KITABA : Journal of Interdisciplinary Arabic Learning, 02 (03): 156-164 (2024)
DOI: 10.18860/kitaba.v2i3.25258

Magister Pendidikan Bahasa Arab
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang, Indonesia

KITABA
JOURNAL OF INTERDISCIPLINARY ARABIC LEARNING

UTILIZING GRAPHIC DESIGN MEDIA IN THE DEVELOPMENT OF ARABIC LANGUAGE LEARNING

Nuril Azizah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, Indonesia

Article History:
Received : 2023-12-26
Revised : 2024-10-10
Accepted : 2024-10-25
Published : 2024-11-28

Keywords:
Graphic Design, Media, Arabic Learning

*** Correspondence Address:**
nurilazizah001@gmail.com

Abstract: Graphic design is a vital skill across various fields, including Arabic language learning. This skill can be leveraged to produce artistic, informative educational media, thereby enhancing the motivation of both teachers and students in the learning process. This study employs a qualitative descriptive methodology utilizing a literature review approach. Data were collected through the examination of books, journals, and other relevant sources, carefully analyzed in relation to the topic, and then articulated in the researcher's own words, relevant to the context of contemporary Arabic language education. The findings of this study indicate that students are more enthusiastic about participating in the learning process, find it easier to assimilate material, and that graphic-based media can aid teachers in their instructional efforts.

INTRODUCTION | مقدمة | PENDAHULUAN

Penggunaan media desain grafis dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Desain grafis, yang mencakup penggunaan gambar, infografis, dan elemen visual lainnya, mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman materi yang kompleks. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kustandi dkk. (2021), penggunaan media visual terbukti dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran secara signifikan. Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan manfaat penggunaan media visual, masih terdapat tantangan dalam implementasinya, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Arab.

Masalah yang sering dihadapi adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media desain grafis. Sebuah studi oleh Maimanah dan Romelah (2022) menunjukkan bahwa banyak guru bahasa Arab yang masih mengandalkan metode konvensional dalam pengajaran, yang cenderung membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka. Gap analisis ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media desain grafis dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

State of the art dalam penggunaan media desain grafis menunjukkan tren yang meningkat, terutama dengan munculnya berbagai aplikasi dan perangkat lunak seperti Canva, Adobe Photoshop, dan CorelDRAW. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Novelty dari penelitian ini terletak pada pengembangan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan media desain grafis secara efektif dalam kurikulum bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana

media desain grafis dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Arab siswa dan untuk memberikan rekomendasi bagi guru dalam penerapannya.

METHOD | منهج | METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yang bertujuan untuk memahami fenomena penggunaan media desain grafis dalam pembelajaran bahasa Arab secara mendalam agar penelitian bahasa Arab, seperti yang dianjurkan R. Taufiqurrochman dan Lubna Farah (2024) bertransformasi menjadi penelitian interdisipliner. Teknik pencarian data dilakukan melalui studi literatur, wawancara dengan guru bahasa Arab, serta observasi langsung di kelas. Data yang dikumpulkan meliputi informasi tentang metode pengajaran yang digunakan, jenis media desain grafis yang diterapkan, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari berbagai referensi, termasuk jurnal akademik, artikel, dan penelitian terdahulu yang relevan. Beberapa studi yang dijadikan acuan antara lain adalah penelitian oleh Jupriadi (2016) yang mengkaji efektivitas media grafis dalam pembelajaran, serta penelitian oleh Dewi Mega Silvia (2012) yang meneliti penggunaan aplikasi desain dalam konteks pendidikan. Analisis data dilakukan dengan cara mengkategorikan informasi yang diperoleh dan mengidentifikasi pola serta hubungan antara penggunaan media desain grafis dan peningkatan hasil belajar siswa.

Melalui metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai penggunaan media desain grafis dalam pembelajaran bahasa Arab, serta rekomendasi bagi pengembangan strategi pengajaran yang lebih efektif. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kurikulum dan peningkatan kualitas pendidikan bahasa Arab di Indonesia.

