

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB

Muhammad Fauzan Faqqi¹

UIN Raden Intan Lampung, Indonesia¹
ppibfauzan123@gmail.com¹

Umi Hijriyah²

UIN Raden Intan Lampung, Indonesia²
umihijriyah@radenintan.ac.id²

Guntur Cahaya Kesuma³

UIN Raden Intan Lampung, Indonesia³
guntur@radenintan.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar Bahasa Arab siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan minimnya media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi interaktif serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa kelas III di MIN V Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli. Selain itu, penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor angket motivasi dari 66,5% menjadi 83,5% serta peningkatan hasil observasi dari 64,6% menjadi 86,4%. Respon guru dan siswa terhadap media juga berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, media video animasi interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa.

Kata Kunci: ADDIE; bahasa arab; media pembelajaran; motivasi belajar; video animasi interaktif

ABSTRACT

This research is motivated by the low motivation of students to learn Arabic, which is caused by the use of conventional teaching methods and the lack of innovative learning media. This study aims to develop interactive animation video media and to test its effectiveness in increasing the motivation to learn Arabic among third-grade students at MIN V Bandar Lampung. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development,

implementation, and evaluation. The research subjects amounted to 34 students. Data collection techniques were conducted through observation, questionnaires, and documentation. The results of the study show that the developed interactive animation video media has a very good feasibility level based on expert assessments. In addition, the use of this media has been proven effective in increasing students' learning motivation, as indicated by the increase in motivation questionnaire scores from 66.5% to 83.5%. as well as an increase in observation results from 64.6% to 86.4%. The responses of teachers and students to the media were also in the very good category. Thus, interactive animated video media can be an effective solution in increasing students' motivation to learn Arabic.

Keywords: ADDIE; arabic; interactive animated video; learning media; learning motivation



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab memiliki kedudukan yang strategis dalam pendidikan Islam karena berfungsi sebagai sarana memahami sumber ajaran Islam sekaligus sebagai bahasa ilmu pengetahuan (Subhan, 2022). Oleh sebab itu, penguasaan Bahasa Arab perlu ditanamkan sejak dini, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, agar peserta didik memiliki dasar kemampuan berbahasa yang baik (Syamsu, 2022). Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran Bahasa Arab di tingkat dasar masih menghadapi berbagai kendala, baik dari aspek metode, media, maupun motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan didominasi metode ceramah serta hafalan menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Aini & Taufik, 2024).

Permasalahan tersebut juga terlihat dari kondisi empiris di lapangan yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan data pra-penelitian, nilai rata-rata siswa masih jauh di bawah Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab masih rendah. Padahal, motivasi belajar merupakan faktor utama yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Herwati, 2023). Rendahnya motivasi ini tidak terlepas dari berbagai problematika pembelajaran, baik yang bersifat linguistik maupun non-linguistik, seperti kesulitan memahami struktur bahasa, keterbatasan kosakata, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik (Hijriyah et al., 2022).

pembelajaran bahasa sangat dipengaruhi oleh kualitas input yang diterima siswa. Menurut teori pemerolehan bahasa, proses belajar akan berlangsung efektif apabila siswa memperoleh input yang bermakna dan dapat dipahami (Krashen, 1982). Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuntut adanya media pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual agar lebih mudah dipahami (Piaget & Inhelder, 2000). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang

inovatif dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa menjadi suatu kebutuhan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab.

