

## Video Animasi Berbasis Budaya Lokal sebagai Media Inovatif dalam Peningkatan Mahārah Al-Kalām

Nevy Agustina<sup>1</sup>, Koderi<sup>2</sup> & Ahmad Bukhari Muslim<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pascasarjana Universiats Islam Negeri Raden Intan Lampung

Corresponding E-mail: [nevyagstna27@gmail.com](mailto:nevyagstna27@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menganalisis efektivitas video animasi berbasis budaya lokal sebagai media inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab (mahārah al-kalām) di jenjang sekolah menengah. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbicara siswa karena penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang kontekstual. Integrasi unsur budaya lokal diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan mengaitkan bahasa Arab pada konteks sosial dan budaya peserta didik. Metode penelitian yang digunakan ialah Systematic Literature Review (SLR) terhadap berbagai penelitian nasional dan internasional yang terbit pada periode 2019–2025 melalui basis data Scopus, ERIC, DOAJ, dan Garuda. Analisis dilakukan dengan pendekatan content analysis untuk menelaah efektivitas video animasi, bentuk integrasi budaya lokal, serta pengaruhnya terhadap motivasi dan keterampilan komunikasi siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa video animasi berbasis budaya lokal efektif meningkatkan kelancaran, ketepatan, dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Arab. Validasi ahli menunjukkan kesesuaian aspek isi, tampilan, dan bahasa, sedangkan respons siswa menunjukkan peningkatan minat dan interaksi. Integrasi budaya lokal juga memperkuat karakter dan apresiasi budaya. Dengan demikian, media ini efektif dan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Arab di era digital.

**Kata Kunci:** Video Animasi; Budaya Lokal; Mahārah Al-Kalām; Pembelajaran Bahasa Arab; Inovasi Media

**Abstract:** This study aims to develop and analyze the effectiveness of locally-based animated videos as an innovative medium for improving Arabic speaking skills (mahārah al-kalām) at the secondary school level. The background of this research is the low speaking ability of students due to the use of conventional and less contextual learning media. The integration of local cultural elements is expected to provide a more meaningful learning experience by linking Arabic to the social and cultural context of students. The research method used was a Systematic Literature Review (SLR) of various national and international studies published in the period 2019–2025 through the Scopus, ERIC, DOAJ, and Garuda databases. The analysis was conducted using a content analysis approach to examine the effectiveness of animated videos, the forms of local cultural integration, and their influence on student motivation and communication skills. The results of the study show that locally-based animated videos are effective in improving students' fluency, accuracy, and confidence in speaking Arabic. Expert validation shows the suitability of content, appearance, and language, while student responses show an increase in interest and interaction. The integration of local culture also strengthens character and cultural appreciation. Thus, this media is effective and contextual in Arabic language learning in the digital age.

**Keywords:** Animated Video; Local Culture; Mahārah Al-Kalām; Arabic Language Learning; Media Innovation

## PENDAHULUAN

Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing yang diajarkan di Indonesia memiliki kedudukan yang sangat strategis, baik dalam konteks pendidikan agama maupun pengembangan budaya dan komunikasi antarbangsa.<sup>1</sup> Penguasaan keterampilan berbahasa Arab menjadi kebutuhan penting, terutama karena bahasa ini berfungsi sebagai bahasa Al-Qur'an, hadis, serta literatur keilmuan Islam yang terus dipelajari dari masa ke masa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa salah satu keterampilan yang masih lemah dikuasai oleh siswa adalah mahārah al-kalām, yakni keterampilan berbicara dalam Bahasa Arab. Mahārah al-kalām didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mengucapkan kata atau kalimat sesuai dengan kaidah bahasa untuk menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan dalam situasi komunikatif aktif. Keterampilan ini menjadi inti dalam komunikasi bahasa asing, namun dalam praktik pembelajaran sering kali terhambat oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan konteks kehidupan peserta didik.

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, media pembelajaran inovatif menjadi solusi yang potensial untuk mengatasi hambatan tersebut. Salah satu media yang mulai banyak digunakan adalah video animasi. Video animasi menawarkan keunggulan berupa kombinasi multimodal—visual, audio, teks, dan gerak—yang mampu menarik perhatian peserta didik dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, pembelajaran akan lebih efektif ketika materi disajikan melalui integrasi visual dan audio yang saling mendukung.<sup>2</sup> Dalam konteks pembelajaran bahasa, video animasi memungkinkan siswa mendengar pelafalan yang tepat sekaligus melihat representasi situasi komunikasi, sehingga lebih mudah memahami makna dan penggunaan bahasa.<sup>3</sup> Hal ini sejalan dengan pendekatan komunikatif yang menekankan pentingnya interaksi dalam situasi semirealistis untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Penelitian-penelitian dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bukti empiris yang mendukung efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran bahasa. Sebagai contoh, penelitian di Gorontalo yang berjudul *Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab* menemukan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi sekaligus keterampilan berbicara siswa secara signifikan, meskipun tantangan masih muncul pada keterbatasan infrastruktur

---

<sup>1</sup> Viqri Aditya et al., “Intonasi Dan Ritme Dalam Produksi Ujaran Bahasa Arab: Studi Eksperimen Pada Pembelajar Dewasa,” *AL-WARAQAH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (December 31, 2024): 45–52, <https://doi.org/10.30863/awrq.v5i2.7804>.

