



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS TIKTOK PADA MATERI AT-TAHIYYAT WA AT-TA'ARUF DI SEKOLAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS X MAN PALOPO

**Emha Alifka Syam^{1*}, Riski Apriliani², Al-Gazaly³, Hj. Kartini⁴, Aishiyah Saputri
Laswi⁵**

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

*Email: alifkasyam02@gmail.com, aprilriski22@gmail.com, 2202030046@uinpalopo.ac.id,
kartini@uinpalopo.ac.id, aishiyahsaputrilaswi@uinpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4649>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menguji tingkat validitas media pembelajaran video interaktif berbasis Tik Tok pada materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf; (2) menganalisis tingkat praktikalitas penggunaan media tersebut oleh guru dan siswa kelas X MAN Palopo; serta (3) mengukur tingkat efektivitas media video interaktif berbasis Tik Tok dalam meningkatkan motivasi belajar atau minat siswa pada pembelajaran bahasa Arab pada materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf di Sekolah dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X Man Palopo. Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode Research & Development (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penerapan (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X MAN Palopo, dengan 18 responden pada bulan November 2025 untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran ini. Hasil dari pengembangan ini adalah: (1) Tingkat Validitas Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tik Tok pada Materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf di Sekolah dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X dari hasil validitasi oleh validator materi sebesar 92% dengan kategori sangat valid, dan hasil validitasi oleh validator media sebesar 83% dengan kategori sangat valid (2) Tingkat Praktikalitas Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tik Tok pada Materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf di Sekolah dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X dari hasil praktikalitas oleh guru mata pelajaran sebesar 94% dengan kategori sangat praktis dan hasil praktikalitas oleh siswa menggunakan angket respon memperoleh persentase sebesar 87,8% dengan kategori praktis. Analisis pre-tes dan post-test menunjukkan hasil perhitungan rata-rata N-Gain score dari 18 siswa menunjukkan nilai sebesar 0,88 skor ini termasuk dalam kategori "keefektifan tinggi" karena berada di atas nilai 0,7. Adapun persentase N-Gain score (%) yang diperoleh adalah 88,28%. Berdasarkan hasil tersebut, media bahan ajar berbasis Tik Tok pada materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf dinyatakan layak, serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab kelas X MAN Palopo.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, TikTok

1. PENDAHULUAN

Guruan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu negara. Guruan perlu menerapkan metode pengajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Penggunaan media sosial sebagai alat pembelajaran menjadi salah satu aspek yang terus berkembang dalam era digital saat ini.

Pengembangan bahan ajar merupakan wujud pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu yang diadaptasi dari teori-teori pembelajaran. Oleh karena itu dengan hadirnya pembelajaran digital ini maka posisi pembelajaran bahasa Arab tidak bisa hanya sebatas pembelajaran di buku saja, tetapi juga harus mengikuti tantangan di dalam dunia digital sehingga



diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang menarik.

Materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Materi ini membahas tata cara dan adab dalam berkenalan dan menyampaikan salam kepada orang lain sesuai dengan tuntunan Islam. Kosakata dan ungkapan-ungkapan bahasa Arab yang lazim digunakan saat bertemu dan berkenalan tercakup dalam materi ini. Siswa juga diajarkan adab dan etika dalam berinteraksi, seperti mengucapkan salam dengan ramah, memandang lawan bicara, berjabat tangan (bagi non-mahram), dan menunjukkan sikap yang santun.

Pembelajaran materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf bertujuan untuk membiasakan siswa mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari sejak dini, khususnya dalam berinteraksi dan menjalin hubungan baik dengan sesama. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf perlu dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan bahan ajar berbasis TikTok dapat menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran materi ini.

Pengembangan bahan ajar berbasis Tik Tok tidak hanya memberikan bahan ajar kepada siswa, tetapi juga menyajikan pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan relevan dengan zaman. Siswa dapat berinteraksi tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan berbagai sumber belajar untuk mencapai hasil yang diinginkan. Jika pembelajaran bahasa Arab tidak dikembangkan sesuai dengan tantangan dunia digital, generasi muda yang paling banyak menggunakan media digital dan teknologi informasi akan kehilangan minat terhadap dunia Bahasa Arab. Hal ini akan berdampak pada sektor-sektor lain yang berkaitan dengan bahasa Arab.

Oleh karena itu, pengenalan dunia bahasa Arab harus terus dilakukan kepada generasi muda melalui pemanfaatan media digital, salah satunya melalui aplikasi TikTok. TikTok merupakan platform media sosial yang sangat populer di kalangan remaja. TikTok menjadi aplikasi mobile paling populer di dunia pada tahun 2019-2022 terutama selama pandemi COVID-19 dan Diperkirakan mencapai 1,5 miliar pengguna aktif bulanan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat video pendek dengan berbagai macam efek dan musik. Selain itu, TikTok dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan kreatif.

Pemanfaatan Tik Tok dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, TikTok juga dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah pola hidup masyarakat, termasuk pola belajar siswa. Siswa saat ini lebih menyukai belajar dengan cara yang menarik dan interaktif.

Para guru dan peneliti telah banyak melakukan pemanfaatan Tik Tok dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Tik Tok dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam. TikTok dapat diolah sebagai media untuk mengembangkan bahan ajar atau pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa. Pengembangan bahan ajar ini bukan hanya didasarkan atas kepentingan pengembang, melainkan merupakan alternatif pemecahan masalah pembelajaran.