RESULTS AND DISCUSSION | نتائج و مناقشة | TEMUAN DAN DISKUSI

Pengertian Desain Grafis

Desain Grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Elemen-elemen desain yang utama terlibat dalam desain grafis adalah sebagai bahan pokok (ingredients) yang berupa : garis, huruf, bentuk (shape) dan tekstur. Sedangkan struktur (structure)-nya adalah pengorganisasian elemen-elemen desain tersebut. Struktur desain yang baik adalah hasil integrasi prinsip-prinsip desain yang akurat pada proses penempatannya. Prinsip-prinsip desain yang utama terdiri dari : keseimbangan (balance), kontras, unity, nilai (value) dan warna (Dewojati, 2009).

Jika dilihat dari pengertiannya, desain grafis saling keterkaitan dengan indera penglihatan atau visual. Karena dalam hal ini segala sesuatu yang ada dalam desain grafis mencerminkan keindahan yang dapat dilihat dan dinilai dengan visual. Media visual merupakan media yang dinikmati oleh indera penglihatan. Media visual seperti poster, grafik, komik, dan foto ini cukup berpengaruh terhadap psikologi siswa. Penggunaan media visual dapat mempermudah pemahaman siswa, memperkuat ingatan, serta menarik perhatian dan minat siswa (Kustandi, 2021). Studi ini memiliki keterbatasan hanya menyajikan hasil studi Pustaka. Sehingga, diharapkan penelitian yang akan dating dapat menganalisis pemanfaatan media visual dengan mengembangkan alat pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif kepada siswa.

Karena penggunaan gambar pada media visual menjadi salah satu cara untuk berkomunikasi dalam kegiatan belajar dilingkungan digital.

Prinsip Desain Grafis & Visual Dalam Konten Pembelajaran

Pada dasarnya segala sesuatu pasti memiliki prinsip masing-masing yang kemudian menjadi ciri khas. Prinsip desain grafis dan juga media visual pada dasarnya hampir sama. Karena menggunakan indera penglihatan sebagai alat utama untuk mengamati dan melihat segala macam media yang berhubungan dengan desain grafis dan juga visual. Jika dilihat lebih detail lagi, desain grafis ada berbagai macam bentuk diantaranya: 1) Gambar/ foto, 2) Sketsa, 3) Diagram, 4) Bagan yang merupakan kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk menvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Fungsi utama bagan adalah menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi. 5) grafik, 6) Kartun, 7) Poster, dan 8) Peta/globe (Jupriadi, 2016).

Jika dilihat dari kebutuhannya dalam dunia pendidikan, desain grafis dan juga media visual sudah pasti memiliki prinsip tersendiri karena berhubungan dengan pembelajaran. Prinsip tersebut diantaranya: 1) Kesederhanaan, yang mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual grafis. Jumlah elemen yang lebih sedikit akan memudahkan siswa dalam memahami pesan yang disampaikan. 2) Keterpaduan, yang mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual grafis yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. 3) Penekanan konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan dijadikan pusat perhatian siswa. 4). Keseimbangan bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. 5) Bentuk, jika bentuknya aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. 6) Garis yang digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus (Farkhan).

Jika bicara tentang hal tersebut maka tidak terlepas dari setiap hal pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing diantaranya: 1) Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan. 2) Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa. 3) Pembuatannya mudah dan harganya murah. 4) Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks. 5) Penyajian pesan hanya berupa unsur gambar dan teks yang sedikit, sehingga perlu pemahaman khusus.

Penggunaan Gambar, Grafik, dan Infografik Dalam Pembelajaran

1. Gambar

Gambar menurut Sadiman merupakan suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan anatar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Sedangkan menurut Hamalik Oemar gambar merupakan, segala sesuatu yang di wujudkan secara visual ke dalam bentuk – bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam – macam seperti lukisan, potret, slide, film, proyektor. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulakan bahwa media gambar adalah media yang paling umum di pakai dalam proses pembelajaran. Hal ini di karenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika di buat

gambar yang berwarna warni dan di sajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak didik. Tentu media gambar tersebut akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Magdalena, 2021).