<sup>2</sup> Sandi Pradana, “Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2025): 33–39, <http://synergizejournal.org/index.php/JTPD/index>.

<sup>3</sup> Intan Karina Jhoni, “Studi Literatur: Analisis Pemanfaatan Video Animasi Dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar” 11 (2025): 491–501.

teknologi.<sup>4</sup> Penelitian lain oleh Rokhani dkk. (2024) dalam *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* mengembangkan video animasi 3D menggunakan aplikasi Plotagon Story yang terbukti meningkatkan minat belajar serta keterampilan menyimak bahasa Arab siswa. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa animasi tidak hanya efektif untuk keterampilan berbicara, tetapi juga mendukung keterampilan berbahasa lainnya.<sup>5</sup> Selain itu, studi di SMP GPdI Berea Tondano menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa (Siahaan, 2021). Penelitian sejenis di Bengkulu yang mengembangkan video berbasis budaya lokal untuk pembelajaran berbicara Bahasa Inggris pada siswa SMP juga menegaskan bahwa konteks budaya lokal membuat siswa lebih termotivasi dan merasa dekat dengan materi (Hidayat, 2023).

Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan budaya lokal ke dalam media animasi dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan mahārah al-kalām, masih jarang dilakukan dan belum mendalam. Padahal, budaya lokal memiliki potensi besar untuk memperkaya konteks pembelajaran. Dengan menghadirkan unsur-unsur budaya daerah ke dalam konten video, peserta didik dapat merasakan keterhubungan antara bahasa yang dipelajari dengan realitas kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih bermakna, tetapi juga memperkuat identitas budaya serta meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi aktif. Teori *Culturally Responsive Pedagogy* menegaskan bahwa pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran bahasa mampu membangun relevansi yang lebih kuat antara bahasa target dengan pengalaman dan lingkungan sosial peserta didik, sehingga mempercepat proses internalisasi bahasa.

Kerangka pemikiran penelitian ini berangkat dari beberapa landasan. Pertama, mahārah al-kalām hanya dapat berkembang optimal jika siswa mendapatkan pengalaman berbicara yang aktif dalam konteks komunikasi nyata. Kedua, media video animasi mampu menghadirkan pengalaman komunikasi semirealistis yang mendukung input linguistik serta interaksi. Ketiga, integrasi budaya lokal menjadikan materi lebih dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Dengan demikian, kombinasi media animasi dan budaya lokal diyakini akan lebih efektif dibandingkan media konvensional atau video animasi tanpa unsur lokal dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

Namun demikian, terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dijawab. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada efektivitas video animasi dalam meningkatkan motivasi atau keterampilan tertentu, tanpa secara khusus menekankan integrasi budaya lokal ke dalam konten pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian mengenai penggunaan animasi

---

<sup>4</sup> Maryam Nur Annisa, Muhammad Rifki, and R. Taufiqurrochman, "Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo," *Jurnal Sustainable* 6, no. 2 (2023): 378–88.

<sup>5</sup> Intan Karina Jhoni, "Studi Literatur: Analisis Pemanfaatan Video Animasi Dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar."

berbasis budaya lokal dalam konteks pembelajaran mahārah al-kalām di tingkat SMP juga masih terbatas, padahal siswa pada jenjang ini sedang berada pada fase kritis perkembangan kemampuan berbahasa. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi respons siswa secara mendalam terkait penggunaan video animasi yang memuat budaya lokal, baik dari aspek motivasi, keterlibatan, maupun efektivitas dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Dengan kata lain, penelitian yang secara komprehensif menggabungkan aspek inovasi teknologi, konteks budaya lokal, dan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab masih sangat diperlukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan, validasi, dan uji efektivitas video animasi berbasis budaya lokal sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan mahārah al-kalām bahasa Arab. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media video animasi yang mengintegrasikan budaya lokal sesuai dengan karakteristik siswa SMP, memvalidasi aspek isi dan desain media tersebut, mengukur tanggapan peserta didik terhadap penggunaannya, serta menilai efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi empiris terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis budaya lokal, tetapi juga menawarkan alternatif desain media inovatif yang dapat diadaptasi pada berbagai konteks pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi ganda: pertama, secara teoretis memperkaya kajian tentang pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi dan budaya lokal; kedua, secara praktis menghadirkan solusi inovatif yang dapat diaplikasikan oleh guru dan lembaga pendidikan untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan mahārah al-kalām siswa di era digital.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* untuk menganalisis studi-studi sebelumnya yang relevan dengan topik video animasi berbasis budaya lokal dan pengembangan *mahārah al-kalām* dalam pembelajaran bahasa Arab. Melalui penelitian akan melakukan pemilahan literatur berdasar kriteria inklusi dan eksklusi agar hanya publikasi yang sah dan fokus dengan tujuan penelitian yang dianalisis secara kritis. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi tren, temuan kunci, serta gap penelitian yang ada, khususnya peran budaya lokal dalam media pembelajaran yang komunikatif dan inovatif.

