

The Influence Of Powtoon Based Animation Media On Arabic Vocabulary Mastery Of 4 Grade Students Of Muhammadiyah Elementary School 09 Ngaban

[Pengaruh Media Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 09 Ngaban]

Hasifatur Rahmah¹⁾, Imam Fauji^{*,2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: imamuna.114@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to determine how much influence learning using powtoon-based web media can improve Arabic vocabulary mastery (mufrodaat) for fourth grade students at SD Muhammadiyah 09 Ngaban. The research subjects were twenty students. The data analysis technique used is quantitative. Data collection techniques were carried out using tests, observations and documentation. Test by giving pretest and posttest, observation is done by observing and documenting. Qualitative data analysis was used to determine the percentage increase in Arabic vocabulary mastery using powtoon-based web media. Based on the results of the pretest and posttest data analysis, it was found that the average N-Gain score was 0.515. This means that the powtoon media has a moderate effect on students' Arabic vocabulary mastery. Where it can be concluded that the powtoon media has an effect.*

Keywords - Media, Powtoon, Vocabulary

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh pembelajaran menggunakan media web berbasis powtoon, dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab (mufrodaat) siswa kelas IV SD Muhammadiyah 09 Ngaban. Subjek penelitian berjumlah dua puluh orang siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan test, observasi dan dokumentasi. Test dengan memberikan pretest dan posttest, observasi dilakukan dengan cara mengamati dan dokumentasi. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui presentase peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab dengan menggunakan media web berbasis powtoon. setelah melakukan penelitian hasil analisis data pretest dan posttest didapatkan skor rata-rata N-Gain adalah 0,515 ini bahwa media powtoon berpengaruh sedang terhadap penguasaan kosakata bahasa arab pada siswa. Dimana dapat disimpulkan bahwa media powtoon berpengaruh.*

Kata Kunci - Media, Powtoon, Kosakata

I. PENDAHULUAN

Dalam berbahasa terdapat aktifitas menulis, membaca, berbicara serta mendengar [1]. Pada pengajaran bahasa aktifitas tersebut sebagai keterampilan dan kemampuan berbahasa. Dalam mempelajari bahasa arab, tahap awal yang dipelajari adalah aswad, kosakata, qowaid. Salah satu unsur berbahasa baik selain aswad dan tarakib yaitu mempelajari. karena itu kosakata banyak dipelajari untuk menguasai belajar berbahasa arab. Bahasa arab merupakan sebuah bahasa internasional atau bahasa yang banyak dipelajari khususnya pada bidang kebahasaan. Dalam kegiatan pembelajaran [2] tentunya tidak terlepas dari sebuah metode, seperti halnya pembelajaran kosakata. Dalam kosakata merupakan himpunan yang dimana akan digunakan seseorang untuk menyusun kalimat baru karena penambahan kosakata menjadi hal yang utama dalam mempelajari bahasa asing [3].

Media yang kurang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab [4] juga menjadi salah satu faktor kurangnya proses belajar mengajar [5]. Media ini dapat dirasakan baik suara dan gambar secara bersamaan [6] Penggunaan media merupakan aspek proses pembelajaran. Media pembelajaran yakni alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk mengarahkan perhatian untuk berkonsentrasi pada pembelajaran yang berkaitan dengan makna keterampilan pembelajaran yang menyertai materi pembelajaran [7]. Terkadang mata pelajaran bahasa arab masih saja dikesampingkan oleh sebagian siswa dikarenakan bahasa arab [8] dianggap sangat sulit, baik pelafalannya maupun dalam penulisannya.

Powtoon merupakan web aplikasi yang dapat menyajikan presentasi online untuk peningkatan hasil belajar siswa [9], dan dapat memudahkan guru tampilannya berupa video yang berisikan animasi-animasi yang dapat

menarik perhatian pada siswa [10]. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa [11]. Secara manfaat dalam media pembelajaran lebih jelas dan menarik. Dalam kegiatan belajar mengajar Merupakan interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien [12].

Pentingnya alat peraga untuk materi pendidikan, karena dapat membantu untuk komunikasi, informasi, sikap dan keterampilan yang ada dalam materi pendidikan [13]. Peserta didik dapat memiliki gambaran yang jelas dalam pikiran dan pembelajaran. Selain itu pentingnya alat peraga terletak pada aspek psikologi pendidikan, karena alat peraga dapat memberikan kondisi dasar untuk menggunakan alat bantu pendidikan bahasa arab untuk bahasa asing [14].