Penggunaan gambar dalam pembelajaran akan sangat membantu siswa dalam belajar. Hal ini terlihat jelas ketika materi yang disampaikan hanya sebatas teks saja, maka siswa akan merasa bosan dalam proses belajar. Akan tetapi jika diselingi dengan adanya beberapa gambar maka hal ini akan berpengaruh juga pada hasil siswa.

Kelebihan Gambar diantaranya: a) Sifatnya konkrit lebih realities menunjukkan pokok permasalahan yang dibandingkan dengan gambar verbal semata. b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. c) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. d) Dapat memperjelas suatu masalah kesalahpahaman dalam bidang apa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahapahaman. e) Murah harganya dan gampang di dapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus (Utami, 2018).

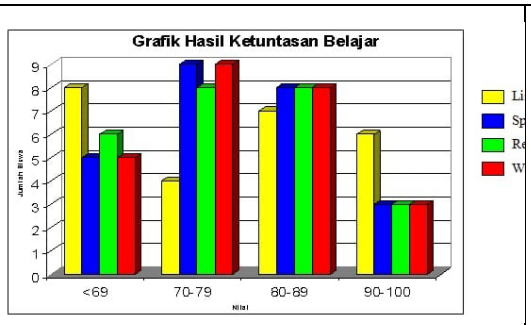
Selain itu gambar juga memiliki kekurangan diantaranya: a) Semata-mata hanya medium visual yang ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kolompok besar. b) Memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya. c) Hanya menekankan persepsi indra mata. d) Gambar benda yang terlalu komplek, kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. f) Kurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. g) Memerlukan keterbatasan sumber dan ketrampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

2. Grafik

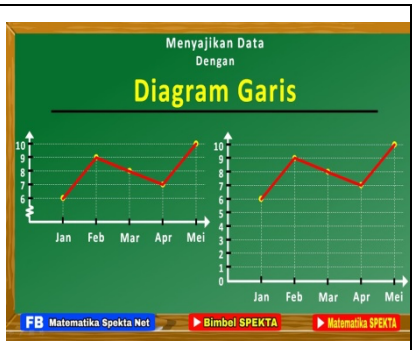
Grafik merupakan penyajian data berangkat melalui perpaduan antara angka, garis dan simbol. Perbedaannya dengan grafik dengan diagram terletak pada diagram yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol. Secara keilmuan, untuk mampu membaca grafik dibutuhkan ilmu lebih jika dibandingkan dengan sekedar bacaan pada teks. Hal ini karena grafik memiliki simbol-simbol yang tidak hanya dibaca akan tetapi juga perlu dipahami terlebih dahulu.

Kelebihan Grafik diantanya: a) Lebih simpel dari teks. b) Mampu menyelesaikan masalah dengan bentuk perbandingan yang jika dijelaskan dalam bentuk teks akan menjadi rumit dan sulit. c) Lebih menarik bagi siswa**.** Sedangkan kekurangannya ada beberapa diantarnya : a) Membutuhkan ilmu khusus untuk membuat sebuah grafik (Bekti, 2018).

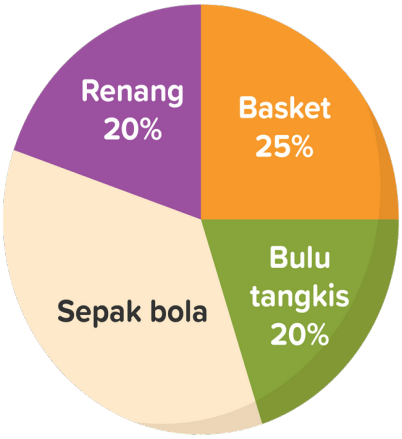
b**)** Membutuhkan ilmu khusus dalam membaca grafik. c) Butuh proses yang serius dan ketelitian tinggi dalam membuat sebuah grafik.