Data dikumpulkan dari artikel jurnal internasional maupun nasional yang dipublikasikan antara tahun 2019–2024. Basis data yang digunakan mencakup Google Scholar, DOAJ, Scopus, dan portal jurnal nasional seperti Garuda dan direktori kampus. Kata kunci pencarian antara lain “animated video”, “local wisdom”, “Arabic speaking skills”, “video animasi budaya lokal”, “mahārah al-kalām”, “media pembelajaran animasi Arab”. Sebagai contoh literatur yang relevan adalah “*Interactive Multimedia-Based Arabic Language Learning: A Systematic Literature Review*” oleh Syarifah (2024), yang menelaah tipe multimedia interaktif termasuk video animasi dan dampaknya pada motivasi dan kemampuan berbicara bahasa Arab.

Setelah literatur yang relevan terkumpul, analisis dilakukan secara deskriptif dan kualitatif menggunakan content analysis untuk mengekstrak tema-tema utama seperti: jenis

video animasi, cara integrasi budaya lokal, dampak pada mahārah al-kalām (speaking skill), motivasi siswa, serta tantangan dan kelebihan. Misalnya, penelitian dari *Integrated 6C Skills of the 21st Century with Animation Video Media for Arabic Speaking Material Design*, mengkaji desain materi berbicara Arab yang menggabungkan keterampilan abad ke-21 melalui media animasi.<sup>6</sup> Data juga dibandingkan antar studi untuk melihat konsistensi dan perbedaan konteks (misal SMP vs dasar, lokalitas budaya yang beda, media animasi yang dipakai berbeda-software dan formatnya). Untuk menjaga validitas, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber (berbagai jurnal dan konteks) dan seleksi publikasi dengan peer-review. Studi-studi yang dikaji mencakup yang menggunakan metode kuantitatif (eksperimen, quasi-eksperimen), kualitatif, dan R&D. Contoh R&D yang relevan adalah *Animation Video Development Using the Animaker Application Based on Nagan Raya Local Wisdom* (Putri et al., 2025) yang mengembangkan video animasi dengan validasi ahli media dan materi.<sup>7</sup> Hasil kajian disajikan secara analitis dan sintesis, menampilkan temuan utama, gap penelitian, dan rekomendasi praktis untuk pengembangan video animasi berbasis budaya lokal yang secara khusus ditujukan meningkatkan *mahārah al-kalām*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1.1 Hasil Penelitian Yang Relevan**

| No | Nama Peneliti dan Tahun      | Judul                                                                      | Metode                                                                                                      | Hasil pembahasan                                                                                                                                                                              |
|----|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Koderi, Sufian & Erlina 2015 | Developing Lampung Local Wisdom Film of Arabic Communication Skills        | R&D (pengembangan); dipublikasikan di IJiet (International Journal of Information and Education Technology) | Film berbasis kearifan lokal Lampung efektif meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa Arab (mahārah al-kalām). Siswa lebih antusias karena konten dekat dengan budaya mereka. <sup>8</sup> |
| 2  | Wijaya, M.S. 2023            | Arabic Language Learning Video Media Model for Junior High School Students | R&D (ADDIE); ERIC (Education Resources Information Center)                                                  | Video animasi berbasis kebutuhan siswa meningkatkan motivasi belajar. Produk akhir terbukti membantu peningkatan                                                                              |

<sup>6</sup> Mohamad Sarip et al., “Integrated 6C Skills of the 21st Century with Animation Video Media for Arabic Speaking Material Design,” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 10, no. 1 (2024): 183, <https://doi.org/10.33394/jk.v10i1.10549>.

<sup>7</sup> Universitas Islam et al., “ANIMATION VIDEO DEVELOPMENT USING THE ANIMAKER” 14, no. 2 (2025): 211–30.

<sup>8</sup> Koderi, Muhammad Sufian, and Erlina, “Developing Lampung Local Wisdom Film of Arabic Communication Skills for Madrasah Tsanawiyah Students,” *International Journal of Information and Education Technology* 13, no. 12 (2023): 2004–13, <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.12.2015>.

|   |                                                                                      |                                                                                                                                                                   |                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                      |                                                                                                                                                                   |                                                   | kemampuan berbicara Arab secara terstruktur. <sup>9</sup>                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 3 | Salman, B. 2021                                                                      | Cartoon Movie as a Media to Promote Speaking Skill                                                                                                                | Studi kasus; Education & English Journal (Unigha) | Penggunaan film kartun/animasi meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Terjadi peningkatan kelancaran (fluency) berbicara bahasa Arab melalui model dialog dari animasi.                                                                                                                                            |
| 4 | Maryam Nur Annisa, Muhammad Rifki, R Taufiqurrochman, Abdul Muntaqim Al Anshory 2023 | Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo | Kualitatif deskriptif;                            | Penggunaan video animasi meningkatkan kemampuan berbicara Arab siswa; motivasi belajar dan interaksi verbal meningkat; ada tantangan berupa infrastruktur & akses teknologi.                                                                                                                                          |
| 5 | Rina Ristiyani1, Rizka Sari, Siti Kholifah 2025                                      | Motivasi Belajar Maharah Kalam Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Digital Di Mas Tahfidz Rokan Hulu                                                                   | kualitatif deskriptif                             | Pembelajaran maharah kalām di MAS Tahfidz Rokan Hulu dipengaruhi motivasi intrinsik (keinginan menjadi dai, studi pesantren) dan ekstrinsik (pujian, media digital). Penggunaan video percakapan, audio interaktif, animasi, dan kuis mampu meningkatkan partisipasi, keberanian, dan antusiasme siswa. <sup>10</sup> |
| 6 | Sarip, M. dkk. (2024)                                                                | Integrated 6C Skills of the 21st Century with Animation Video Media for Arabic Speaking                                                                           | R&D / desain materi                               | Menunjukkan bahwa integrasi keterampilan 6C (communication, critical thinking, creativity, collaboration,                                                                                                                                                                                                             |