Mempelajari bahasa Arab merupakan suatu pekerjaan yang sangat kompleks. Pembelajaran bahasa Arab bukan serangkaian langkah mudah yang bisa diamati dan diprogram dalam sebuah panduan singkat. Beberapa kalangan di dunia akademik maupun non-akademik memiliki prinsip bahwa mempelajari bahasa Arab adalah hal yang rumit. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab berbasis digital merupakan sebuah praktik instruktif yang dapat membantu pelajar tidak hanya di kalangan akademisi saja, tetapi juga untuk semua kalangan.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) merupakan salah satu satuan guruan keagamaan tingkat menengah yang terletak di bagian pusat kota Palopo, hal ini menjadi mendukung akses internet dan penggunaan teknologi yang baik di sekolah, MAN Palopo dibawah naungan kementerian Agama Republik Indonesia memuat mata pelajaran Bahasa Arab di setiap tingkatan dan tentunya membutuhkan inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab itu sendiri. Berangkat dari fenomena tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi. Bahan ajar



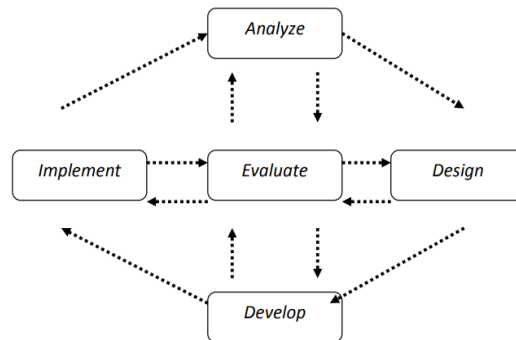
sebagai salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar merupakan poin yang sangat penting untuk dikembangkan dan diintegrasikan dengan teknologi yang ada, peneliti kemudian memilih aplikasi TikTok sebagai basis atau media untuk mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi dengan alasan yang telah diuraikan sebelumnya.

Berdasarkan uraian fenomena diatas, peneliti kemudian merumuskan judul penelitian berikut sebagai dasar dan penunjang dalam melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tik Tok pada At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf di Sekolah dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Palopo”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) dalam penelitian ini. Peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi TikTok untuk materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah. Pengembangan ini menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini memastikan inovasi yang dihasilkan menjadi efektif, efisien, dan dapat diandalkan.

Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan AADIE

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan bahan ajar berbasis Tik Tok dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah prosedur pengembangan model ADDIE yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya yaitu:

1. Analysis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal model pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan kajian awal terhadap kondisi awal siswa kelas X MAN Palopo melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memiliki latar belakang pendidikan yang beragam, di mana sebagian besar berasal dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang sebelumnya belum pernah mendapatkan pembelajaran bahasa Arab secara formal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dasar bahasa Arab, khususnya pada materi At-Tahiyat wa At-Ta'aruf. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah dinilai kurang mampu menarik perhatian dan minat serta meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan cenderung membosankan, padahal karakteristik siswa kelas X MAN Palopo merupakan generasi yang akrab dengan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang inovatif dan kontekstual berbasis teknologi untuk membantu siswa memahami materi dasar bahasa Arab secara lebih mudah, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

Adapun bahan ajar di MAN Palopo khusus pada kelas X untuk materi At-Tahiyat wa At-Ta'aruf adalah Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 83 Tahun 2023 Sebagai bahan ajar pendukung, guru mengarahkan siswa menggunakan kamus Arab-Indonesia dan sebaliknya serta internet. Pada tahap ini, peneliti juga menelaah kurikulum dan mengkaji referensi-referensi yang