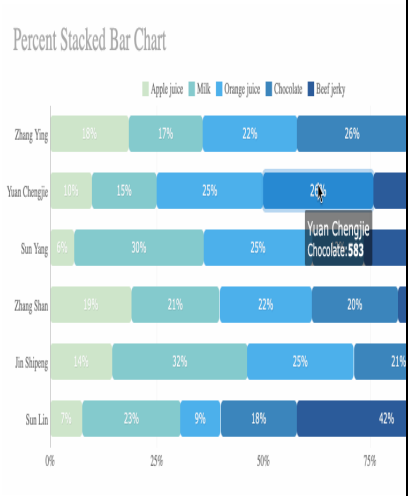
Gb. 02 Grafik Batang



Gb. 03 Grafik Garis



Gb. 04 Grafik Lingkaran

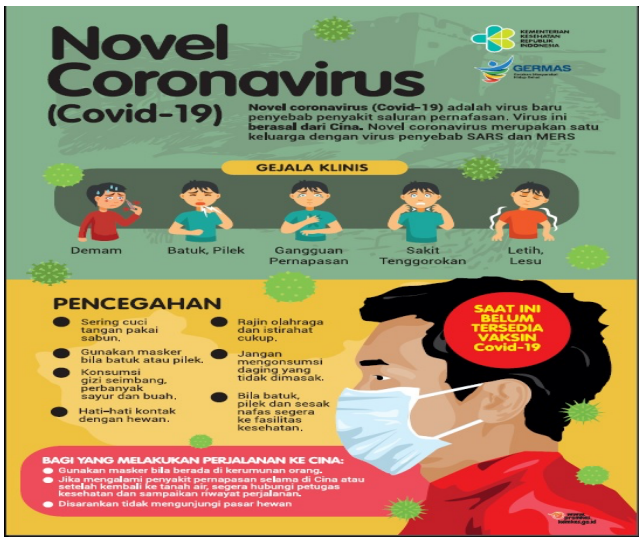


Gb. 05 Grafik Balok

3. Infografik

Infografik/ infografis berasal dari kata Infographics dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information + Graphics* yang berarti bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Grafik informasi atau lebih dikenal dengan istilah infografis adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dalam media massa setelah desainer dapat mengkombinasikan antara informasi dari ranah berita ke piranti lunak komputer yang mutakhir untuk menjelaskan cerita yang tidak dapat diceritakan oleh teks dan foto (Saptodewo).

Perkembangan infografik yang luar biasa ini adalah sederhana, karena infografik seringkali dapat menjelaskan cerita yang terlalu membosankan jika dijelaskan melalui kata-kata dan tidak lengkap jika dijelaskan melalui foto saja. Penggunaan infografik dapat diaplikasikan dalam presentasi, laporan tahunan, konten penelitian, blog, dan *newsletter*. Hal ini akan membuat orang tertarik karena ia memberi tahu mereka cerita menggunakan elemen visual yang akan menjaga kepentingan mereka menyediakan mereka dengan informasi yang dapat diserap dalam sekejap. Sebagai konsumen kita ingin angka dan statistik untuk mendukung informasi yang



kita baca, tapi konsumen ingin pula angka dan statistik tersebut menjadi visual menarik dan tidak selalu berbasis teks. Sebuah infografis memberikan kemudahan bagi pembaca. Sebagian besar orang adalah pelajar visual, sehingga infografis menguntungkan mereka dan manfaat jangka panjang bisnis dan juga pembelajaran.

Gb 01. Contoh Infografik

Kelebihan Infografik diantaranya: a) Lebih menarik dan variatif. b) Meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar. c) Lebih lengkap jika dibandingkan dengan gambar atau grafik. Sedangkan kekurangan infografik sebagai berikut:a) Jika terlalu banyak teks, biasanya akan terkesampingkan karena lebih menarik gambarnya. b) Butuh ketelitian ketika membaca, karena gambar dan keterangan narasinya ada dalam satu tempat. c) Membutuhkan ahli, ilmu, serta kesabaran dalam membuat infografik yang baik dan menarik (Senjaya, 2019).

