

Journal of Comprehensive Science
p-ISSN: 2962-4738 e-ISSN: 2962-4584
Vol. 1 No. 4 November 2022

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MENDESAIN BUSANA BERBASIS
APLIKASI IBIS PAINT X PADA MATAKULIAH TEKNOLOGI DESAIN
BUSANA DI STKIP PANGERAN ANTASARI**

Surani, Eka Rahma Dewi, Nur Nahar
STKIP Pangeran Antasari

Email: urani.desain@gmail.com, ekarahma0107@gmail.com

Abstrak

Untuk memperluas penggunaan teknologi dalam media pembelajaran pada matakuliah teknologi desain busana, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial mendesain busana berbasis aplikasi ibis paint x. Dengan metode Research & Development (R&D) dan dipadukan dengan model pengembangan sistem pembelajaran Dick & Carey, penelitian ini mengembangkan media yang layak dan efektif digunakan sebagai sumber belajar untuk tutorial mendesain busana pesta melalui aplikasi Ibis Paint X. Dengan subjek tes yang terdiri dari 5 mahasiswa tes individu, 10 mahasiswa tes kelompok kecil, dan 26 mahasiswa tes kelompok besar, serta 6 ahli sebagai validator materi, media dan desain pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) menghasilkan produk video tutorial mendesain busana pesta berbasis aplikasi Ibis Paint X yang layak digunakan dengan rata-rata persentase 89,08% dengan kategori "sangat baik", kemudian pada uji coba kelompok memperoleh persentase 91,51% dengan kategori "sangat baik". (2) keefektifan penggunaan produk yang dikembangkan dalam pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum menggunakan dengan setelah menggunakan produk, hal ini berdasarkan hasil yang diperoleh dari $t^{\text{hitung}} > t^{\text{tabel}}$ atau $2,27 > 1,71088$ dengan $df = n - 2 = 24$ diketahui bahwa hasil setelah menggunakan produk media pembelajaran berupa video tutorial yang dikembangkan efektif.

Kata Kunci: video tutorial, Teknologi Desain Busana, Busana Pesta, Ibis Paint X.

Abstract

To expand the use of technology in learning media in fashion design technology courses, this study aims to develop learning media in the form of fashion design tutorial videos based on the ibis paint x application. Using the Research & Development (R&D) method and combined with the Dick & Carey learning system development model, this study developed media that is appropriate and effective for use as a learning resource for party dress design tutorials through the Ibis Paint X application. With test subjects consisting of 5 students individual tests, 10 students in small group tests, and 26 students in large group tests, as well as 6 experts as material, media and learning design validators. The results of this study are as follows: (1) produce a video tutorial product for designing party clothes based on the Ibis Paint X application which is suitable for use with an average percentage of 89.08% in the "very good" category, then in group trials it obtains a percentage of 91.51% in the "very good" category. (2) the effectiveness of using the product developed in learning shows that there is a significant difference between

learning outcomes before using and after using the product, this is based on the results obtained from $t^{\text{count}} > t^{\text{table}}$ or $2.27 > 1.71088$ with $df = n - 2 = 24$ it is known that the results after using learning media products in the form of video tutorials are developed effectively.

Keywords: *tutorial videos, Fashion Design Technology, Party Wear, Ibis Paint X.*

Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi merupakan suatu kemajuan untuk menjawab bahwa pendidikan tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi di era 4.0. Memberikan aktivitas pembelajaran lebih efektif dan efisien serta menarik yang bertujuan memberi kemudahan kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran yang dirancang dengan baik dengan memperhatikan kondisi dan memilih strategi pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan dengan sendirinya akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Joyce dan Weil (2016:23) mengungkapkan bahwa pengembangan pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk kurikulum (materi pembelajaran yang panjang), mendesain materi pembelajaran, dan untuk mengantarkan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Kemudian Miarso (2011) menyatakan pengembangan bahan pembelajaran dalam kawasan teknologi pendidikan mensyaratkan pendekatan yang sistematis dan sistemik, yang dilakukan secara runtut dan menyeluruh atau komprehensif.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dewasa ini perangkat teknologi sudah menyebar luas tanpa memandang status baik ekonomi, sosial, pendidikan, dan sebagainya. Senada dengan kajian teknologi pembelajaran, penetrasi pemanfaatan media teknologi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran semakin terbuka. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara dosen dan mahasiswa dapat berjalan dengan baik. Proses pembelajaran akan efektif ketika memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia termasuk memanfaatkan media pembelajaran digital (Muhammad, Rahadian, & Safitri, 2017). Teknologi dalam pendidikan merupakan suatu sistem atau alat yang termasuk dalam dunia pendidikan dan dapat diadopsi dengan baik dan tentunya memiliki manfaat, peran dan fungsi (Hadisi & Muna, 2015). Pada dasarnya kajian pendidikan akan menghasilkan konsep dan praktik pendidikan yang sedikit banyak dapat menggunakan media sebagai sumber belajar (Subiyakto & Mutiani, 2019). Menyikapi persaingan ke depan khususnya dunia industri, perguruan tinggi merupakan jalur pendidikan yang sangat dibutuhkan dalam dunia akademik dan industri memerlukan upaya untuk melakukan inovasi, dimana dipastikan program studi mengikuti kebutuhan industri dan tetap kompetitif dengan bidang studi lainnya (Akindinov et al., 2013).

Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar secara mandiri kepada mahasiswa selain mendapatkan informasi dari dosen. Dalam penyampaiannya tidak hanya berupa visual tetapi juga penjelasan dan memberikan pemahaman dan meningkatkan keterampilan dalam mendesain busana (Vandayo & Hilmi, 2020). Karena pada hakikatnya dalam mendesain busana pada matakuliah teknologi desain busana salah satu tuntutan yang perlu ada dalam kemampuan mahasiswa adalah hasil belajar keterampilan (Estellita, 2012). Menurut Gagne (Sumarno, 2011: 15) hasil belajar merupakan kemampuan internal (kapabilitas) yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan seseorang melakukan sesuatu.

Dengan demikian, maksud dan tujuan mempelajari desain busana adalah supaya dapat mewujudkan busana sesuai dengan model, bentuk tubuh, atau proporsi tubuh

dengan baik dan serasi. Bahwa hasil belajar dalam ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan-keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Menurut Dudung (2018: 4) hasil belajar keterampilan adalah keberhasilan dalam menyelesaikan suatu obyek atau pekerjaan, atau tingkat kemampuan keterampilan siswa dalam menyelesaikan suatu benda kerja.

Mata kuliah teknologi desain busana merupakan mata kuliah yang ada pada paket pilihan manajemen desain yang di dalamnya mempelajari beberapa materi, salah satunya pengetahuan dan pengoperasian software grafis dalam pembuatan desain secara digital. Perancangan atau mendesain tidak lagi secara manual tetapi secara digitalisasi, untuk mempermudah dan meminimalisir waktu serta pengguna digitalisasi dalam mendesain lebih praktis. Salah satu mendesain busana secara digitalisasi menggunakan aplikasi ibis paint x yang dapat digunakan dimanapun pengguna berada, aplikasi yang dapat diunduh dari google play store. Aplikasi ibis paint memberikan kemudahan dalam mendesain busana(Dihyah, 2021).

Salah satu fokus dalam pengembangan ini yaitu bagaimana pendidik sebagai fasilitator dalam memberikan sumber belajar pada matakuliah teknologi desain busana(Irmayanti & Suryani, 2020). Dikembangkan video tutorial sebagai panduan dalam mendesain busana fokus pada materi busana pesta yang di desain menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Video tutorial sendiri sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa secara mandiri dan praktis selain oleh pendidik karena keterbatasan waktu.