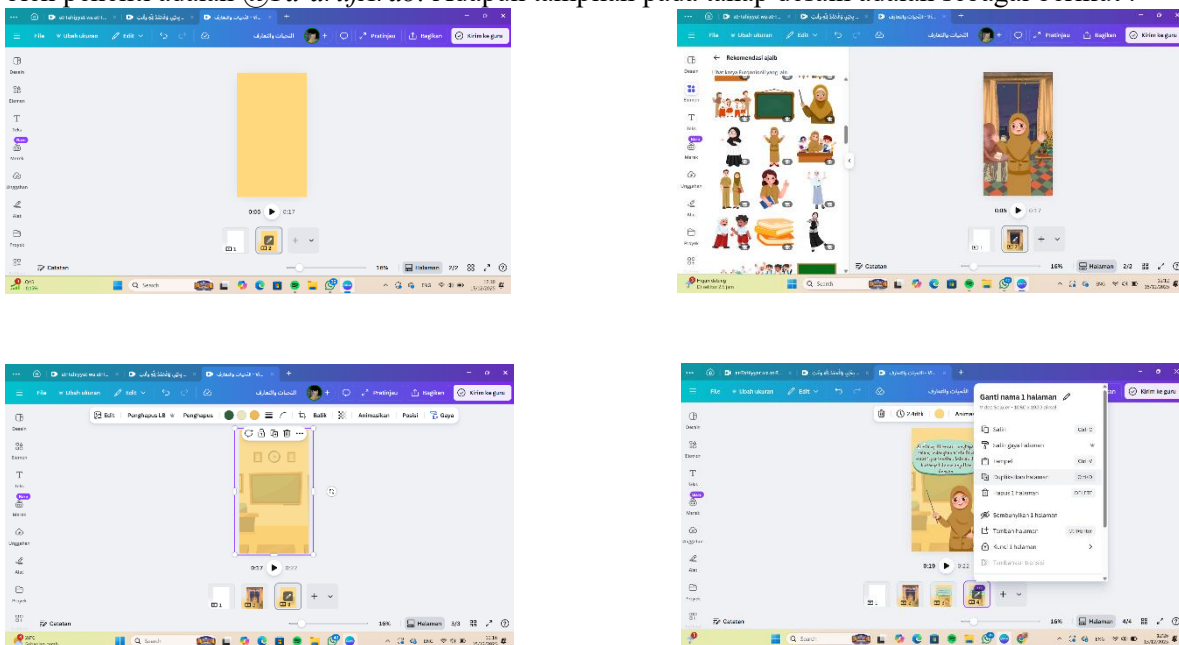


sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mata pelajaran Bahasa Arab mengenai materi At-Tahiyyat wa At-Ta'aruf. Telaah kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum apa yang diterapkan dalam pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di MAN Palopo adalah Kurikulum Merdeka. Dalam hal ini, berdasarkan hasil analisis terhadap kurikulum, dipilih 1 Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi sasaran pengembangan yaitu materi tentang At-Tahiyyat wa At-Ta'aruf.

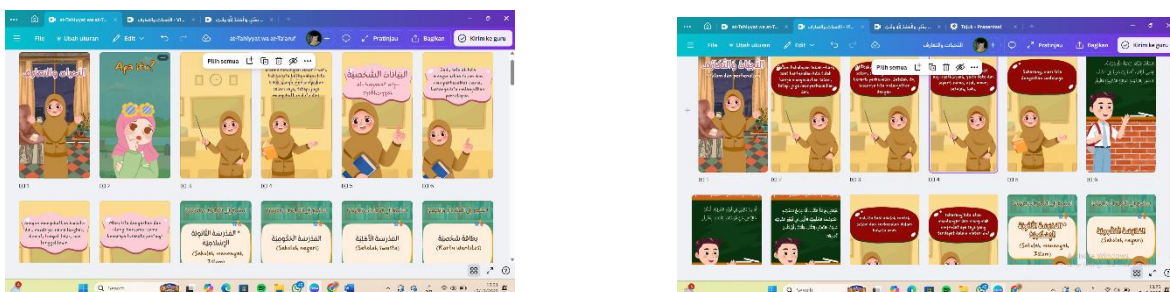
Analisis permasalahan yang ditemukan di MAN Palopo, maka dikembangkan sebuah media pembelajaran video interaktif berbasis Tik Tok yang menarik dan dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun selama Handphone atau laptop memiliki jaringan internet.

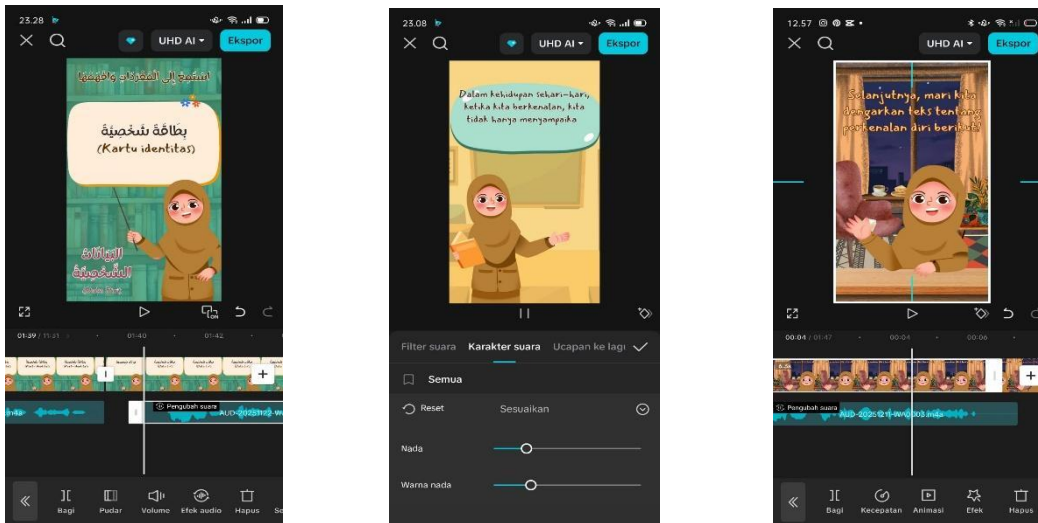
2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang bahan ajar baik dari segi penyajian isi materi, penyusunan tampilan materi maupun tampilan masing-masing layar dalam bahan Ajar. Bahan ajar dirancang dengan menggunakan Aplikasi *Canva* dan *CapCut*. Bahan ajar yang akan dihasilkan adalah bahan ajar berbasis TikTok dengan materi At-Tahiyyat wa At-Ta'aruf. Adapun nama akun yang buat oleh peneliti adalah *@Ta'arufArab*. Adapun tampilan pada tahap desain adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Desain Aplikasi *Canva*