<sup>9</sup> M S Wijaya, A Marzuq, and I R Bahtiar, "Arabic Language Learning Video Media Model for Speaking Skills for Eight Grade Students at MTS Negeri 39 Jakarta," *International Conference on Education in Mathematics, Science and Technology*, 2023, 102–19, [https://www.researchgate.net/profile/Istes-Publication/publication/378707761\\_Proceedings\\_of\\_International\\_Conference\\_on\\_Education\\_in\\_Mathematics\\_Science\\_and\\_Technology\\_2023\\_Volume\\_I/links/65e601a1c3b52a117015dfc3/Proceedings-of-International-Conference-on](https://www.researchgate.net/profile/Istes-Publication/publication/378707761_Proceedings_of_International_Conference_on_Education_in_Mathematics_Science_and_Technology_2023_Volume_I/links/65e601a1c3b52a117015dfc3/Proceedings-of-International-Conference-on).

<sup>10</sup> Rina Ristiyani et al., "Pembelajaran Bahasa Arab Digital Di Mas Tahfidz" 04, no. 04 (2025): 2–7.

|    |                                                         |                                                                                                                             |                       |                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                         | Material Design                                                                                                             |                       | character, citizenship) dalam desain animasi menghasilkan materi berbicara yang lebih relevan dan siap abad-21. <sup>11</sup>                                                                                                      |
| 7  | Ahmad Azhari & Muassomah (2023)                         | Video Infografis dalam Pembelajaran Mahārah Kalām                                                                           | Kualitatif deskriptif | Penggunaan video infografis oleh mahasiswa meningkatkan persepsi positif terhadap media; infografis mempunyai karakteristik yang mendukung mahārah al-kalam karena visual + audio, membuat mahasiswa lebih tertarik. <sup>12</sup> |
| 8  | Mohamad Sarip & tim (2022-2023)                         | Integrated 6C Skills of the 21st Century with Animation Video Media for Arabic Speaking Material Design                     | R&D / mixed methods   | Materi berbicara Bahasa Arab yang diintegrasikan dengan <i>6C skills</i> dan animasi menghasilkan model yang relevan dan disukai siswa & guru, validitas baik. <sup>13</sup>                                                       |
| 9  | Fatkul Helmy & Zailani (2022-2023)                      | Implementation of Animated Film Media in Improving the Quality of Arabic Conversation for Students of Pondok Modern Tazakka | Kualitatif            | Film animasi mendukung praktik muḥādatsah; meningkatkan kualitas percakapan, pelafalan, dan sikap berbicara di Pondok Modern siswa. <sup>14</sup>                                                                                  |
| 10 | Ade Arip Ardiansyah, Nanang Kosim, Acep Hermawan (2024) | The Use of Animated Videos in Increasing the Arabic Learning Interest                                                       | Deskriptif kualitatif | Animasi meningkatkan minat belajar Bahasa Arab, siswa merespon positif; media dianggap                                                                                                                                             |

<sup>11</sup> Sarip et al., “Integrated 6C Skills of the 21st Century with Animation Video Media for Arabic Speaking Material Design.”

<sup>12</sup> Ahmad Azhari and Muassomah, “Video Infografis Dalam Pembelajaran Mahārah Kalām,” *Shaut Al Arabiyyah* 10, no. 1 (2022): 56–68, <https://doi.org/10.24252/saa.v10i1.26170>.

<sup>13</sup> Azhari and Muassomah.

<sup>14</sup> Fatkhul Helmy and Zailani Zailani, “Implementation of Animated Film Media in Improving the Quality of Arabic Conversation for Students of Pondok Modern Tazakka,” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2024): 579–86, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.803>.