Penggunaan media vidio berbasis powtoon dapat membuat komitmen yang baik untuk mata pelajaran disekolah [15]. Untuk itu pembelajaran yang baik tentunya tidak hanya didasarkan pada hipotesis dan program pendidikan. Tugas pendidik yang dapat menumbuhkan praktik positif untuk bekerja pada hakikat pelatihan [16].

Penelitian yang dilakukan oleh Nidar Yusuf, 2020 [17] dengan judul “ Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas 1 di SDN Bambu Apus 02” bahwa penggunaan media audiovisual sangat disukai dan sangat antusias oleh siswa saat diberikan vidio pembelajaran. Karena penggunaan media audiovisual powtoon lebih efektif digunkan saat pembelajaran. Metode yang digunakan quasi eksperimental. Observasi dan dokumntasi menjadi teknik pengumpulan data, analisa deskriptif untuk menganalisa hasil angket. Penelitian lain yang dilakukan oleh Umi Hanifah, 2021 [14] dengan judul “Tathbîq Wasîlah Al-Ta’Lim ‘Powtoon’ Fî Tarqîyyati Mahārah Al-Qirā’Ah,” yang menjelaskan topik dan menayangkan vidio ” powtoon” kepada para siswa. Kemudian menjelaskan tentang kosa kata pada mata pelajaran “Rumahku” secara animasi dengan menggunakan media powtoon seperti Ruang guru, ruang belajar, kamar tidur, dapur dan sebagainya. kemudian siswa menerjemahkan teks bacaan tersebut dan kemudian siswa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru. Metode penelitian itu menggunakan, melakukan dan menganalisis. Metode digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca. Penelitian lain yang dilakukan oleh Suriana Warni [18] dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Arab melalui Media Gambar reka cerita pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Blangkejeren” hasil dari penelitian tersebut bahwasannya media kartu bergambar reka cerita efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa arab. Metode yang digunakan penelitian eksperimen dengan desain nonequivalent control group design.

Pada penelitian terdahulu bahwasannya media kartu reka cerita dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan maharoh kitabah dan dari penelitian lain mengatakan bahwasannya penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan keterampilan membaca sehingga peneliti menggunakan media powtoon diharapkan mampu meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas IV SD Muhammadiyah 09 Ngaban.

Penelitian ini membahas dan memfokuskan percobaan pada penggunaan media powtoon dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa arab [19], serta untuk mengetahui penguasaan mudrodat pada siswa dan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1). Pengaruh penggunaan media powtoon dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas IV SD Muhammadiyah 09 Ngaban. 2). Seberapa besar pengaruh penggunaan media powtoon.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian Eksperimen (*Albahtsu At-tajribii*). Penelitian eksperimen merupakan percobaan dan pengamatan tentang suatu hal. Jenis penelitian ini ini terdapat pretest sebelum di beri perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. pada desain ini menggunakan satu kelas untuk dijadikan sebagai dengan bentuk One Group Pretest- Posttest Design. Desain yang digunakan dalam penelitian kelas Eksperimen. Dengan itu dapat membandingkan hasil sebelum dan sesudah bereksperimen.

Populasi yang digunakan penelitian seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 09 Ngaban yang berjumlah 40 siswa. kelas IV A berjumlah 20 siswa, sedangkan kelas IV B berjumlah 20 siswa. Pada kelas IV A berjumlah 20 siswa dijadikan peneliti sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan observasi, test dan dokumentasi. Test ini merupakan teknik pengumpulan data dengan pemberian soal kepada siswa. Test yang diberikan terdapat dua cara yaitu pretest dan posttest. Pretest merupakan pemberian test yang dilakukan sebelum adanya penggunaan media powtoon dalam pembelajaran, sedangkan posttest merupakan pemberian tes yang sudah diberikan media powtoon Dalam pembelajaran. sedangkan observasi dilakukan dengan cara mengamati setiap perkembangan siswa saat pembelajaran dikelas.

Teknik analisis data yang digunakan untuk melihat pengaruh media *powtoon* untuk melatih kemampuan terhadap mufrodat siswa kelas 4 SD Muhammadiyah 09 Ngaban. Penelitian ini menggunakan uji N-Gain untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan mufrodat sebelum dan sesudah di berikan test. Perhitungan uji N-Gain dilakukan dengan microsoft Exel.