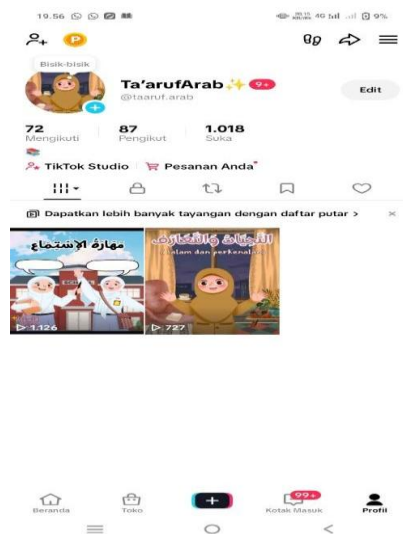
Gambar 3. Desain Aplikasi Capcut

Setelah perancangan video interaktif selesai didesain, tahap selanjutnya perancangan instrumen media pembelajaran video interaktif. Perancangan instrumen dibuat berdasarkan kebutuhan dalam proses penelitian. Instrumen yang dirancang pada penelitian ini yaitu berupa instrumen lembar validasi dan lembar angket praktikalitas. Sebanyak 2 instrumen validasi yang dirancang untuk diberikan kepada masing-masing validator sesuai dengan bidang dan keahliannya yakni ahli media dan ahli materi. Lembar validasi memuat beberapa pernyataan yang dapat mengukur tingkat kevalidan produk sebelum diuji cobakan di lapangan. Adapun angket praktikalitas diberikan kepada 18 orang siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Arab MAN Palopo pada saat pengimplementasian produk. Lembar angket praktikalitas memuat beberapa pernyataan yang berbentuk check list pada skala *likert* yang telah disediakan. Pernyataan-pernyataan tersebut terkait dengan media pembelajaran video interaktif berbasis Tik Tok yang telah dibuat untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran video interaktif berbasis Canva tersebut dalam pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Produk

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan produk. Pada tahap ini bahan ajar dikembangkan sesuai dengan tahap desain. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji validitas terhadap bahan ajar yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar yang dikembangkan. Gambarnya sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan Aplikasi TikTok



b. Analysis data

Sebelum dilakukan uji coba produk pada tahap implementasi, maka terlebih dahulu prosedur yang dilakukan oleh peneliti adalah memvalidasi media pembelajaran video interaktif berbasis Tik Tok yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidannya.

1) Analisis Penilaian Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi adalah berupa video interaktif berbasis Tik Tok. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2025 oleh Ustadz Mustofa S.Pd.I., M.Pd.I (dosen UIN Palopo) selaku dosen ahli materi video interaktif berbasis Tik Tok. Hasil validasi yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus, yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100$$

Terdapat 13 item indikator yang memiliki 5 kriteria penilaian sehingga skor maksimal yang diperoleh adalah 65 (13 item indikator x 5 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 60 sehingga diperoleh nilai kevalidan 92%.

a) Data Kuantitatif

Hasil skor persentase kelayakan media kemudian dikonversikan ke dalam kalimat dengan pedoman tabel kriteria kelayakan aplikasi. Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi adalah 92% sehingga dikategorikan “Sangat Valid”, sehingga materi yang termuat dalam media yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada pembelajaran dan tidak memerlukan revisi penuh, namun tetap perlu mempertimbangkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi.

b) Data Kualitatif

1) Analisis Penilaian Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah berupa video interaktif berbasis Tik Tok. Validasi pada ahli media dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2025 oleh Saskia Nur, S.Pd., MPd. (dosen UIN Palopo) selaku dosen ahli media video interaktif berbasis Tik Tok. Hasil validasi yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus, yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100$$

Terdapat 12 item indikator yang memiliki 5 kriteria penilaian sehingga skor maksimal yang diperoleh adalah 60 (12 item indikator x 5 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 50 sehingga diperoleh nilai kevalidan 83%. Berikut analisis data penilaian validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

a) Data Kuantitatif

Berikut hasil perhitungan validasi ahli media:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100 \\ &= \frac{50}{60} \times 100 \\ &= 83\% \end{aligned}$$

Hasil skor persentase kelayakan media kemudian dikonversikan ke dalam kalimat dengan pedoman tabel kriteria kelayakan aplikasi. Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media adalah 83% sehingga dikategorikan “Sangat Valid”, sehingga materi yang termuat dalam media yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada pembelajaran dan tidak memerlukan revisi penuh, namun tetap perlu mempertimbangkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media

b) Data Kualitatif

Table 1. Saran Ahli Media

No	Saran
1.	Kata pengantar perlu dipersingkat agar lebih mudah dipahami
2.	Menambahkan terjemahan Indonesia pada judul besar
3.	Menambahkan backsound (musik) agar tidak monoton



4. Memperbaiki beberapa kesalahan dalam penulisan
5. Mengedit dan mengatur urutan video agar lebih terstruktur

Berdasarkan saran dari ahli media yang terdapat pada tabel 4.5., peneliti telah melakukan perbaikan dengan saran yang diberikan sebelum media digunakan pada tahap selanjutnya.

