

Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII MTs Nurul Ilmi Barukku

Alwis ^{1, a *}, Abd. Kasim Achmad ^{2, b}

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

^a alwisss1101@gmail.com; ^b abdulkasim@unm.ac.id

* Corresponding Author

Receipt: 31 July 2025; Revision: 31 July 2025; Accepted: 31 July 2025

Abstrak: **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film kartun terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Nurul Ilmi Barukku. **Metode:** Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan model one group pre-test and post-test design. Dalam penelitian ini, media film kartun berperan sebagai variabel bebas, sedangkan penguasaan kosakata bahasa Arab menjadi variabel terikat. Sampel penelitian berjumlah 23 siswa kelas VIII B yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui tes pre-test dan post-test yang difokuskan pada materi berjudul "يومئتنا في المدرسة". **Hasil:** Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media film kartun memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap penguasaan kosakata. Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,992 menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara penggunaan media dengan peningkatan kosakata siswa. Sementara itu, nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,983 mengindikasikan bahwa 98,3% perubahan penguasaan kosakata dapat dijelaskan oleh penggunaan media film kartun. Uji-t menunjukkan hasil t-hitung sebesar 16,511 yang lebih besar dari t-tabel 2,101, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H₁) diterima. **Kesimpulan:** Penggunaan media film kartun efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Temuan ini merekomendasikan integrasi media visual interaktif seperti film kartun dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Bahasa Arab; Film Kartun; Media Pembelajaran; Teknologi Pembelajaran.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata bahasa Arab merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan menentukan kualitas berbahasa seseorang. Dalam kehidupan sehari-hari, kosakata memegang peranan penting sejak masa kanak-kanak hingga dewasa. Tanpa penguasaan kosakata, seseorang akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pengajaran kosakata bahasa Arab sebagai alat komunikasi menjadi sangat penting bagi para siswa.

Penggunaan bahasa asing telah menjadi fenomena yang umum dan semakin diterima di berbagai institusi. Banyak sekolah, baik di tingkat dasar, menengah maupun perguruan tinggi, telah menerapkan kurikulum yang mencakup pengajaran bahasa asing. Tidak hanya bahasa Inggris yang mendominasi sebagai bahasa internasional, tetapi juga bahasa-bahasa lain seperti bahasa Jerman, Jepang, Mandarin, dan Arab yang semakin banyak diperkenalkan.

Ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam mempelajari bahasa Arab, yaitu aspek keterampilan dan unsur kebahasaan. Aspek keterampilan meliputi keterampilan menyimak (*maharah al-istima'*), keterampilan membaca (*maharah al-qira'ah*), keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), dan keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*). Sementara itu, unsur kebahasaan terdiri dari tata bahasa (*al-qawaid*), bunyi (*al-ashwat*) dan kosa kata (*al-mufradat*).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di MTs Nurul Iلمي Barukku, ditemukan bahwa banyak siswa kelas VIII mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Arab. Kesulitan ini diperparah oleh minimnya media pembelajaran yang menarik dan kurangnya integrasi konteks visual yang membantu pemahaman siswa terhadap materi kosakata. Menanggapi kondisi tersebut, peneliti memandang perlunya inovasi dalam proses pembelajaran bahasa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah. Bahasa Arab tidak hanya menjadi bahasa agama bagi umat Islam, tetapi juga menjadi jembatan dalam memahami ajaran keislaman secara mendalam.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengungkap efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran kosakata. Penelitian Dwita (2023) menyatakan bahwa media video animasi mampu meningkatkan penguasaan mufradat siswa secara signifikan. Hal serupa juga ditunjukkan oleh Hasanah (2024), yang menemukan bahwa penggunaan media kartun dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Fitrah (2024) dalam penelitiannya juga mengonfirmasi bahwa film kartun dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru secara lebih efektif. Namun, ketiga penelitian tersebut cenderung berfokus pada tingkat sekolah dasar atau siswa pemula, serta belum secara spesifik mengukur pengaruhnya pada kosakata yang berkaitan langsung dengan aktivitas harian siswa di lingkungan sekolah menengah pertama. Di sinilah letak gap yang ingin dijawab oleh penelitian ini.