Dalam tujuan instruksional media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sanaky, 2013). Tentang sumber-sumber utama untuk memvisualisasikan sesuatu hal kepada pembaca dengan media, seperti ilustrasi film, sastra dan memori pengajaran sebagai contoh yang menarik dan mudah diakses dalam pembelajaran(Prastowo, 2018). Dari hal ini menuntut untuk mempersiapkan pendidik dalam memilih media yang tepat untuk pengajarannya

Metode Penelitian

Penelitian pengembangan merupakan penelitian dengan prosedur mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang dikembangkan(Maskur, Nofrizal, & Syazali, 2017). Borg dan Gall menjelaskan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan (R & D) adalah suatu proses yang yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan(Numan, 2019). Dengan perencanaan pembelajaran dalam pengembangan video tutorial berdasarkan Dick & Carey. Serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup sepuluh langkah umum, yang diuraikan sebagai berikut: (1) tahap pertama melakukan penelitian pendahuluan, (2) tahap kedua pembuatan desain, (3) tahap ketiga pengumpulan bahan, (4) tahap keempat membuat dan memproduksi media pembelajaran interaktif, (5) tahap kelima melakukan *review* atau uji coba lapangan dalam rangka evaluasi formatif dan revisi produk. Evaluasi formatif terus berlangsung selama proses pengembangan mulai dari tahap analisis, desain, produksi maupun implementasi sampai diperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebagai keefektifan produk.

Untuk menilai produk yang telah dikembangkan, pada pengembangan ini digunakan instrumen pengumpulan data yaitu lembar angket(Maskur et al., 2017). Lembar angket yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini adalah: (1) lembar

angket untuk ahli materi, (2) lembar angket untuk ahli media, (3) lembar angket untuk ahli desain pembelajaran, (4) lembar angket untuk mahasiswa. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Semua data yang terkumpul dianalisis dengan teknik statistik deskriptif yang secara kuantitatif dipisahkan menurut kategori untuk mempertajam penilaian dalam menarik kesimpulan (Nasution, 2015). Data kualitatif yang berupa pernyataan sangat kurang baik, kurang baik, sedang, baik dan sangat baik diubah menjadi data kuantitatif dengan skala nilai 1 sampai 4. Hasilnya dirata-rata dan digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran. Kriteria media akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan Skala Likert yang dianalisis secara deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2007)

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Untuk membuktikan signifikan perbedaan sistem pembelajaran sebelum menggunakan produk media pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif dan setelah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran kreatif produktif diuji dengan uji t.

Hasil dan Pembahasan

Pembahasan Hasil Pengembangan Produk

Dalam melaksanakan proses pengembangan media pembelajaran video tutorial langkah pertama adalah menganalisis dan memperoleh hasil pengembangan produk media, dimana langkah pertama adalah proses validasi, kemudian ke tahap selanjutnya. Dilakukan pengumpulan data-data mendukung hasil kajian yang akan digunakan dalam mendesain produk untuk dikembangkan. Langkah selanjutnya dilakukan uji kelayakan atau validasi oleh ahli yang telah ditentukan yaitu ahli media, desain pembelajaran dan ahli materi. Kemudian produk pengembangan media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan aspek-aspek pembelajaran dan media sebagai prinsip desain pesan pembelajaran (Tarigan & Siagian, 2015). Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kualitas bahan, Sebagai masukan untuk peningkatan kualitas bahan. Dimana penilaiannya mengedepankan sistem pembelajaran dari tujuan pembelajaran dan bagaimana Video tutorial yang dikembangkan dapat memberikan pemahaman mahasiswa terhadap masalah/topik yang dipelajari. Hasil validasi berupa skor penilaian aspek materi dengan media pembelajaran, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Table 1. Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Validator Ahli pada Video Tutorial Mendesain Busana Pesta Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana Berbasis Ibis Paint X.

No.	Aspek	Rata-Rata (%)	Kategori
1.	Validasi Ahli Materi	88,75%	Sangat Baik
2.	Validasi Desain Pembelajaran	89,17%	Sangat Baik
3.	Validasi Ahli Media	89,31%	Sangat Baik
Jumlah Rata-Rata		89,08%	Sangat Baik

Sumber (Pribadi)

Menunjukkan bahwa responden menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial pada matakuliah teknologi desain busana pada tahap validasi ahli menyatakan "Sangat Baik" untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa dan layak digunakan dalam

proses pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah uji kelayakan kelompok, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Table 2. Persentase Rata-Rata Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok pada Video Tutorial Mendesain Busana Pesta Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana Berbasis Ibis Paint X.