4. Penerapan (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap setelah media pembelajaran dinyatakan valid oleh para ahli dan telah melalui proses revisi. Pada tahap selanjutnya peneliti menguji media pembelajaran berbasis Tik Tok pada materi At-Tahiyat wa At-Ta'aruf (salam dan pengenalan) kepada siswa kelas X MAN Palopo, melalui angket praktikalitas respon guru dan siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran. penilaian kepraktisan tersebut diperoleh melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa setelah media digunakan dalam pembelajaran. Berikut hasil praktikalitas terhadap guru dan siswa.

a. Analisis hasil praktikalitas oleh guru mata pelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi adalah berupa video interaktif berbasis Tik Tok. Validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2025 oleh Ustadz Hamsyar Atmaja, S.Pd. (Guru Mata Pelajaran) selaku ahli materi video interaktif berbasis Tik Tok. Hasil validasi yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus, yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100$$

Terdapat 14 item indikator yang memiliki 5 kriteria penilaian sehingga skor maksimal yang diperoleh adalah 70 (14 item indikator x 5 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 66 sehingga diperoleh nilai kevalidan 94%.

Berikut hasil perhitungan praktikalitas oleh guru mata pelajaran:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100 \\ &= \frac{66}{70} \times 100\% \\ &= 94\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif pada tabel 4.6. yang diperoleh dari uji praktikalitas oleh guru, media pembelajaran mendapatkan skor 94% dari hasil keseluruhan. Mengacu pada tabel kriteria praktikalitas, skor 94% ini termasuk kategori "Sangat Praktis", sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis dan tidak perlu dilakukan revisi secara menyeluruh.

b. Praktikalitas Siswa

Materi at-tahiyat wa at-ta'aruf yang disajikan menggunakan media pembelajaran berbasis Tik Tok telah diuji coba pada 18 siswa di MAN Palopo. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis Tik Tok yang dikembangkan, peneliti membagikan angket kepada setiap siswa. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penilaian siswa terhadap materi at-tahiyat wa at-ta'aruf dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Tik Tok

Berikut hasil perhitungan respon siswa:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100 \\ &= \frac{870}{990} \times 100 \\ &= 87,8\% \end{aligned}$$

Berdasarkan angket respon terhadap 18 siswa MAN Palopo, diperoleh hasil persentase terhadap kepraktisan media pembelajaran video interaktif berbasis Tik Tok dengan persentase 87,8% dan dikategorikan "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari siswa terhadap produk sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Tik Tok praktis untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas X MAN Palopo.



5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari langkah-langkah pengembangan model ADDIE yaitu tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap evaluasi ini terdapat dua tahapan yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif merupakan tahapan untuk mengumpulkan data di setiap tahapan. Pada tahap evaluasi dalam proses pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis Tik Tok yang dilakukan oleh peneliti ialah revisi dan perbaikan pada setiap tahapan, revisi dilakukan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Berikut rincian evaluasi formatif yang dilakukan setiap tahapan dalam penelitian:

Tabel 2. Evaluasi Formatif Setiap Tahapan

No.	Tahap ADDIE	Tujuan Evaluasi	Aspek di evaluasi	Responden/pelaksana
1.	<i>Analysis</i> (Analisis)	Menentukan kebutuhan guru dan siswa	Kurikulum dan karakteristik siswa	Peneliti, Guru, Siswa
2.	<i>Design</i> (Perancangan)	Merancang media sesuai hasil analisis	Rancangan <i>storyboard</i> , alur video dan naskah	Peneliti
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	Membuat, memvalidasi dan merevisi media	Kualitas media video (audio, visual, isi), dan materi	Peneliti, Ahli Materi, Ahli Media
4.	<i>Implementation</i> (Penerapan)	Menerapkan media secara terbatas	Keterlibatan siswa dan kesesuaian dengan pembelajaran	Guru Dan Siswa
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Menilai efektivitas media video	Peningkatan pemahaman siswa, perbedaan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	Siswa-Siswi Kelas X

Sedangkan pada evaluasi sumatif di akhir pengembangan produk untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas produk yang telah dikembangkan dengan pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa.

c. Uji hasil efektivitas

Uji efektifitas dilakukan dengan mengukur hasil pre dan post tes yang dilakukan pada siswa yang disajikan dalam tabel 2.

Tabel 3. Hasil Pre dan Post Tes Siswa

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE						
No.	POST TEST	PRE TEST	POST PRE	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain Score	N-Gain Score (100%)
1.	100	60	40	40	1	100%
2.	100	40	60	60	1	100%
3.	90	80	10	20	0,5	50%
4.	100	90	10	10	1	100%
5.	100	70	30	30	1	100%
6.	90	50	40	50	0,80	80%



7.	100	60	40	40	1	100%
8.	100	50	50	50	1	100%
9.	90	30	60	70	0,86	86%
10.	90	50	40	50	0,80	80%
11.	80	40	40	60	0,67	67%
12.	100	80	20	20	1	100%
13.	100	70	30	30	1	100%
14.	100	90	10	10	1	100%
15.	100	30	70	70	1	100%
16.	80	50	30	50	0,60	60%
17.	90	40	50	60	0,83	83%
18.	90	40	50	60	0,83	83%
MEAN	93,33	53,33	40	47,78	0,88	88,28

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji pre dan post tes 18 siswa kelas X MAN Palopo diperoleh rata-rata pre-test sebesar 53,33, sedangkan rata-rata post-test sebesar 93,33. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media atau bahan ajar yang dikembangkan.

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata 0,88, atau dalam bentuk persentase sebesar 88,28%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi ($\geq 0,76$). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran sehingga dapat disimpulkan media ini efektif untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas X.

