon story selayaknya video pembelajaran.

#### **4. Hasil validasi**

Validasi materi ditujukan untuk mengetahui kesesuaian bahan ajar dengan basis fun learning. Validator untuk ahli materi adalah Irmansyah, M.Pd.I, berdasarkan hasil validasi di atas dapat di simpulkan bahwa pengembangan bahan ajar kalam berbasis fun learning menggunakan video animasi mendapatkan skor 91%. Produk yang dikembangkan

memenuhi kriteria dan dapat digunakan, tetapi perlu direvisi sesuai dengan kritik, saran, dan komentar ahli sebelum di uji cobakan secara akurat.

Setelah di validasi oleh ahli materi dilanjutkan ke validasi kepada ahli media. Validator media di lakukan oleh ahli media yang dalam hal ini adalah Rendi Sabana, M.Pd.I Berdasarkan hasil validasi di atas, media dalam bahan ajar kalam berbasis fun learning yang menggunakan video animasi memperoleh skor presentase 90%, yang menempatkannya dalam kategori sangat baik dan valid. Namun, beberapa hal masih perlu direvisi sebelum uji coba diberikan kepada siswa.

### **5. Revisi produk**

Produk direvisi setelah validasi agar dapat digunakan oleh siswa. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan kritik, saran, dan arahan dari ahli media dan materi.

Memberikan harakat pada subtitle nya supaya mempermudah siswa dalam memahami percakapan tersebut. Menyesuaikan video dengan basis fun learning dan penyampaian video animasi disesuaikan dengan bahan ajar kalam serta durasi penjelasan video animasi di buat secara ringkas dan jelas.

## 6. Uji coba produk

Pada tahap uji coba produk ini peneliti melakukan tiga tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penilaian. Uji coba produk ini di lakukan pada kelas VI. Uji coba ini di lakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis fun learning menggunakan video animasi.

## 7. Efektivitas Penggunaan Video Animasi Pada Bahan Ajar kalam Berbasis Fun Learning Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Iman Palembang

Setelah produk direvisi sesuai dengan petunjuk, koreksi, dan saran dari validator, langkah terakhir adalah menguji produk di sekolah. Ini melakukan uji coba sebelumnya dan setelahnya untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dibuat menjadi sumber belajar bagi siswa. Ini dilakukan dengan melakukan pre tes dan post tes untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan video animasi pada bahan ajar kalam berbasis fun learning di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Iman Palembang.

1. Hasil test

Hasil tes diperoleh dari perhitungan nilai pre tes dan post tes di kelas VI SD, Ujian dilakukan pre tes dan post tes untuk mengetahui seberapa jauh perbedaan yang terjadi antara sebelum dan sesudah tes. Nilai pre tes dan post tes siswa ditunjukkan di sini.

Seperti yang dilakukan oleh perhitungan yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI (B) sebagai kelas kontrol, nilai siswa telah meningkat; mereka memperoleh nilai rata-rata 28,42% pada pre tes dan 67,10% pada post tes.

Seperti yang dilakukan oleh perhitungan yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI (A) sebagai kelas eksperimen, nilai siswa telah meningkat; mereka memperoleh nilai rata-rata 37,75% pada pre tes dan 81,75% pada post tes.

## 2. Hasil analisis data dan hipotesis

### Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan pada dua data, pre-test dan post-test, di kelas VI (A) sebagai kelas eksperimen dan Kelas VI (B) sebagai kelas kontrol. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Nurul Hidayah, Mukmin Mukmin, dan Monika Rahma, "Kecerdasan Dan Kepribadian Siswa di SMP IT Fathona Palembang Dan Pengaruhnya Terhadap [ ١٣١ ] ٢٠٢٥ يونيو - العدد الأول - المجلد الثالث العشر - العدد الأول - يونيو

Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov sminov dan uji shapiro -Wilk. Memiliki ketentuan data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria nilai Sig >0,05.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data dari kelompok PreTest dan PostTest (Kontrol maupun Eksperimen) memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hal ini menunjukkan bahwa data dalam semua kelompok berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada data hasil nilai pre-test dan post-test. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah data memiliki kesamaan atau tidak data di nyatakan homogeny dengan ketentuan apabila sig>0,05.

Berdasarkan nilai yang di peroleh dari tabel uji homogenitas yang di peroleh adalah  $0,76 > 0,05$  (Sig 0,76 lebih besar dari 0,05), sehingga data pre test dan post test dapat di nyatakan memiliki varians yang sama dan homogen.

### Uji Hipotesis ( Uji T )

Uji hipotesis di lakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pada nilai pretest dan post test yang di lakukan pada kelas VI.

Dari hasil uotput pada table independent Samples Test di atas dapat di ketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 dan lebih kecil dari 0,05 maka dapat di simpulkan terdapat perbedaan dan pengaruh yang nyata antara hasil belajar pada data pre test dan post test.