No.	Aspek	Rata-Rata (%)	Kategori
1.	Kelompok Individu (One to One)	89,92%	Sangat Baik
2.	Kelompok Kecil (Small Group)	91,55%	Sangat Baik
3.	Kelompok Besar (Field Group)	93, 06%	Sangat Baik
Jumlah Rata-Rata		91,51%	Sangat Baik

Sumber (Pribadi)

Menunjukkan bahwa nilai responden terhadap media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah teknologi desain busana menyatakan “sangat baik” . Tahap penelitian adalah menguji keefektifan produk atau media. Setelah dilakukan pengolahan data, akan diperoleh data maksimum, minimum, rata-rata, standar deviasi dan varians. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Video tutorial. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video tutorial dimana media tersebut dapat dikatakan efektif atau tidak digunakan dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa maka dilakukan analisis setelah menggunakan media tersebut(Mamin & Arif, 2019).

Penelitian pengembangan produk yang dilakukan ini diarahkan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran digital yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun kompetensi mahasiswa(Kustianingsari & Dewi, 2015). Beberapa kegunaan dan manfaat dalam penggunaan media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah teknologi desain busana:

1. Materi mudah dipahami karena konsep yang disajikan direncanakan untuk mempermudah mahasiswa dan sistematis
2. Media pembelajaran memberikan kesempatan mahasiswa untuk belajar sesuai kecepatan masing-masing individu misalnya kemampuan belajar.
3. Belajar lebih cepat dan menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan karena pada dasarnya dalam matematika teknik menggunakan teori untuk menyelesaikan masalah-masalah konkret di dalam bidang teknik, membolehkan penjelasan, analisis, dan peramalan gejala di mana percobaan, survei, dan pengkajian pengamatan dalam penyelesaian gejala-gejala dalam keteknikan. Oleh sebab itu pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi mahasiswa dalam belajar. Dengan memihak pada karakteristik pembelajaran matakuliah Teknik strategi pembelajaran kreatif produktif dapat mengajak mahasiswa untuk berfikir abstrak mennjadi pola pikir inovatif dan kreatif.

Menurut Gagne’ dan Briggs (Arsyad, 2013: 4), secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer). Oleh karena itu peran media memiliki potensi besar untuk merangsang mahasiswa agar dapat merespon pembelajaran dengan baik. Untuk itu media pembelajaran menyediakan

sumber belajar yang dapat membantu peran dosen dalam memperkaya wawasan mahasiswa.

Pembahasan Hasil Penelitian Uji Keefektifan Produk

Data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor hasil belajar diperoleh rata-rata 88,54, modus 85, median 89, standart deviasi 6,93. Untuk melihat skor mahasiswa digunakan kelas interval yaitu nilai antara frekuensi absolut yaitu jumlah mahasiswa yang memiliki nilai hasil belajar, dan frekuensi relatif yaitu jumlah persen nilai hasil belajar.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan melakukan uji t data penelitian untuk mendapatkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada pretest dan posttest. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Table 3. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Postest

No	Uji	x_{hitung}	x_{tabel}	Kesimpulan
1	Pretest	-25,25	2,85	Data Terdistribusi Secara Normal
2	Posttest	-23,37		Data Terdistribusi Secara Normal

Sumber (Pribadi)

Pengujian hipotesis dilakukan dengan melakukan uji-t terhadap data penelitian. Independent sample t-test merupakan salah satu cara untuk mengetahui apakah dua kelompok sampel memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan atau tidak, sebagai berikut:

Table 4. Pengujian Hipotesis (t hitung)

t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
2,27	1,71088	Signifikan (Terjadi Peningkatan Hasil Belajar)

Sumber (Pribadi)