B. Pembahasan

Penelitian yang berjudul pengembangan bahan ajar berbasis tik tok pada materi at-tahiyat wa at-ta'aruf di sekolah dalam pembelajaran bahasa arab kelas X MAN Palopo dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektifitas dari media pembelajaran video interaktif berbasis Tik Tok. Tahap pertama dilakukan dengan mengidentifikasi berbagai masalah terkait pembelajaran bahasa Arab di kelas X MAN Palopo serta menganalisis karakteristik siswa. Peneliti kemudian menganalisis materi yang perlu dikembangkan ke dalam sebuah media pembelajaran dengan berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan sumber belajar yang digunakan.

Tahap berikutnya adalah perancangan produk yang diawali dengan merancang kerangka dari media yang dikembangkan dengan menggunakan storyboard. Perancangan meliputi desain tampilan, pewarnaan, isi setiap halaman slide, dan menentukan komponen apa saja yang dibutuhkan dalam tahap realisasi media. Peneliti kemudian menyusun instrumen penelitian yang berupa lembar validasi dan angket respon siswa. Lembar validasi merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam proses validasi, yang dimana pada proses ini media dikembangkan akan dinilai kevalidannya oleh tim ahli. Adapun angket untuk siswa bertujuan mengetahui respon terhadap media video interaktif berbasis Tik Tok yang telah dikembangkan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan di mana pada tahap ini peneliti merealisasikan produk sesuai hasil rancangan. Produk media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para validator ahli yang terdiri dari validator ahli materi, dan ahli media. Sebelum produk dinilai oleh para validator, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan validasi instrumen penilaian validator ahli dan angket respon siswa. Setelah produk divalidasi, selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai catatan dan saran dari para validator. Produk yang telah melalui proses revisi kemudian diuji coba kepada 18 orang siswa kelas X MAN Palopo.

Tahap keempat dalam model pengembangan ini adalah tahap penerapan atau implementation. Peneliti menguji cobakan media video interaktif berbasis Tik Tok pada materi at-tahiyat wa at-ta'aruf (salam dan perkenalan) kepada siswa kelas X MAN Palopo. Sebelum penerapan media, peneliti terlebih dahulu memberikan pre-test kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, peneliti menjelaskan petunjuk dan arahan



mengenai cara akses video interaktif di platform TikTok. Video tersebut diputar menggunakan perangkat handphone, dan siswa diminta mengisi angket penilaian terhadap media yang digunakan.

Tahap terakhir adalah evaluation (evaluasi), pada tahap ini dilakukan dua bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahapan berupa revisi dan perbaikan pada setiap tahapan, revisi tersebut dilakukan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir proses pengembangan untuk mengetahui efektifitas serta kualitas produk yang dihasilkan, yang diukur melalui pemberian post-test kepada siswa.

1. Kevalidan Produk yang Dikembangkan

Hasil uji validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, produk dinyatakan tidak memerlukan revisi menyeluruh, dan hanya perlu memperhatikan aspek ketahanan produk agar tetap relevan digunakan dalam jangka panjang. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 83%, yang juga tergolong dalam kategori sangat valid. Catatan dari validator menekankan pada pemilihan kosakata yang bersumber dari buku pelajaran serta verifikasi mendalam terhadap setiap kata yang dimasukkan ke dalam konten TikTok. Setelah melewati proses validasi tersebut, bahan ajar disempurnakan kembali sesuai dengan masukan dan saran dari para validator sebelum digunakan dalam tahap selanjutnya.

2. Respon Uji Praktikalitas

Setelah tahap revisi produk rampung, peneliti melakukan uji praktikalitas dengan melibatkan 18 siswa kelas MAN Paopo. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket respons siswa untuk mengevaluasi pengalaman mereka selama menggunakan media berbasis Tik Tok dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis data, diperoleh skor praktikalitas dari praktisi ahli (guru) sebesar 94%, sedangkan hasil angket respons siswa mencapai rata-rata 87,8%. Kedua capaian tersebut menempatkan media ini dalam kategori "Sangat Praktis". Hasil ini mencerminkan adanya respons positif dari siswa, sehingga media TikTok tersebut dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas X MAN Palopo. Meskipun meraih skor tinggi, nilai dari praktisi ahli belum mencapai angka maksimal terdapat masukan krusial terkait penambahan jumlah video pembelajaran agar cakupan materi lebih luas dan mendalam. Di sisi lain, skor dari siswa sedikit lebih rendah karena beberapa di antaranya masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan fitur-fitur media, ditambah dengan keterbatasan durasi pembelajaran saat penayangan video berlangsung.

3. Hasil Uji Efektifitas

Tahap uji efektifitas dilaksanakan pada 18 siswa kelas X MAN Palopo guna mengukur dampak penggunaan media berbasis Tik Tok terhadap hasil belajar. Peneliti menerapkan instrumen berupa soal *pre-test* sebelum penggunaan media dan *post-test* setelah intervensi media dilakukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus Gain, diperoleh rata-rata N-Gain Score sebesar 0,88. Skor tersebut masuk dalam kategori tinggi karena melampaui ambang batas 0,7. Selain itu, perolehan N-Gain Score (%) mencapai 83%, yang secara interpretatif tergolong dalam kategori efektif. Temuan ini membuktikan adanya peningkatan kompetensi siswa yang signifikan setelah memanfaatkan media Tik Tok, sehingga dapat disimpulkan bahwa inovasi bahan ajar ini sangat layak dan efektif untuk diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Arab di kelas X MAN Palopo.