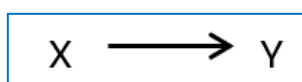
Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menghadirkan pendekatan pembelajaran berbasis media film kartun dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Arab di tingkat MTs. Media film kartun sebagai salah satu bentuk media audiovisual memiliki kekuatan dalam menyampaikan materi secara kontekstual, menyenangkan, dan mendekati dunia keseharian siswa. Hal ini sejalan dengan teori Hayati (2017), yang menyatakan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan pentingnya penguasaan kosakata dalam pengembangan keterampilan berbahasa Arab serta peluang pemanfaatan media film kartun sebagai sarana belajar yang menarik dan efektif, maka penelitian ini difokuskan untuk mengkaji secara empiris pengaruh penggunaan media film kartun terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTs Nurul Iلمي Barukku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek penguasaan mufradat serta menjadi alternatif solusi bagi permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*, yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan hanya pada satu kelompok saja yang disebut dengan kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test and post-test design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok. Kelompok ini dipilih berdasarkan karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian. Desain penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol, tetapi hanya satu kelompok yang diukur dan diamati gejala-gejala yang muncul setelah diberi perlakuan, hal ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.



Keterangan:

Variabel X : Media film kartun

Variabel Y : Penguasaan kosakata bahasa Arab

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.B MTs Nurul Ilmi Barukku sebanyak 23 orang yang dipilih secara *purposive sampling* karena memiliki kemampuan kosakata yang masih rendah. Penguasaan kosakata bahasa Arab yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi kemampuan siswa dalam menguasai dan menentukan arti kosakata sederhana yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Dengan penguasaan tersebut diharapkan siswa dapat mengenal, menyebutkan dan memahami konteks penggunaan kosakata yang relevan dalam kalimat, jenis kosakata yang dimaksud adalah *isim* (kata benda) dan *fi'il* (kata kerja).

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes tertulis. Teknik tes merupakan alat pengumpul data yang sistematis dan objektif untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab. Tes akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum penggunaan media film kartun (*pre-test*) dan setelah penggunaan media film kartun (*post-test*). *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* digunakan untuk mengukur pengaruh penguasaan kosakata setelah dilakukan intervensi. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis sebanyak 20 soal, terdiri dari pilihan ganda dan mencocokkan gambar, yang mengukur penguasaan kosakata berupa *isim* dan *fi'il*. Tes diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, termasuk uji-t dan regresi sederhana dengan bantuan SPSS versi 22. Uji validitas dan reliabilitas juga dilakukan untuk memastikan instrumen layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film kartun terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VIII MTs Nurul Ilmi Barukku. Dalam pelaksanaannya, peneliti terlebih dahulu memberikan *pre-test* awal kepada siswa sebelum perlakuan diberikan, kemudian memberikan *post-test* akhir setelah penggunaan media film kartun. Penyajian hasil analisis dilakukan melalui

analisis statistik deskriptif dan analisis regresi sederhana pada *pre-test* dan *post-test*. Data yang diperoleh akan disajikan dalam analisis data berikut ini:

Data Hasil Pre-test dan Post-test

Pre-test dilakukan sebelum siswa diberikan perlakuan yang berbeda. Sementara pelaksanaan post-test dilakukan setelah dilakukan perlakuan dengan penerapan media film kartun. Tabel 1 menyajikan ringkasan distribusi hasil pre-test siswa. Dari 23 siswa yang mengikuti pre-test, nilai yang paling banyak diperoleh adalah 15, yaitu sebanyak 6 siswa (26,1%). Nilai lainnya bervariasi dari 8.00 hingga 17.00. Terdapat 3 siswa (13,0%) yang memperoleh nilai 8, dan hanya 1 siswa (4,3%) yang memperoleh nilai 10 dan 14. Perolehan ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media film kartun diberikan, sebagian besar siswa masih berada pada kategori nilai rendah hingga sedang, dan hanya sedikit siswa yang mendapat nilai tinggi. Tabel 2 menyajikan ringkasan distribusi hasil post-test siswa. Dari 23 siswa, mayoritas memperoleh nilai antara 18 dan 20, dengan nilai 19 sebagai nilai yang paling banyak diperoleh (34,8%). Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 14, dengan hanya 1 siswa (4,3%) yang memperoleh nilai ini. Sebanyak 6 siswa (26,1%) memperoleh nilai 18 dan 4 siswa (17,4%) memperoleh nilai sempurna 20. Data ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penggunaan media film kartun diterapkan.