### Hasil uji N-Gain Score

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan sebuah treatment atau perlakuan dalam penilaian dalam ini, maka peneliti akan melanjutkan uji *Normalized Gain (N-Gain)*.

Hasil perhitungan Uji N-Gain Score di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen (yang mendapatkan perlakuan) dengan nilai rata-rata 70,78 termasuk kategori cukup efektif. Sementara pada pada kelas control dengan nilai rata-rata 53,23 termasuk kategori kurang efektif Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar maharah kalam berbasis fun learning menggunakan video animasi plotagon story cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar maharah kalam berbasis fun learning dengan video animasi plotagon story untuk siswa kelas VI di SD IT Nurul Iman Palembang. Hasil validasi menunjukkan bahan ajar sangat valid (materi 91%, media 90%). Uji efektivitas menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (Sig 0.02 <0.05). N-Gain kelas control mencapai 53,23 ( kurang efektif ), sedangkan kelas eksperimen 70,78 ( cukup efektif ). bahan ajar yang diterapkan untuk meningkatkan Kemahiran siswa dalam berbicara Bahasa arab ini dikategorikan efektif dalam pembelajaran Bahasa arab.

## REFERENSI

- Bukit, Servista, Eny Dwi Marcela, dan Ernawati Ernawati. "Teacher's Strategy to Create Fun Learning in Elementary School." *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature* 2, no. 3 (28 Januari 2023): 244–49. <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i3.129>.

- Hakim, Lukman Nul. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Palajaran Pendidikan Agama Islam Berbentuk Modul Dengan Model Borg Dan Gall Terhadap Siswa Kelas Xi Semester Ganjil Di SMA Negeri 2 Situbondo Tahun Pelajaran 2015/2016.” *Nusantara Journal of Islamic Studies* 1, no. 1 (22 April 2020): 51–65. <https://doi.org/10.54471/njis.2020.1.1.51-65>.
- Hidayah, Nurul, Mukmin, dan Geta Apriyani. “Kemampuan Abad 21 Siswa Pendidikan Menengah Di Sumatera Selatan: Sebuah Tinjauan Pembelajaran Menulis Berbahasa Arab Di Madrasah.” *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)* 2, no. 1 (10 September 2024): 1–10.
- Hidayah, Nurul, Mukmin Mukmin, dan Monika Rahma. “Kecerdasan Dan Kepribadian Siswa di SMP IT Fathona Palembang Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara.” *Taqdir* 7, no. 1 (28 Juni 2021): 115–30. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v7i1.8455>.
- Huda, Nizlel, Jefri Marzal, Yelli Ramalisa, Novferma Novferma, dan Febbry Romundza. “Pelatihan Pembuatan Film Animasi Matematika 3d Dengan

Platagon Story Untuk Meningkatkan Self-Efficacy.”  
*Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 4, no. 4 (2 Desember 2023): 4294–4301.

Imron, Kristina. “The New Trend in Development of The Textbook for Writing Based on The Integrative Approach for College Students in Indonesia.” *Gunung Djati Conference Series* 26 (2 Agustus 2023): 9–33.  
<https://doi.org/10.15575/gdcs.v26i1.1651>.

Imron, Kristina, Muhammad Yahya Abdullah, Qoim Nurani, Enok Rohayati, dan Jamanuddin Jamanuddin. “A New Direction of Arabic Language Teaching: Integration Muthala’ah Text Book and Religious Moderation Concept.” *Al-Ta’rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 12, no. 1 (2 Juni 2024): 69–88.  
<https://doi.org/10.23971/altarib.v12i1.7779>.

Imron, Kristina, Irmansyah Irmansyah, Nurhusna Nurhusna, Iffat Maimunah, dan Zainal Abidin Hajib. “A New Model of Kalam Material Through Cybernetic Approach: Development Stages and The Influence Towards Speaking Skill of Students.” *Jurnal Al Bayan:*

*Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 15, no. 1 (11 Juni 2023): 207–23.  
<https://doi.org/10.24042/albayan.v15i1.16199>.

Jamanuddin, Jamanuddin, dan Dedi Baruna. “NIDZÂM AL-TAQWÎM FÎ DURÛS AL-LUGHAH AL-‘ARABIYYAH LIMA HÂRAH AL-KALÂM BIMA’HAD IZZATUNA PALEMBANG.” *Taqdir* 2, no. 2 (2016).  
<https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Taqdir/article/view/1709>.

Jamanuddin, Jamanuddin, dan Ibrahim Ibrahim. “Problematika Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren MA Bahrul Ulum Muliasari–Banyuasin.” *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 1 (15 Juni 2021): 107–17.