Perolehan data yang akan dianalisis adalah data skor test yang merupakan hasil belajar peserta didik :

1. Pemberian skor pada pretest dan posttest
2. Menghitung skor N-Gain yang di normalisasi

Data hasil pretest dan posttest dapat dianalisa pada Rumus N-Gain dibawah ini:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skorposttest} - \text{skorpretest}}{\text{Skormaximum} - \text{skorpretest}}$$

Tabel Kategori Tafsiran Eektivitas N-Gain [20]

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Kreteria keefektivan nilai N-Gain pada tabel ini:

Tabel kreteria nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kreteria
$N > 0,7$	Tinggi
$0,3 \geq n \leq 0,7$	Sedang
$N < 0,30$	Rendah

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon*

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *Powtoon* dalam penguasaan mufrodat bahasa arab SD Muhammadiyah 09 ngaban. 20 siswadijadikan peneliti sebagai sample. Penelitian ini dilakukan selama 90 menit dalam 1 hari pembelajaran dengan waktu 2x45 menit. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan model One Group Pretest-Posttest Design. penelitian dengan menggunakan media *powtoon* pada keseluruhan menunjukkan pengaruh, yaitu pengaruh sedang. Dapat dibuktikan skor N-Gain dari perhitungan hasil *pretest dan posttest*. Media *powtoon* ini terdapat materi yang ada kaitannya dengan kemampuan penguasaan kosakata bahasa arab.

Di awal pembelajaran sebelum diberikannya materi dengan menggunakan media *Powtoon*, peneliti memberikan siswa soal *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa pada penguasaan mufrodat sebelum dilakukan pembelajaran bahasa arab menggunakan *powtoon*. Langkah-langkah pembelajaran bahasa arab menggunakan media *powtoon* sebagai berikut:

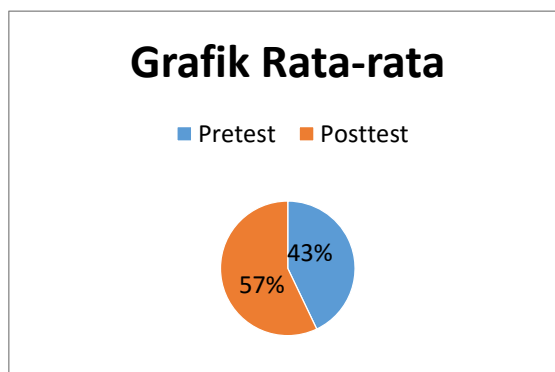
1. Tahap I : Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengondiisikan kelas. Kemudian guru membagikan kertas *pretest* dan siswa mengerjakan.
2. Tahap 2 : Guru meminta siswa untuk memperhatikan pembelajaran bahasa arab menggunakan media *powtoon* dengan sebaik-baiknya. Guru menampilkan vidio pembelajaran bahasa arab menggunakan *powtoon* dan siswa memperhatikan vidio dengan baik pdan seksama.
3. Tahap 3 : Guna Untuk mengetahui pemahaman siswa ketika berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon* maka guru memberikan soal *posttest* kepada siswa.

Setelah dilakukannya *pretest*, kegiatan pembelajaran bahasa arab menggunakan media *Powtoon*, dan *posttest*, peneliti menganalisis data menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap penguasaan mufrodat. Hasil yang didapatkan oleh peneliti kemudian diolah dan disusun pada tabel dibawah ini.

No	Nama Siswa	Nilai		Skor N-Gain	Kategori
		<i>pretest</i>	<i>posttest</i>		
1.	M dzaki	40	70	0.5	Sedang
2.	Thalita	60	80	0.5	Sedang
3.	Felisha	60	90	0.75	Tinggi
4.	Ahmad H	50	70	0.4	Sedang
5.	Dika	70	90	0,67	Sedang
6.	Khalisa	60	80	0.5	sedang
7	Nur Khoirun	60	90	0.75	Tinggi
8.	Iza F	70	90	0,67	sedang
9.	Khaira	50	70	0.4	Sedang
10.	Abdul M	70	90	0,67	Sedang
11.	Reza	60	90	0.75	Tinggi
12.	M. Hafisz	50	80	0.6	Sedang
13.	Alunnada	80	90	0.5	Sedang
14.	Atallah	60	70	0.25	Rendah
15.	Fena	50	70	0.4	Sedang
16.	M. Arifin	60	70	0.25	Rendah
17.	Prabu Aslam	70	90	0,67	Sedang
18.	Marsya	60	70	0.25	Rendah
19	Kayla	60	80	0.5	Sedang
20.	Gendhis N	70	90	0,67	Sedang
	Jumlah	1210	1620		
	Rata-Rata	60,5	80,5	0,515	Sedang

Adapun analisis data *pretest* dan *posttest* setelah dihitung dengan uji N-Gain dapat dilihat dalam bentuk grafik dibawah ini.