Walaupun menunjukkan hasil yang memuaskan, nilai efektifitas ini belum mencapai angka sempurna. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor teknis, di antaranya variasi tingkat pemahaman awal tiap individu serta durasi tatap muka yang terbatas, sehingga eksplorasi terhadap konten video pembelajaran belum berjalan secara maksimal bagi seluruh siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TikTok Pada Materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Palopo*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:



1. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tik Tok Pada Materi At-Tahiyat Wa At-Ta'aruf dilakukan dengan metode Research and Development (R&D) dan diterapkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap selanjutnya yakni bahan ajar dirancang dan disusun dengan menggunakan aplikasi Canva dan Capcut disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Setelah proses perancangan selesai, maka dilanjutkan ke tahap pengembangan yaitu tahap realisasi produk. dengan dipublikasikan melalui platform TikTok sehingga mudah diakses oleh siswa kapan dan dimana saja. Pada tahap ini dilakukan validasi produk oleh para validator ahli, revisi produk, uji coba untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan dan uji kelayakan atau efektifitas media pembelajaran kartu bergambar dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir adalah tahap penyebaran di mana produk disebarakan secara langsung kepada guru bahasa Arab dan siswa kelas X MAN Palopo.
2. Validasi produk yang diperoleh dari penilaian para validator ahli menunjukkan hasil yaitu: 1) validasi ahli materi memperoleh skor 83 % dengan kategori sangat valid; 2) validasi ahli media memperoleh skor 92% dengan kategori sangat valid; 3) dan hasil praktikalitas oleh guru mata pelajaran memperoleh skor 94% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji validasi produk oleh validator ahli menunjukkan bahwa media kartu bergambar sangat valid untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Media yang dikembangkan juga dikategorikan sebagai media yang sangat praktis berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap kepraktisan media yang menunjukkan skor sebesar 87,8% dengan kategori sangat praktis. Media yang dikembangkan juga dikategorikan sebagai media yang efektif berdasarkan hasil jawaban pre dan post tes siswa diperoleh rata-rata N-Gain skor (%) yaitu 87,8 % yang mana skor ini tergolong dalam kategori efektif. Berdasarkan 3 tahapan yang telah dilakukan yaitu valid, praktis dan efektif pengembangan media pembelajaran kartu bergambar dapat dinyatakan layak karena telah mencakup 3 tahapan tersebut.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfia, Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (repository.um.ac.id, 2021).
- Alprianti Pare and Hotmaulina Sihotang, 'Pendidikan Holistik Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.3 (2023), 27778–87.
- Alvira Oktavia Safitri, Puji Ayu Handayani, and Tin Rustini, 'Pengaruh Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SD', 05.01 (2022), 919–32.
- Arief Sidharta, 'Media Pembelajaran', *Jurnal Academia Accelerating the World's Research*, 1 (2015), 1–29.
- Batubara, Hamdan Husein, 'Penelitian Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat INFORMASI', *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1.1 (2015), pp. 1–12
- Christine Sant'Anna de Almeida and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas Xi Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016', *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5.1 (2016), 1689–99.
- Devi Puspita Ayu and Rahma Amelia, 'Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning Di Era Digital', *Proceedings*, 1.2 (2020), 56–61.
- Eddy Fachrial, S Si, and M Si, *Berbasis Pembelajaran Online (Daring)*, 2020.
- Fahmi Ibrahim, Budi Hendrawan, and Sunanilah Sunanilah, 'Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1.2 (2023), 102–8.
- Faisal Adam Rahman, Agus Kristiyanto, and Sugiyanto Sugiyanto, 'Motif, Motivasi, Dan Manfaat Aktivitas Pendakian Gunung Sebagai Olahraga Rekreasi Masyarakat', *Multikultural Jurnal*



- Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 16.2 (2017), 143–53.
- Fuad Try Satrio Utomo, 'Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.2 (2023), 3635–45.
- H Ginting, 'Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan', *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan ...*, 2021.
- Harefa, Noveri Amal Jaya, and Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi*, IKIP Gunungsitoli, 2021
- Hermawan, Heru. "Traveling sebagai gaya hidup mahasiswa Yogyakarta." *ESocietas: Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 2 (2017).
- Ida Farida, Pengaruh Media Digital Berbasis Blogspot di SMPI Nazhatut Tholibin Liprak Wetan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan September 2022 di SMPI Nazhatut Tholibin Liprak Wetan, 2022.
- Irianto, Wahyu Sakti Gunawan, 'Etimologi Dan Produk Multimedia', 2017, pp. 68-70
- Isra Minarti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva untuk Meningkatkan Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz', 32, 2023.
- Joupy G Z Mambu and others, 'Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru Di Era Digital', *Journal on Education*, 06.01 (2023), 2689–98.
- Kartini, K, H A Hamdinata, and N Nurmiati, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Film Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Susunan Kalimat Di Kelas XI Madrasah Aliyah Pondok ...', *Jurnal Sinestesia*, 13.1 (2023), 245–51.
- Khairunnisa, Avivah, and Tri Wintolo Apoko, 'Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar', *Jurnal Kewarganegaraan*, 20.2 (2023), 191.
- Kurniawan Hamidi and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif Untuk Siswa Madrasah Aliyah', *Journal on Education*, 5.2 (2023), 5289–96.
- Lovandri Dwanda Putra and others, 'JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Analysis of Information Technology-Based Learning Media at SD Negeri Grogol Analisis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di SD Negeri Grogol', 4.1 (2023), 131–37.
- Luhulima, Alfiany Dennisa, 'PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK ANAK GENERASI Z', *Artikel Jurnal IT Edu Universitas Negeri Surabaya*, no. November (2017)
- M F Saza, Pengaruh Media Pembelajaran Canva for Education Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas Xi Ips Man 1 Jakarta, 2023.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43-52. Mohammad Tegar Kharissidqi and Vicky Wahyu Firmansyah, 'Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif', *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2.4 (2022), 108–13.
- Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021. Muhammad Yamin, Ismail, Siti Rodiyah, 'Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Matapelajaran Pai Kelas VII di SMPN 3 Palopo', 7.April 2025, pp. 309–24
- Mulyana Dedy, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 2008.
- Mustafa Mustafa, Nur Amalia Ilyas, 'تاودلاً اقدم لع تكررحتلما نركلا قليسو ريوطت 68, (7.1) 2024, 'ووول اووب' قيوناتلا قسردلمبا عباسلا فصلا قنابل قيسردلما
- Mustafa, Nur Alisa, and Andi Arif Pamessangi, 'Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan', *Jurnal Sinestesia*, 13.1 (2023), 252
- Nasution, Umaruddin, and Casmini Casmini, 'Integrasi Pemikiran Imam AlGhazali & Ivan Pavlov Dalam Membentuk Prilaku Siswa', *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25.1 (2020), pp. 103 13, doi:10.24090/insania.v25i1.3651
- Nelpia Manangin, Hj. Batni Bt. H. Bahri, Muhammad Nur Iman, 'Pengembangan Media Interaktif



- Berbasis Canva Pada Pembelajaran Mufrodat Kelas IV MIN 2 Kabupaten Gorontalo', 3.1 (2024), 2.
- Ngalim Purwanto, Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 112.
- Nurul Aisyah, Salsabila Panjaitan, and Harun Al Rasyid, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva', 4.2 (2023), 484–95.
- Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar', Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2.1 (2019), pp. 586–95
- Pamessangi, Andi Arif, Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2021, 01.
- Pramita, Andalusia, and Supriyo, 'Pengembangan Media Interaktif Canva Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII SMPN 4 Pasuruan', Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 8.1 (2024), 74–81
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, and I Dewa Putu Juwana, 'Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar', Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi, 2.2 (2022), pp. 98–109, doi:10.59672/widyamahadi.v2i2.1961
- R Wahdi and N Fakhrin, 'Pengaruh Penggunaan Media Video Lagu Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Mufrodat Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Payakumbuh', Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat, 2022.
- Rabbani, Madeva Adiluhung. "Perancangan Kampanye Sosial Hobi Orang Dengan Kepribadian Introvert Melalui Media Video Animasi." PhD diss., Univeristas Komputer Indonesia, 2021, 1–23.
- Riris Nur Kholidah Rambe and others, 'Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster Pada Siswa Smp, Menggunakan Metode Systematic Literature Review', Jurnal Dunia Pendidikan, 3.3 (2023), 197–211.
- Rofiq Noorman Haryadi and others, 'Peran Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris', 2021, 28–35. Setyoningtyas and Ghofur, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi', Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2021.
- Siska Ana Astriani, 'Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran', Universitas Nurul Jadid, 2018, 1–13.
- Sofiana, Nur Mei Laidatul, 'Penerapan Metode Arcs (Attention , Relevance , Confidence , and Satisfaction) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam', Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018, 1–65
- Subkhi Mahmasani, 'IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN SAINS', September, 2020, 274–82
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta: Renika Cipta, 2010), 244.
- Syamsuddin, Naidin, Andi Arif Pamessangi, Kartini Kartini, Mustafa Mustafa, Mawardi Mawardi, Mardi Takwim, and others, 'Diseminasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab Di Pondok Pesantren As' Adiyah Pengkendekan Luwu Utara', Madaniya, 4.2 (2023), 540–46.
- Wahid, A., Kartini, K., & Putra, A. (2023). Tathwir Wasilah Fidiu ar-Rusum alMutaharrikah li-Mawadd al-Istima'fi Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyah fi alsaff al-'ashir bi-al-Madrasah al-'aliyah al-Jihad Buwanjin Luwu ash Shamaliyah. AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education, 6(2), 47
- Wijaya and Anggrianto, 'Aplikasi Desain Canva: Ancaman Atau Alat Yang Membantu Kerja Desainer Grafis?', IMATYPE: Journal of Graphic Design ..., 2023.
- Yamin, Muh, and Amma Amalia Kartika, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi



- Android Materi Hukum Mad Thabi ' i , Mad Wajib Muttasil Dan Mad Jaiz Munfashil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Hukum Mad Thabi ' i , Mad Wajib Muttasil Dan Mad Jaiz Munfash', 4.3 (2024), pp. 1952–61
- Yudianto, Arif, 'Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran', Seminar Nasional Pendidikan 2017, 2017, pp. 234–37
- Yudo Harvianto, 'PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI SELAMA MASA PANDEMI COVID-19', 4.1 (2016), pp. 1–23
- Zahra Kamila and Kowiyah Kowiyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar', Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7.1 (2022), 72–83.