|    |                                                                   |                                                                                                                                   |                                                                   |                                                                                                                                                                                      |
|----|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                   |                                                                                                                                   |                                                                   | menarik & sesuai kebutuhan. <sup>15</sup>                                                                                                                                            |
| 11 | Nikmatul Makfiro & Anisatu Thoyyibah & Lailatul Mauludiyah (2024) | Improvement of Learning Arabic Interest by Using Animation Video in Students' Junior High School                                  | Deskriptif kualitatif                                             | Peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa SMP dengan penggunaan video animasi; faktor pendukung dan penghambat diidentifikasi. <sup>16</sup>                                       |
| 12 | Dedeh Kartini, Susan Fitriasari & Prayoga Bestari (2023)          | Innovation in animation-based learning media with local wisdom: a strategy for character education in students in the digital era | SLR                                                               | Menunjukkan bahwa media animasi yang menggabungkan local wisdom efektif dipakai sebagai strategi pendidikan karakter; relevansi budaya mempengaruhi penerimaan media. <sup>17</sup>  |
| 13 | Samsiyah, N.; Suharto, V. T.; Ulya, C. (2024)                     | Virtual Animated Media with Local Wisdom for Learning to Read using Mind Method                                                   | Eksperimen atau quasi-eksperimental (metode pembelajaran membaca) | Eksperimen atau quasi-eksperimental (metode pembelajaran membaca) <sup>18</sup>                                                                                                      |
| 14 | Maula Rosyada, Kristina Imron, Irmansyah & Tasya Putri (2025)     | Efektivitas Media Pembelajaran Maharah Kalam Melalui Video Interaktif Berbasis Kontekstual                                        | R&D (development + uji coba eksperimental)                        | Produk video interaktif berbasis konteks dikembangkan dan divalidasi; media mendapat skor kelayakan tinggi; uji coba menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara siswa dari 60,1% ke |

<sup>15</sup> Ade Arip Ardiansyah, Nanang Kosim, and Acep Hermawan, "The Use of Animated Videos in Increasing the Arabic Learning Interest," *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 10, no. 1 (2022): 35–50, <https://doi.org/10.23971/altarib.v10i1.3942>.

<sup>16</sup> Nikmatul Makfiro, Anisatu Thoyyibah, and Lailatul Mauludiyah, "Improvement of Learning Arabic Interest by Using Animation Video in Students' Junior High School," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2022): 19–44, <https://doi.org/10.32699/liar.v6i1.2398>.

<sup>17</sup> Dedeh Kartini, Susan Fitriasari, and Prayoga Bestari, "Innovation in Animation-Based Learning Media with Local Wisdom: A Strategy for Character Education in Students in the Digital Era," *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 8, no. 1 (2025): 12–23, <http://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas10.12928/fundadikdas.v8i1.12659>.

<sup>18</sup> Nur Samsiyah, V. Teguh Suharto, and Chafit Ulya, "Virtual Animated Media with Local Wisdom for Learning to Read Using Mind Method," *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching* 10, no. 2 (2024): 596–607, <https://doi.org/10.22219/kembara.v10i2.35404>.

|    |                                                                           |                                                                                                                                                              |                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                           |                                                                                                                                                              |                                                    | 88,1%; respon siswa terhadap media juga positif ( $\approx 78\%$ ) <sup>19</sup>                                                                                                                                                                         |
| 15 | Ainun Hasyim & Isof Syafei (2024)                                         | Peningkatan Keterampilan Menyimak dan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Video Animasi                                              | Kuasi-eksperimen                                   | Kelas eksperimen yang menggunakan video animasi memiliki peningkatan signifikan dalam keterampilan menyimak dan berbicara dibanding kelas kontrol; nilai pasca-tes rata-rata lebih tinggi di kelas eksperimen ( $\approx 87,2$ vs $80,0$ ) <sup>20</sup> |
| 16 | Husnatul Hamidiyah, Warsono, Azalia Isma Anggraini & Surya Jatmika (2021) | The Implementation of Whiteboard Animation Video Based on Local Wisdom in Work and Energy Concept to Improve Senior High Schools Students' Learning Interest | Pra-eksperimen desain one-group pretest-posttest   | Menunjukkan bahwa animasi lokal dapat diterapkan dalam pembelajaran konsep sains, relevan bagi rancangan media animasi bahasa/berbicara <sup>21</sup>                                                                                                    |
| 17 | Bulkani, M. Fatchurahman, Harirayanto, Adella & Setiawan (2022)           | Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools                                     | Penelitian & Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE | Skor rata-rata pre-test = 54,82 dan post-test = 81,02 → media animasi lokal efektif meningkatkan hasil belajar <sup>22</sup>                                                                                                                             |
| 18 | Yunus Abidin & Wiwit Mulyasari 2025                                       | Development of Animation-Based Media Incorporating Local                                                                                                     | Penelitian pengembangan / R&D media animasi        | Media animasi berbasis lokal membantu meningkatkan                                                                                                                                                                                                       |

<sup>19</sup> Maula Rosyada et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Maharah Kalam Melalui Video Interaktif Berbasis Kontekstual," *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 6 (2025): 5600–5607, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.7983>.

<sup>20</sup> Ainun Hasyim and Isof Syafei, "Peningkatan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Video Animasi Bahasa Arab," *Mauriduna: Journal of Islamic Studies* 5, no. 2 (2024): 863–72, <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1299>.

<sup>21</sup> Husnatul Hamidiyah et al., "The Implementation of Whiteboard Animation Video Based on Local Wisdom in Work and Energy Concept to Improve Senior High Schools Students' Learning Interest," *Proceedings of the 6th International Seminar on Science Education (ISSE 2020)* 541, no. Isse 2020 (2021): 552–56, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210326.079>.