Aplikasi Seputar Desain Grafis

1. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah salah satu sofware untuk mengolah foto ataupungambar, dengan adobe photoshop kita dapat memperbaiki dan mempercantik foto yang ingin kita cetak dengan menambahkan efek dalam foto tersebut, sehingga foto yang biasa menjadi sebuah foto dengan tampilan yang berbeda dan menarik. Kelebihan dari Adobe Photoshop: a) membuat tulisan dengan effect tertentu, b) membuat tekstur dan material yang beragam, c) mengedit foto dan gambar yang sudah ada, d) memproses materi Web (Dewi, 2012).

Sedangkan kelemahan dari Adobe Photoshop dalam menciptakan Image adalah bahwa Adobe Photoshop hanya bisa digunakan untuk menciptakan Image yang statis, dan juga dengan berkembangnya versi Photoshop sekarang ini spesifikasi Komputer untuk menjalankan program Adobe Photoshop juga harus sudah tinggi dan yang pasti akan diimbangi oleh harga yang tinggi pula. Dasar dari teori editing adalah ketika seseorang melihat satu shot atau gambar dan berlanjut ke shot lainya, secara alamiah akan menghubungkan atau ber asosiasi menjadi rangkaian yang utuh. Inilah dasar sederhana dari teori editing. Editing foto adalah merencanakan dan memilih serta menggabungkan kembali potongan gambar yang diambil para editor untuk disiarkan dalam bentuk modifikasi gambar.

2. Corel Draw

Coreldraw merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat sebuah desain seperti, logo, poster, pamflet, undangan, stiker, spanduk dan layout visual lainnya. Coreldraw memiliki banyak versi, yang mana terus berkembang mengikuti perkembangan zaman, seperti Coreldraw X3 yang dirilis pada 17 Februari 2006, Coreldraw X7 yang dirilis pada 27 Maret 2014, hingga yang terbaru adalah Coreldraw 2020 yang memiliki lebih banya tampilan-tampilan baru dari pada Coreldraw versi yang sebelumnya. Salah satu pesaing ketat Coreldraw adalah Adobe Ilustrator dan Adobe Photoshop (Setiawan dan Syamsiyah, 2021).

Adanya perkembangan teknologi berupa aplikasi Coreldraw, tentu merupakan sebuah bukti bahwa kemajauan teknologi terus berkembang secara cepat dan pesat. Oleh karena itu, pengajar harus memanfaatkan perkembangan teknologi ini dengan baik. Salah satunya dengan cara memanfaatkan aplikasi Coreldraw sebagai media untuk memproduksi suatu bahan ajar dalam pembelajaran. Misalnya dengan membuat media poster dengan menggunakan aplikasi Coreldraw supaya penggunaan media poster yang dulu disajikan secara konvensional dengan lukisan gambar di kertas dapat menjadi lebih menarik dan modern.

Beberapa kelebihan aplikasi Coreldraw adalah: a) tampilan lebih friendly, b) terdapat banyak fitur untuk mengedit gambar berupa poster, stiker, foto, dan spanduk, c) sangat bagus dalam kolaborasi teks dan gambar, d) ruang kerja pada tampilan Coreldraw lebih bebas, karena dapat menyesuaikan besar atau kecil tampilan ruang kerja dengan mudah, e) fitur-fitur tidak membuat bingung, f) dapat menyimpan file dalam berbagai format.

Sedangkan untuk kekurangannya adalah: a) hanya bisa dipakai pada CP atau laptop yang memiliki kapasitas memori cukup besar, b) sulit digunakan bagi yang baru mengenal Coreldraw, c) tidak cocok untuk membuat tabel, d) untuk saat ini, pemakaian Coreldraw tidak bisa dinikmati secara permanen, biasanya dibatasi hanya 30 hari saja (Setiawan dan Syamsiyah, 2021).