Tabel 1. Hasil Pre-test Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8.00	3	13.0	13.0	13.0
	10.00	1	4.3	4.3	17.4
	11.00	4	17.4	17.4	34.8
	12.00	3	13.0	13.0	47.8
	13.00	2	8.7	8.7	56.5
	14.00	1	4.3	4.3	60.9
	15.00	6	26.1	26.1	87.0
	17.00	3	13.0	13.0	100.0
Total	23	100.0	100.0		

Tabel 2. Hasil Post-test Siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14.00	1	4.3	4.3	4.3
	16.00	1	4.3	4.3	8.7
	17.00	3	13.0	13.0	21.7
	18.00	6	26.1	26.1	47.8
	19.00	8	34.8	34.8	82.6
	20.00	4	17.4	17.4	100.0
Total	23	100.0	100.0		

Berdasarkan analisis data *pre-test* dan *post-test* yang berjumlah 23 siswa, diperoleh data rekapitulasi pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Pre-test dan Post-test

N	Pre-Test	Persentase	Post-test	Persentase
Valid	23	100%	23	100%
Mean	12.82	64%	18.30	91%
Median	13.00	65%	19.00	95%
Mode	15.00	75%	19.00	95%
Minimum	8.00	40%	14.00	70%
Maximum	17.00	85%	20.00	100%
Sum	295.00	329%	421.00	451%

Berdasarkan Tabel 3 yang menyajikan perbandingan statistik antara hasil pre-test dan post-test yang diikuti oleh 23 siswa, terlihat bahwa terdapat perbedaan yang mencolok antara pencapaian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media film kartun. Nilai rata-rata pre-test sebesar 12,82 dengan persentase 64%, meningkat menjadi 18,30 dengan persentase 91% pada saat post-test. Nilai median juga mengalami peningkatan dari 13.00 dengan persentase (65%) menjadi 19.00 dengan persentase (95%), yang menandakan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan. Nilai modus berubah dari 15.00 dengan persentase (75%) pada pre-test menjadi 19.00 dengan persentase (95%) pada post-test, yang menandakan bahwa nilai yang paling sering muncul juga mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan juga terlihat dari nilai minimum yang semula hanya 8.00 dengan persentase (40%) pada pre-test, meningkat menjadi 14.00 dengan persentase (70%) pada post-test. Begitu pula dengan nilai maksimum yang semula 17,00 dengan persentase (85%) meningkat menjadi nilai sempurna 20,00 dengan persentase (100%) setelah diberi perlakuan. Skor total keseluruhan juga meningkat dari 295 dengan persentase (329%) pada pre-test menjadi 421 dengan persentase (451%) pada post-test. Data ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan media film kartun memberikan pengaruh positif terhadap hasil penguasaan proses pembelajaran.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam penelitian ini, jumlah responden yang digunakan untuk pengisian instrumen sebanyak 23 mahasiswa, sehingga nilai *r*-tabel pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 0,413. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai *r*-hitung lebih besar dari *r*-tabel, yaitu berkisar antara 0,585 sampai dengan 0,695. Selain itu, seluruh item menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) di bawah 0,05, yaitu antara 0,000 hingga 0,001. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dalam instrumen penelitian ini dinyatakan valid, karena memenuhi dua kriteria uji validitas, yaitu *r*-hitung > *r*-tabel dan signifikansi < 0,05. Hal ini berarti setiap item pernyataan benar-benar mampu mengukur aspek-aspek yang sesuai dengan indikator variabel yang diteliti.

Tabel 3 menyajikan hasil uji reliabilitas. Hasil analisis diperoleh nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,773 dengan jumlah item yang diujicobakan sebanyak 20 item. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang tinggi, karena nilai *cronbach's alpha* di atas ambang batas minimum 0,70 yang secara umum dianggap sebagai standar instrumen yang reliabel.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) dalam regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui sejauh mana variabel independen (X) dapat menjelaskan variasi variabel dependen (Y). Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana diperoleh nilai R Square sebesar 0,983 yang berarti 98,3% perubahan atau variasi dari variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel-variabel independen yang ada di dalam model. Sisanya sebesar 1,7% dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model.

Selain itu, nilai R sebesar 0,992 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dan positif antara variabel independen dengan variabel dependen. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,908 menunjukkan bahwa setelah disesuaikan dengan jumlah variabel prediktor, model ini masih dapat menjelaskan sekitar 90,8% variasi Y dengan tepat, yang mengindikasikan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut sangat kuat dan model regresi yang digunakan memiliki tingkat prediktabilitas yang sangat tinggi.