<sup>22</sup> Bulkani et al., "Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools Media Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *International Journal of Instruction* 15, no. 1 (2022): 55–72, [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgleclefindmkaj/https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1331543.pdf](https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1331543.pdf).

|    |                                                                                   |                                                                               |                                                                              |                                                                                                                                                                  |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                   | Wisdom to Enhance Reading Fluency Among Primary School Students               | berbasis kearifan lokal                                                      | kelancaran membaca siswa <sup>23</sup>                                                                                                                           |
| 19 | Anggraini, Azalia Isma<br>Warsono<br>Hamidiyah, Husnatul<br>Jatmika, Surya (2021) | Proceedings of the 6th International Seminar on Science Education (ISSE 2020) | Penelitian pengembangan / R&D 4D                                             | Produk video whiteboard animasi lokal mendapatkan skor kelayakan tinggi dari validator; layak digunakan sebagai solusi pembelajaran selama pandemi <sup>24</sup> |
| 20 | Virna (2025)                                                                      | Development of Local Wisdom-Based Animated Videos                             | R&D / pengembangan media animasi berbasis kearifan lokal (desain & validasi) | Media animasi lokal dianggap layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran; respons positif guru dan siswa <sup>25</sup>                                 |

## Pembahasan

### 1. Integrasi *Local Wisdom* dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan video animasi berbasis *local wisdom* bertujuan untuk menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya relevan secara linguistik tetapi juga kontekstual dengan kehidupan peserta didik. Menurut Tilaar (2002), pendidikan yang mengintegrasikan kearifan lokal mampu membangun identitas budaya peserta didik sekaligus meningkatkan relevansi pembelajaran. Dalam konteks ini, kearifan lokal Lampung dijadikan sumber konten dan kosakata (*mufradāt*) yang memperkuat pemahaman siswa terhadap bahasa Arab sekaligus membangun keterhubungan dengan lingkungan sosial-budayanya. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, bahwa pengetahuan lebih mudah dipahami apabila dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, kearifan lokal diintegrasikan melalui *mufradāt* yang merepresentasikan aktivitas masyarakat Lampung seperti *musyawarah*, *gotong royong*, dan *adab berbicara sopan*, sehingga siswa tidak hanya menguasai bahasa secara gramatikal, tetapi juga memahami nilai sosial dan etika dalam penggunaannya.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Kartini, Fitriarsi & Bestari (2023) dalam *Fundadikdas Journal* yang menyimpulkan bahwa integrasi *local wisdom* dalam media

<sup>23</sup> Yunus Abidin and Wiwit Mulyasari, "EDUHUMANIORA : Jurnal Pendidikan Dasar Development of Animation-Based Media Incorporating Local Wisdom to Enhance Reading Fluency Among Primary School Students" 17, no. 2 (2025): 173–88.

<sup>24</sup> Azalia Isma Anggraini et al., "Developing Whiteboard Animation Video Through Local Wisdom on Work and Energy Materials as Physics Learning Solutions During the Covid-19 Pandemic," *Proceedings of the 6th International Seminar on Science Education (ISSE 2020)* 541, no. Isse 2020 (2021): 394–400, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210326.056>.

<sup>25</sup> Introduce Buol and Cultural Values, "Development of Local Wisdom-Based Animated Videos To" 9, no. 5 (2025): 3820–30.

animasi efektif menumbuhkan karakter dan meningkatkan relevansi pembelajaran di era digital.<sup>26</sup> Selain itu, melalui risetnya di *Jurnal Kependidikan* menunjukkan bahwa video animasi yang menggabungkan kearifan lokal dengan keterampilan abad ke-21 (6C) menghasilkan peningkatan signifikan pada kemampuan berbicara bahasa Arab siswa.<sup>27</sup> Oleh karena itu, penggunaan *local wisdom* bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi bagian integral dalam penciptaan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

## **2. Validasi Media Pembelajaran Video Animasi**

Proses validasi media video animasi berbasis budaya lokal dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kelayakan pedagogis, linguistik, dan teknologis. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi bahasa Arab, serta praktisi pendidikan, dengan fokus pada aspek isi, tampilan, kejelasan narasi, dan interaktivitas. Mengacu pada teori *Multimedia Learning* oleh Mayer (2009), efektivitas media pembelajaran meningkat ketika informasi disajikan secara sinergis melalui saluran visual dan auditori. Dalam konteks penelitian ini, animasi digunakan untuk menyajikan dialog bahasa Arab dalam situasi nyata yang familiar bagi siswa, seperti pasar tradisional, kegiatan gotong royong, dan interaksi antarwarga. Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi memenuhi kriteria kelayakan dengan skor di atas 85%, yang berarti media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab tingkat menengah. Hal ini sejalan dengan temuan Wijaya (2023) bahwa media video interaktif dengan pendekatan *student-centered* mampu meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa SMP.

## **3. Respons Peserta Didik terhadap Media Video Animasi**

Hasil tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis *local wisdom* meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Keller (1987) melalui model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian, memberikan relevansi, menumbuhkan kepercayaan diri, serta menghasilkan kepuasan belajar. Analisis data menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi dalam berlatih berbicara bahasa Arab ketika materi dikemas dengan unsur budaya yang familiar bagi mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran bahasa asing dapat lebih bermakna apabila dikontekstualisasikan dengan kehidupan sehari-hari.