Gambar 1. Grafik Rata rata



Hasil dari diagram grafik pada gambar 1 didapatkan peningkatan rata-rata nilai adalah *pretest* yaitu mempunyai nilai rata-rata 60,5 sehingga mengalami peningkatan pada *posttest* pada gambar 1 memperoleh hasil nilai rata-rata yaitu 80,5. Lalu di peroleh skor N-Gain yaitu 0,515. Sehingga media *powtoon* berpengaruh untuk mengetahui

penguasaan Kosakata bahasa arab yaitu pengaruh sedang menurut Meltzer . Hal ini dapat dilihat dengan adanya perbedaan rata-rata posttest dan pretest yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powtoon agar melatih penguasaan kosakata Bahasa arab siswa kelas IV SD Muhammadiyah 09 Ngaban.

A. Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan Media Powtoon

Setelah peneliti mengolah data dari hasil *pretest dan posttest* terhadap pembelajaran bahasa arab menggunakan media *powtoon*. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media *powtoon* dalam penguasaan mufrodat siswa. Adapun pengaruh yang diberikan yaitu berpengaruh sedang. Dengan perolehan hasil N-gain 0,515.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *powtoon* pelajaran bahasa arab membuat siswa memberikan perlakuan yang lebih pada saat guru menjelaskan materi pelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* siswa memiliki keinginan mengetahui lebih besar dari sebelumnya, siswa lebih fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kelebihan media *powtoon* diberikan dalam bentuk tampilan animasi, suara, dan teks merupakan kelebihan dari pada media *powtoon* sehingga bisa membuat siswa tertarik untuk memperlihatkan materi dan siswa menjadi senang pada saat pembelajaran berlangsung, disamping itu media *powtoon* memiliki banyak tampilan animasi bergambar sehingga siswa tidak merasa bosan [21]. Untuk menghindari siswa dari rasa bosan karena penjelasan guru yang susah dipahami bisa dengan cara menampilkan dengan menggunakan video animasi [22]. Video animasi didalam proses pembelajaran bisa membantu siswa dalam meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran dan bisa meningkatkan hasil didalam proses pembelajaran berlangsung . karena penggunaannya sangat mudah dipahami karena media *powtoon* berupa media kebutuhan siswa. Pemberian kuis dijadikan peneliti sebagai evaluasi pembelajaran setelah materi disampaikan [23]. Media pembelajaran menarik dan sesuai kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa memahami secara nyata materi yang diberikan [24].

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil analisis data menggunakan media *powtoon* untuk mengetahui 1). pengaruh penguasaan mufrodat dalam meningkatkan penguasaan mufrodat, yaitu dengan didapatkan hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata siswa 60,5. Lalu hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yaitu 80,5. 2). Adapun *pretest dan posttest* dihitung dengan skor N-Gain untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *powtoon* dalam pembelajaran bahasa arab diperoleh hasil yaitu 0,515. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *powtoon* untuk melatih penguasaan mufrodat di SD Muhammadiyah 09 Ngaban berpengaruh sedang dan efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah saya ucapkan atas kemudahan yang Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kemudahan, dan kelancaran dalam penulisan artikel ini. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada ustadz Ya'kub serta ustadzah ihda selaku wali kelas IV, kepala sekolah SD muhammadiyah 09 Ngaban. Kemudian tak lupa untuk orang tua dan keluarga yang selalu memberi semangat, dorongan, dan dukungan, baik secara material dan non-material.

Serta teman-teman yang menjadi berikan sehingga artikel ini dapat terselesaikan, saya ucapkan terimakasih kepada orangtua, dosen, ibu Ihda selaku wali kelas, bapak ya'kub selaku guru mata pelajaran bahasa arab, serta teman-teman yang turut serta memberikan dukungan, motivasi serta bantuan terhadap penelitian ini

REFERENSI

- [1] D. abdurrahman bin ibrahim Alfauzan, *idhoats limu' alimii lughoh arabiyah lighoiri an-natiqiina bihaa*. 1431.
- [2] kholid bin abdul Aziz, "asaasiyaat at-taqyiiim fii at-ta'liim al-lughowii," p. 336, 1429.
- [3] D. A. Ofori *et al.*, "pengajaran kosa kata unyuk mahasiswa kelas intensif bahasa arab," *Molecules*, vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2020.