Selanjutnya, hasil uji-t pada tabel *Coefficients* menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 16,511, sedangkan nilai t-tabel pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($df = 20 - 2 = 18$) adalah sekitar 2,101. Karena $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($16,511 > 2,101$) dan nilai signifikansi ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media film kartun terhadap penguasaan kosakata.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R^2	Adjusted R^2	Std. Error of the Estimate
1	0.992 ^a	.983	.908	.43301

Pembahasan

Media film kartun sangat efektif dalam pembelajaran bahasa Arab karena dapat menarik perhatian dan meningkatkan semangat belajar siswa. Melalui gambar, suara dan cerita yang menarik, kosakata menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam penelitian ini, film bertema “kegiatan sehari-hari di sekolah” digunakan untuk membantu siswa dalam memahami mufradat. Siswa diajak untuk aktif menyusun dialog berdasarkan kosakata dari film yang telah diterapkan. Hasilnya, mereka lebih fokus, antusias dan cepat menghafal kosakata baru. Temuan ini sejalan dengan pendapat para ahli bahwa media audiovisual dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Namun, penggunaan media ini tetap membutuhkan kesiapan guru dan fasilitas yang memadai.

Kosakata merupakan elemen kunci dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini berfokus pada penguasaan *isim* (kata benda) dan *fi'il* (kata kerja), yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test*. Indikator penguasaan kosakata mengacu pada pendapat Azizah dalam Khairiyah dkk (2024), yaitu: Kemampuan menerjemahkan mufradat dengan tepat. Kemampuan menulis dan mengungkapkan kosakata dalam bentuk kalimat. Kemampuan menggunakan mufradat dalam konteks kalimat secara lisan dan tulisan.

Media film kartun terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 12,82 meningkat menjadi 18,30 pada *post-test*. Koefisien determinasi sebesar 98,3% menunjukkan bahwa peningkatan ini sebagian besar dipengaruhi oleh penggunaan media. Film kartun menyajikan kosakata dalam bentuk visual dan kontekstual yang menarik, hal ini sesuai dengan pendapat Ridwan (2019). Namun, keterbatasan seperti durasi film, fasilitas yang terbatas dan desain penelitian tanpa kelompok kontrol menjadi catatan penting untuk penelitian selanjutnya.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil ini memperkuat temuan Dwita (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi secara signifikan meningkatkan penguasaan mufradat siswa MTs. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Hasanah (2024) yang menunjukkan peningkatan kosakata siswa melalui media kartun. Namun, terdapat perbedaan dalam konteks penggunaan. Misalnya, Dwita (2023) menggunakan video animasi berbasis narasi langsung dari guru, sedangkan penelitian ini menggunakan film kartun yang bersifat mandiri dan mengandalkan visualisasi penuh dari karakter kartun. Selain itu, penelitian Hasanah (2024) dilakukan pada siswa kelas V sekolah dasar, sementara penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII MTs, sehingga terdapat perbedaan tingkat perkembangan kognitif siswa. Perbedaan ini memberikan tambahan wawasan bahwa efektivitas media film kartun tetap terjaga meskipun diterapkan pada tingkat usia dan jenjang yang berbeda.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media film kartun terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Melalui media yang menarik secara visual dan kontekstual, siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan termotivasi dalam memahami serta mengingat kosakata baru. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap penggunaan kosakata dalam situasi nyata. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelompok siswa dalam satu sekolah, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Kedua, durasi intervensi terbatas dalam waktu singkat, sehingga efek jangka panjang dari penggunaan media film kartun belum dapat diketahui. Selain itu, penelitian ini tidak membandingkan efektivitas media film kartun dengan metode pembelajaran lainnya, sehingga tidak dapat dipastikan bahwa metode ini merupakan yang paling efektif dibandingkan alternatif lain. Penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan dengan sampel yang lebih besar, rentang waktu yang lebih panjang, dan dengan pendekatan eksperimen yang membandingkan berbagai jenis media pembelajaran untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Dwita, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufradat (Kosa Kata) Pembelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Mts Mathla'ul Anwar Cemplang Tahun Pelajaran 2022/2023. *Shawtul 'Arab*, 3(1), 20-34.
- Fitrah, T. I. (2024). *Pengaruh Penerapan Media Film Kartun Abu 'Ali Hasan ibn 'Abdillah ibn Sina untuk Membaguskan Kemampuan Mufradat*

- Siswa*. (Penelitian Eksperimen di MTsN 6 Pidie) (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Hasanah, S. I., Masruchah, S., & Junaidi, M. R. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas 5 Di Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Tegal Gondo Malang. *Ar raid*, 1(2).
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160-180.
- Khairiyah, H., Nurbayan, Y., & Saleh, N. (2024). Efektivitas Penggunaan Kitab Al-'Arabiya Baina Yadaik Jilid 1 dalam Penguasaan Mufradat Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5857-5863.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi belajar-mengajar*. Syiah Kuala University Press.