## **4. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Maharatul Kalām**

Penggunaan video animasi terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab. Menurut Richards & Rodgers (2001), keterampilan berbicara akan berkembang apabila pembelajar mendapatkan paparan bahasa yang autentik serta kesempatan untuk berlatih dalam konteks komunikatif. Video animasi berbasis kearifan lokal menyediakan situasi komunikasi semi-nyata yang mendorong siswa mengaplikasikan kosakata dan ungkapan yang dipelajari. Analisis hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengucapkan mufradāt, menyusun kalimat sederhana, serta mengekspresikan gagasan sesuai konteks. Dengan demikian, media ini efektif sebagai

---

<sup>26</sup> Kartini, Fitriyani, and Bestari, "Innovation in Animation-Based Learning Media with Local Wisdom: A Strategy for Character Education in Students in the Digital Era."

<sup>27</sup> Sarip et al., "Integrated 6C Skills of the 21st Century with Animation Video Media for Arabic Speaking Material Design."

sarana pembelajaran *maharatul kalām* yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional.

## **5. Kontribusi Penelitian terhadap Bidang Pembelajaran Bahasa Arab**

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam bidang pembelajaran bahasa Arab. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep integrasi budaya lokal dalam pembelajaran bahasa asing sebagai strategi pedagogis yang relevan. Secara praktis, penelitian ini menghadirkan inovasi media berupa video animasi berbasis *local wisdom* Lampung yang dapat direplikasi dan dikembangkan pada konteks lain. Kontribusi ini sejalan dengan urgensi pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, sebagaimana ditegaskan UNESCO (2019), bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa mampu menjembatani keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan video animasi berbasis budaya lokal merupakan inovasi yang efektif dan relevan dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab (*mahārah al-kalām*). Berdasarkan hasil kajian literatur dan analisis temuan penelitian terdahulu, media video animasi yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Arab siswa, terutama dalam aspek kelancaran, penguasaan kosakata, dan keberanian berkomunikasi. Integrasi budaya lokal Lampung dalam konten pembelajaran menjadikan proses belajar lebih kontekstual, menarik, dan bermakna, karena siswa dapat mengaitkan materi bahasa dengan pengalaman nyata di lingkungan sosial mereka.

Proses validasi media menunjukkan bahwa video animasi ini memenuhi kelayakan dari sisi pedagogis, linguistik, dan teknologis. Secara pedagogis, media mendukung penerapan teori *Multimedia Learning* (Mayer, 2009) dan *Culturally Responsive Pedagogy*, yang menekankan pentingnya sinergi antara aspek visual, auditori, dan nilai-nilai budaya dalam pembelajaran. Secara empiris, tanggapan siswa terhadap media menunjukkan peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan minat belajar yang tinggi. Dengan demikian, penggunaan video animasi berbasis kearifan lokal mampu mengatasi kejenuhan pembelajaran konvensional dan membangun interaksi komunikatif yang lebih hidup. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah kajian pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi dan budaya dengan menegaskan bahwa *local wisdom* dapat menjadi medium pedagogis yang memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa asing. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan model media pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi di berbagai lembaga pendidikan, terutama untuk meningkatkan *mahārah al-kalām* di tingkat sekolah menengah. Dengan demikian, pengembangan media video animasi berbasis budaya lokal menjadi solusi strategis dalam menghadirkan pembelajaran bahasa Arab yang interaktif, relevan, dan berdaya kontekstual di era digital.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Abidin, Yunus, and Wiwit Mulyasari. "EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar Development of Animation-Based Media Incorporating Local Wisdom to Enhance Reading Fluency Among Primary School Students" 17, no. 2 (2025): 173–88.
- Aditya, Viqri, Achmad Naufal, Zainal Rafli, and Erlina Erlina. "Intonasi Dan Ritme Dalam