Dari data ini membuktikan bahwa media pembelajaran video tutorial mendesain busana pada matakuliah teknologi desain busana berbasis Ibis Paint X ini layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan kompetensi keterampilan mahasiswa. Penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran memungkinkan mahasiswa untuk lebih mudah memahami langkah-langkah dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Hasil Kelayakan Produk Media, diperoleh hasil dari validator ahli, untuk ahli materi diperoleh hasil 88,75%, untuk ahli desain pembelajaran diperoleh 89,17% dan ahli media 89,31%, sehingga dapat dinyatakan bahwa video tutorial adalah cocok untuk

digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil Uji Coba Kelompok diperoleh hasil dari ketiga kelompok yaitu uji coba one to one sebesar 89,92%, kemudian kelompok kecil sebesar 91,55% dan kelompok lapangan sebesar 93,06%, dan diperoleh rata-rata sebesar 91,51%, dapat dapat dinyatakan bahwa video tutorial layak digunakan untuk meningkatkan kemandirian dan pemahaman akan keterampilan mahasiswa. Peningkatan hasil belajar diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan video tutorial (pretest-posttest). Rata-rata dari masing-masing tes adalah 63,81 dan 88,54. Memiliki masing-masing nilai berdistribusi normal, berdasarkan perhitungan uji-t thitung = 2,27 dan ttabel = 1,71088 pada = 5% dengan dk = 26-2 = 24, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan antara pretest dan posttest dengan menggunakan video tutorial.

BIBLIOGRAFI

- Akindinov, A., Alici, A., Agostinelli, A., Antonioli, P., Arcelli, S., Basile, M., Bellini, F., Cara Romeo, G., Cifarelli, L., & Cindolo, F. (2013). Performance of the ALICE Time-Of-Flight detector at the LHC. *The European Physical Journal Plus*, 128(4), 1–9.
- Dihyah, Muh. (2021). *Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi Ibis Paint X untuk Pembelajaran Akidah Akhlak*. IAIN Parepare.
- Estellita, Dwi Diar. (2012). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Dasar Seni dan Desain Mahasiswa Jurusan PKK FT Unimed*. UNIMED.
- Hadisi, La, & Muna, Wa. (2015). Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (e-learning). *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(1), 117–140.
- Irmayanti, Irmayanti, & Suryani, Hamidah. (2020). Pengembangan modul aplikasi komputer terapan tata busana bagi mahasiswa PKK FT UNM. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 8(1), 38–48.
- Kustianingsari, Nadia, & Dewi, Utari. (2015). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Mamin, Ratnawaty, & Arif, Rifda Nur Hikmahwati. (2019). Efektivitas media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar mahasiswa pada Matakuliah IPA Sekolah. *Seminar Nasional LP2M UNM*.
- Maskur, Ruhban, Nofrizal, Nofrizal, & Syazali, Muhamad. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186.
- Muhammad, Mumu, Rahadian, Dian, & Safitri, Erna Retna. (2017). Penggunaan digital book berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pada pelajaran bahasa arab. *Pedagogia*, 15(2), 170–182.
- Nasution, Yuannisah Aini. (2015). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TUTORIAL TARI TARI TIGA SERANGKAI MELAYU SUMATERA UTARA PADA SISWA XI SMA AR-RAHMAN MEDAN*. UNIMED.
- Numan, Mulin. (2019). Pengembangan bahan ajar statistika penelitian pendidikan matematika. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 114–128.

- Prastowo, Andi. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.
- Sanaky, Hujair A. H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: *Kaukaba Dipantara*.
- Subiyakto, Bambang, & Mutiani, Mutiani. (2019). Internalisasi nilai pendidikan melalui aktivitas masyarakat sebagai sumber belajar ilmu pengetahuan sosial. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 17(1), 137–166.
- Tarigan, Darmawaty, & Siagian, Sahat. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2).
- Vandayo, Thufeyl, & Hilmi, Danial. (2020). Implementasi pemanfaatan media visual untuk keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Arab. *Tarbiyatuna*, 5(2), 217–236.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.