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video animasi interaktif. Media ini mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Fikri & Madona, 2018; Hendra et al., 2023). Penggunaan media berbasis multimedia interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan media, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori kognitif multimedia menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal (Rochaendi et al., 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Media interaktif terbukti mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Arrasyid & Choir, 2024). Penggunaan video animasi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak (maharah istima') serta pemahaman kosakata siswa (Wadi et al., 2025). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis siswa secara signifikan (Annisa et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa media animasi interaktif memiliki potensi

besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut adanya perubahan dalam strategi pembelajaran. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang akrab dengan teknologi digital, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi (Wadi et al., 2025). Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran, sehingga terjadi kesenjangan antara kebutuhan siswa dan metode pembelajaran yang digunakan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media video animasi interaktif dipandang sebagai solusi yang relevan karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Melalui fitur interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, mengulang materi, dan memahami konteks penggunaan bahasa secara lebih nyata (Pratiwi & Kasrman, 2022). Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab serta menguji efektivitasnya dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di MIN V Bandar Lampung. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi, serta kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji keefektifan produk tersebut dalam proses pembelajaran (Branch, 2009). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ini dipilih karena memiliki langkah yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Fikri & Madona, 2018).

Pada tahap analysis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada keterampilan menyimak (istima'). Tahap design meliputi penyusunan rancangan media berupa storyboard, penentuan materi, serta perancangan

tampilan visual dan audio yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tahap development dilakukan dengan pembuatan media video animasi interaktif menggunakan perangkat lunak pendukung, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa, sedangkan tahap evaluation dilakukan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Branch, 2009; Rochaendi et al., 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di MIN V Bandar Lampung tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian diambil secara purposive sampling, yaitu siswa kelas III yang berjumlah sekitar 34–35 orang, dengan pertimbangan bahwa pada tahap perkembangan ini siswa memiliki karakteristik yang sesuai dengan penggunaan media visual dan interaktif (Piaget & Inhelder, 2000). Subjek penelitian ini meliputi siswa sebagai pengguna media dan guru sebagai informan pendukung dalam proses pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi terkait permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa serta respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan

untuk memperoleh data pendukung seperti nilai hasil belajar siswa dan kondisi pembelajaran di kelas (Hamalik, 2010).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta angket motivasi belajar siswa. Penyusunan instrumen motivasi belajar didasarkan pada indikator motivasi belajar yang mencakup aspek perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan (Sardiman, 2011). Selain itu, instrumen angket juga mengacu pada pengembangan skala motivasi belajar seperti *Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (Pintrich & De Groot, 1990). Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh ahli untuk memastikan validitas dan kelayakan isi.

Dalam penelitian ini juga digunakan alat dan bahan yang mendukung pengembangan media pembelajaran. Spesifikasi alat meliputi perangkat komputer atau laptop dengan kemampuan pengolahan multimedia, serta perangkat lunak seperti Powtoon, Animaker, atau aplikasi sejenis untuk pembuatan video animasi interaktif. Spesifikasi bahan meliputi materi pembelajaran Bahasa Arab yang disesuaikan dengan kurikulum, naskah audio, gambar animasi, serta elemen visual dan audio yang mendukung proses pembelajaran (Hendra et al., 2023; Pratiwi & Kasrman, 2022). Penggunaan alat dan bahan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, serta

saran dari ahli dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa hasil angket validasi ahli dan angket motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan rumus persentase, yaitu perbandingan antara skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikategorikan ke dalam kriteria tertentu seperti sangat baik, baik, cukup, dan kurang (Sudjana, 2011). Hasil analisis ini digunakan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media video animasi interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode, seperti observasi, wawancara, dan angket. Selain itu, validasi ahli juga dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek materi, bahasa, dan tampilan. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Penelitian ini dilaksanakan di MIN V Bandar Lampung dalam kurun waktu yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Bahasa Arab. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai perancang, pengembang, sekaligus pelaksana penelitian yang terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan data dan implementasi media pembelajaran. Dengan keterlibatan tersebut, peneliti dapat memperoleh data secara mendalam terkait efektivitas penggunaan media video animasi interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Video Animasi Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi interaktif dilakukan melalui lima tahap model *ADDIE*, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Arab di kelas III masih didominasi metode ceramah dengan keterbatasan media, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa.