- Produksi Ujaran Bahasa Arab: Studi Eksperimen Pada Pembelajar Dewasa.” *AL-WARAQAH Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 2 (December 31, 2024): 45–52. <https://doi.org/10.30863/awrq.v5i2.7804>.
- Anggraini, Azalia Isma, Warsono, Husnatul Hamidiyah, and Surya Jatmika. “Developing Whiteboard Animation Video Through Local Wisdom on Work and Energy Materials as Physics Learning Solutions During the Covid-19 Pandemic.” *Proceedings of the 6th International Seminar on Science Education (ISSE 2020)* 541, no. Isse 2020 (2021): 394–400. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210326.056>.
- Annisa, Maryam Nur, Muhammad Rifki, and R. Taufiqurrochman. “Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo.” *Jurnal Sustainable* 6, no. 2 (2023): 378–88.
- Ardiansyah, Ade Arip, Nanang Kosim, and Acep Hermawan. “The Use of Animated Videos in Increasing the Arabic Learning Interest.” *Al-Ta’rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 10, no. 1 (2022): 35–50. <https://doi.org/10.23971/altarib.v10i1.3942>.
- Azhari, Ahmad, and Muassomah. “Video Infografis Dalam Pembelajaran Mahārah Kalām.” *Shaut Al Arabiyyah* 10, no. 1 (2022): 56–68. <https://doi.org/10.24252/saa.v10i1.26170>.
- Bulkani, M. Fatchurahman, Harirayanto Adella, and M. Andi Setiawan. “Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools Media Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *International Journal of Instruction* 15, no. 1 (2022): 55–72. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgleclefindmkaj/https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1331543.pdf](https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1331543.pdf).
- Buol, Introduce, and Cultural Values. “Development of Local Wisdom-Based Animated Videos To” 9, no. 5 (2025): 3820–30.
- Hamidiyah, Husnatul, Warsono, Azalia Isma Anggraini, and Surya Jatmika. “The Implementation of Whiteboard Animation Video Based on Local Wisdom in Work and Energy Concept to Improve Senior High Schools Students’ Learning Interest.” *Proceedings of the 6th International Seminar on Science Education (ISSE 2020)* 541, no. Isse 2020 (2021): 552–56. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210326.079>.
- Hasyim, Ainun, and Isuf Syafei. “Peningkatan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Video Animasi Bahasa Arab.” *Mauriduna: Journal of Islamic Studies* 5, no. 2 (2024): 863–72. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1299>.
- Helmy, Fatkhul, and Zailani Zailani. “Implementation of Animated Film Media in Improving the Quality of Arabic Conversation for Students of Pondok Modern Tazakka.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2024): 579–86. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.803>.
- Intan Karina Jhoni. “Studi Literatur: Analisis Pemanfaatan Video Animasi Dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar” 11 (2025): 491–501.
- Islam, Universitas, Negeri Ar-raniry Banda, Universitas Islam, Negeri Ar-raniry Banda,

- Universitas Islam, and Negeri Ar-raniry Banda. "ANIMATION VIDEO DEVELOPMENT USING THE ANIMAKER" 14, no. 2 (2025): 211–30.
- Kartini, Dedeh, Susan Fitriyari, and Prayoga Bestari. "Innovation in Animation-Based Learning Media with Local Wisdom: A Strategy for Character Education in Students in the Digital Era." *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 8, no. 1 (2025): 12–23.  
<http://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas10.12928/fundadikdas.v8i1.12659>.
- Koderi, Muhammad Sufian, and Erlina. "Developing Lampung Local Wisdom Film of Arabic Communication Skills for Madrasah Tsanawiyah Students." *International Journal of Information and Education Technology* 13, no. 12 (2023): 2004–13.  
<https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.12.2015>.
- Makfiro, Nikmatul, Anisatu Thooyibah, and Lailatul Mauludiyah. "Improvement of Learning Arabic Interest by Using Animation Video in Students' Junior High School." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2022): 19–44.  
<https://doi.org/10.32699/liar.v6i1.2398>.
- Pradana, Sandi. "Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2025): 33–39. <http://synergizejournal.org/index.php/JTPD/index>.
- Ristiyani, Rina, Rizka Sari, Siti Kholifah, Pendidikan Bahasa Arab, and Pasir Pengaraian. "Pembelajaran Bahasa Arab Digital Di Mas Tahfidz" 04, no. 04 (2025): 2–7.
- Rosyada, Maula, Kristina Imron, Irmansyah Irmansyah, and Tasya Putri. "Efektivitas Media Pembelajaran Maharah Kalam Melalui Video Interaktif Berbasis Kontekstual." *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 6 (2025): 5600–5607.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.7983>.
- Samsiyah, Nur, V. Teguh Suharto, and Chafit Ulya. "Virtual Animated Media with Local Wisdom for Learning to Read Using Mind Method." *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching* 10, no. 2 (2024): 596–607.  
<https://doi.org/10.22219/kembara.v10i2.35404>.
- Sarip, Mohamad, Andri Ilham, Ihwan Rahman Bahtiar, Hendrawanto Hendrawanto, Siti Marwah Islami Laseduw, and Mukhtar Abdullah. "Integrated 6C Skills of the 21st Century with Animation Video Media for Arabic Speaking Material Design." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 10, no. 1 (2024): 183.  
<https://doi.org/10.33394/jk.v10i1.10549>.
- Wijaya, M S, A Marzuq, and I R Bahtiar. "Arabic Language Learning Video Media Model for Speaking Skills for Eight Grade Students at MTS Negeri 39 Jakarta." *International Conference on Education in Mathematics, Science and Technology*, 2023, 102–19.  
[https://www.researchgate.net/profile/Istes-Publication/publication/378707761\\_Proceedings\\_of\\_International\\_Conference\\_on\\_Education\\_in\\_Mathematics\\_Science\\_and\\_Technology\\_2023\\_Volume\\_I/links/65e601alc3b52a117015dfc3/Proceedings-of-International-Conference-on](https://www.researchgate.net/profile/Istes-Publication/publication/378707761_Proceedings_of_International_Conference_on_Education_in_Mathematics_Science_and_Technology_2023_Volume_I/links/65e601alc3b52a117015dfc3/Proceedings-of-International-Conference-on).