- [4] B. bin N. Al-Jabar, “al-lughoh al-arabiyyah fii anha’i al-alim,”. 400, 2019.
- [5] F. ROZI, “Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika dan Solusinya,” *Arab. (jurnal Pendidik. Bhs. Arab dan Kebahasaaraban)*, vol. 1, no. November 2014, 2014.
- [6] Y. Wulandari, Y. Ruhiat, and L. Nulhakim, “Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V,” *J. Pendidik. Sains Indones.*, vol. 8, no. 2, pp. 269–279, 2020, doi: 10.24815/jpsi.v8i2.16835.
- [7] T. Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [8] H. Arrowi, “ar-rasiid al-lughowi al-arabii litalaamid ash-shufuuf as-sittah al-uulaa min marhalah at-ta’liim al-asaasii”.
- [9] I. Awalia, A. S. Pamungkas, and T. P. Alamsyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD,” *Kreano, J. Mat. Kreat.*, vol. 10, no. 1, pp. 49–56, 2019, doi: 10.15294/kreano.v10i1.18534.
- [10] R. Ariyanto, S. Kantun, and S. Sukidin, “Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia,” *J. Pendidik. Ekon. J. Ilm. Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekon. dan Ilmu Sos.*, vol. 12, no. 1, p. 122, 2018, doi: 10.19184/jpe.v12i1.7622.
- [11] A. Hidayati, E. Adi, and H. Praherdhiono, “Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang,” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 45–50, 2019, doi: 10.17977/um031v6i12019p045.
- [12] zahraton fajriah, “PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB (MUFRADAT) MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015),” *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 9, no. 1, pp. 107–126, 2015.
- [13] I. M. Suarsana, “Pelatihan Perancangan, Pembuatan, dan Penggunaan Alat Peraga Matematika bagi Guru-Guru SD Gugus II Kecamatan Kubu,” *Widya Laksana*, vol. 8, no. 2, pp. 145–150, 2019.
- [14] U. Hanifah and M. W. W. Hidayah, “Tathbîq Wasîlah Al-Ta’Lim ‘Powtoon’ Fî Tarqîyyati Mahārah Al-Qirā’Ah,” *Al Mi’yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.35931/am.v4i1.362.
- [15] A. Delona and R. Dewi Kartikasari, “Perbandingan Media Powtoon Dan Mind Map Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa Smpn 85 Jakarta,” *J. Ilm. Semant.*, vol. 3, no. 01, pp. 21–29, 2021, doi: 10.46772/semantika.v3i01.485.
- [16] N. Fitriyani, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar,” *J. Tunas Bangsa*, vol. 6, no. 1, pp. 104–114, 2019.
- [17] N. Yusuf, D. Setyaningsih, N. G. Lestari, P. Pgsd, I. Pendidikan, and J. K. A. Dahlan, “Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit> E-Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 di SDN Bambu Apus 02,” pp. 1–8, 2021.
- [18] S. Warni, “Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Arab melalui Media Gambar Reka Cerita pada Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Blangkejeren,” *J. Serambi Akad.*, vol. 9, no. 2, pp. 135–146, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-akademika/article/view/2911>

- [19] mahmud kaamil Annaqoh, *Baramiju ta'limu Al Arabiyati Lil muslimina an nathiqhoini bil lughaat ukhro fii dhou'i dawafa ihm*. 1985.
- [20] M. Nurhayati and N. Hujjatusnain, "Analisis Manajemen Pembelajaran Online Berbasis Media Sosial WhatsApp untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan," *J. Bioterdidik Wahana Ekspresi Ilm.*, vol. 9, no. 1, pp. 22–33, 2021, doi: 10.23960/jbt.v9i1.21980.
- [21] E. Deliviana, "Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 6, no. 1, pp. 1689–1699, 2017.
- [22] P. Studi, P. Ekonomi, J. Pendidikan, I. Pengetahuan, S. Fakultas, and K. Dan, "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz," vol. 3, no. 2, pp. 101–114, 2022.
- [23] I. Suhendra, E. Enawaty, and H. A. Melati, "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa campuran," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 7, no. 3, pp. 1–8, 2016.
- [1] [24] Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa," *Misykat*, vol. 03, pp. 171–187, 2018.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.