Jumhur, Jumhur, dan Wasilah Wasilah. “Constitute-Based Religious Moderation Education.” *Al-Hayat: Journal of Islamic Education* 7, no. 2 (16 Juli 2023): 370–80.  
<https://doi.org/10.35723/ajie.v7i2.365>.

“Media Pembelajaran – Repositori Tes.” Diakses 19 Februari 2025. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>.

Mukmin, Nurul Hidayah, dan Naila Amelina. “Evaluasi Program Intensif Bahasa Arab Pada Kelas Akselerasi Di Pondok Pesantren.” *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 6, no. 1 (30 April 2024): 38–47. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v6i1.2570>.

Mulita, Bunga Aulia Syafira, Fauziah Azizah Batubara, Romastrika Enjelika Manik, dan Suci Frisnoiry. “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HIMPUNAN DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN PLOTAGON STORY.” *Humantech : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (17 April 2023): 1074–81.

Nurani, Qoim. “Characteristics of Learning Arabic Using the Totally Physical Response Method at Palembang Elementary School.” *Taqdir* 8, no. 2 (30 Desember 2022): 173–85. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v8i2.16852>.

- . “Hiwar Method In Increasing The Speaking Skill Of Ma’had Al-Jami’ah Students.” *An-Nida: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 3 (13 Juni 2022): 133–43. <https://doi.org/10.30999/an-nida.v11i2.2575>.
- “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Integratif Berbasis Tarkib Al-Qur’an Dan Atsar Untuk Salafiyah Ulya Pondok Pesantren Tahfidz Al-Qur’an Harun Asy-Syafi’i Karangkajen Kota Yogyakarta - Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.” Diakses 18 Februari 2025. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/15114/>.
- “Pengembangan falak syar’i menuju astronomi dalam menentukan arah kiblat di Universitas Malaya Kuala Lumpur Malaysia - Walisongo Repository.” Diakses 30 April 2024. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/5781/>.
- “Pengembangan Materi Qiraah Berbasis Pendekatan Sainifik Dengan Media Pixton Komik di MTsN 1 Palembang | Sabana | Arabia.” Diakses 17 Februari 2025. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Arabia/article/view/24344>.

“Pengembangan Video Animasi 3D Menggunakan Aplikasi Plotagon Story untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengarkan Bahasa Arab | LISANIA: Jurnal Pendidikan dan Sastra Arab.” Diakses 19 Februari 2025.

<https://ejournal.uinsalatiga.ac.id/index.php/lisania/article/view/658>.

Ritonga, Syaipuddin, Zulpina Zulpina, dan Isra Hayati Darman. “Pengembangan Bahan Ajar Maharah Kalam Di Pondok Pesantren Darut Tarbiyah Kabupaten Mandailing Natal.” *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 16, no. 4 (9 Mei 2022): 1215–29.

<https://doi.org/10.35931/aq.v16i4.1058>.

Rohayati, Enok, dan Sri Rahayu. “Ta’tsîr Istikhdâm Tharîqah Tamtsîl Al-Mumatstsilah Fî Mahârah Al-Kalâm (Al-Dirâsah Al-Tajrîbiyyah Fî Al-Shaff Al-Sâbi’ Bil-Madrasah Al-Tsânawiyah Al-Hukûmiyyah Palembang).” *Taqdir* 3, no. 2 (2017): 44–56.

<https://doi.org/10.19109/taqdir.v3i2.1763>.

- Rohayati, Enok, Wasilah Wasilah, dan Sintya Rahmadewi. “Pembelajaran Shorof menggunakan Buku Al-Maksud dengan Metode Istiqraiyyah.” *Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah* 8, no. 1 (7 Mei 2024): 49–57. <https://doi.org/10.32332/tapis.v8i1.8406>.
- Rohmaini, Luthvia, Netriwati Netriwati, Komarudin Komarudin, Fadly Nendra, dan Maratul Qiftiyah. “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg And Gall.” *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 5, no. 2 (29 September 2020): 176–86. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>.
- Sa'idah, Emy Lailatus, Aufia Aisa, dan Amrini Shofiyani. “Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Mi Mamba'ul Maarif Karangdagangan.” *Al-Lahjah* 3, no. 1 (30 Januari 2020): 75–94. <https://doi.org/10.32764/allahjah.v3i1.2482>.
- Thohir, Muhammad, Kiki Cahya Muslimah, dan Nihayatin Musyafa'ah. “Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019.” *TADARUS* 10,

وينكي راماسيفتي وواسيلة وقائم نوراني: المواد التعليمية لمهارة كلام باستخدام تطبيق *Plotagon Story* في المدرسة  
الإبتدائية الإسلامية المتكاملة نور الإيمان فاليمبانج.

---

no. 1 (16 Juni 2021).  
<https://doi.org/10.30651/td.v10i1.8485>.

[ ١٤٢ ] التدرسي: المجلد الثالث العشر - العدد الأول - يونيو ٢٠٢٥