Pada tahap desain, media dirancang dalam bentuk storyboard yang memuat alur pembelajaran, materi, serta tampilan visual dan audio yang menarik. Tahap pengembangan menghasilkan produk berupa video animasi interaktif yang telah divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, tahap implementasi menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran, sedangkan tahap evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *ADDIE* mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan sesuai kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Branch (2009) yang menyatakan bahwa model *ADDIE* efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi karena melalui

tahapan yang terstruktur dan berkelanjutan.

2. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, sebagaimana disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No.	Aspek Penilaian	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
1.	Motivasi Belajar (Angket)	66,5	83,5	17
2.	Hasil Observasi	64,6	86,4	21,8
3.	Nilai Pembelajaran	67,5	87,5	20

Berdasarkan Tabel diatas, terlihat bahwa seluruh aspek mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media video animasi interaktif. Peningkatan tertinggi terjadi pada hasil observasi sebesar 21,8%, yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat secara nyata. Sementara itu, motivasi belajar siswa berdasarkan angket mengalami peningkatan sebesar 17%, dan hasil pembelajaran meningkat sebesar 20%.

Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi interaktif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan perilaku siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus selama pembelajaran berlangsung.

3. Perubahan Motivasi Belajar Siswa

Selain itu, perubahan motivasi belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil respon guru dan siswa terhadap penggunaan media, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Respon Guru dan Siswa terhadap Media

No	Responden	Persentase (%)	kategori
1.	Guru	96,8	Sangat Baik
2.	Siswa	86,4	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa respon guru dan siswa terhadap penggunaan media video animasi interaktif berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diterima dengan baik serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Guru menilai bahwa media membantu dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, sedangkan siswa merasa lebih mudah memahami materi serta lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan media video animasi interaktif terbukti

memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Arab pada siswa kelas III MIN V Bandar Lampung dilakukan melalui model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan tersebut menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penggunaan media video animasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan keterlibatan, perhatian, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta respon positif dari guru dan siswa terhadap penggunaan media.

Selain itu, terjadi perubahan motivasi belajar siswa yang signifikan, di mana siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan mudah memahami materi Bahasa Arab. Media yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar Bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Dengan demikian, pengembangan video animasi interaktif tidak

hanya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N., & Taufik. (2024). Pembelajaran bahasa Arab bagi peserta didik madrasah ibtidaiyah sebagai pembelajar pemula. *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 289–290. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i3.2692>
- Annisa. (2023). Teknologi media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, 6(2). <https://doi.org/10.32923/kjimp.v3i2.1382>
- Ar Rasyid, C. (2024). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar. *Jambura Elementary Education Journal*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.37411/jeej.v5i1.3254>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Fikri, H., & Madona, S. A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Samudra Biru.
- Hamalik, O. (2010). *Psikologi belajar dan mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Hamidi, J. K., & Erlina. (2023). Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis video animasi interaktif untuk siswa madrasah aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 296. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1998>
- Hendra. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital: Teori & praktik*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Herwati. (2023). *Motivasi dalam pendidikan*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Hijriyah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android untuk maharah al-istima' kelas 8 SMP. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 5(2), 241. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>
- Krashen, S. D. (1982). *Second language acquisition and second language learning*. University of Southern California.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2000). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ). *Educational Psychology Review*, 2(2). <https://doi.org/10.1037/t09161-000>
- Pradi, S. K. (2022). *Pembelajaran bahasa Arab integratif di perguruan tinggi*. Young Progressive Muslim.
- Pratiwi, & Kasriman. (2022). Pengembangan media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Rochaendi, E., Faundi, A., & Sholihah, A. D. (n.d.). *Pengembangan media pembelajaran*. ITERA Press.

- Sardiman. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Subhan. (2022). Pentingnya penguasaan bahasa Arab dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Peshum: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(2), 55. <https://doi.org/10.56799/peshum.v1i2.48>
- Sudjana. (2011). *Penilaian proses hasil belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Wadi. (2025). Media video animasi untuk meningkatkan maharah istima': Studi kasus di TMI Al-Amien Prenduan. *Jurnal Al-Athfal STAI Muhammadiyah Probolinggo*, 6(4), 516.