Ada beberapa penelitian yang membahas bagaimana pentingnya poster sebagai media yang bisa digunakan dalam pengembangan pembelajaran. Seperti yang dilakukan oleh Bakhiti Niska dan Jandut Gregoris yang judul penelitiannya adalah "Penggunaan Media Poster untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar". Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan adalah bahwa media poster dapat meningkatkan aktivitas pengajar dan peserta didik pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Selain itu, poster juga mampu meningkatkan hasil belajar para peserta didik.

3. Canva

Canva merupakan sebuah aplikasi best platform yang digunakan untuk membuat desain poster, flyer, brrosur dan lain - lain. Ia merupakan sebuah platform desain gratis yang dapat membantu penggunanya membuat desain dengan mudah (Maimanah dan Romelah, 2022). Selain itu juga dapat menghasilkan desain profesional menggunakan template desain. Canva memberikan banyak pilihan template yang dapat digunakan oleh pengguna, namun juga memberikan kesempatan pada pengguna untuk mendesain sendiri dengan menggunakan gambar atau desain yang telah dibuat. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah baik melalui browser ataupun menggunakan smartphone. Canva memiliki fitur yang sangat lengkap sehingga memudahkan seseorang dalam mendesain. Tersedia banyak template poster, kartu ucapan, brosur, infografis hingga presentasi.

Canva juga memiliki fitur-fitur teks dan animasi. Salah satu kelebihan dari Canva adalah, pengguna bisa dengan mudah membuat desain dengan drag and group template gambar maupun animasi. Hal ini dapat menarik banyak orang untuk menggunakan aplikasi tersebut, termasuk mahasiswa. Karena mereka bisa menggunakan template – template yang telah tersedia tanpa harus mendesain ulang dari awal. Canva hadir sebagai salah satu aplikasi yang memberikan solusi desain grafis di tengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menawarkan berbagai macam template di antaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lainnya. Dalam pemanfaatannya untuk membat media ajar, Canva menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan. Canva sangat mudah digunakan sebagai media dalam sebuah pembelajaran. Melalui aplikasi Canva, siswa dapat belajar dan mengembangkan kemampuan mereka.

Kelebihan aplikasi ini antara lain: a) memiliki beragam desain yang menarik, b) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran, c) banyak fitur yang tersedia, d) praktis digunakan dan menghemat waktu, e) mudah diakses melalui gawai dan laptop (Maimanah dan Romelah, 2022).

4. Power Point

Power point merupakan salah satu dari beberapa program yang ada dalam Microsoft Office yang biasanya dimanfaatkan dalam kegiatan presentasi dan berbasis multimedia (Wulandari, 2022). Seperti yang kita ketahui, aplikasi PowerPoint dilengkapi fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti misalnya kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan terdapat efek yang bisa diatur sesuai keinginan, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik.

File yang memanfaatkan keunggulan dalam aplikasi PowerPoint biasanya juga lebih mudah diakses dan lebih praktis karena kita dapat langsung mengaksesnya tanpa perlu terhubung dengan koneksi internet dan ukuran filenya juga relatif lebih kecil. PowerPoint juga terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa menarik minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Media ini juga terbukti efektif saat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

CONCLUSIONS | خاتمة | SIMPULAN

Media merupakan hal penting dalam proses pembelajaran yang saah satunya tertuang dalam desain grafis. Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen grafis, seperti gambar, teks, warna, dan sebagainya untuk menyampaikan informasi secara efektif. Desain grafis mrmiliki beberapa manfaat diantarnya mempercepat proses pekerjaan dengan cara menyajikan suatu pekerjaan dalam bentuk grafis, dan mempersiapkan masyarakat (terutama generasi muda, mahasiswa, dan kaum terpelajar) agar lebih mudah memahami pesan.

Aplikasi seputar desan grafis diantarnya: *a) Adobe Photoshop* yang merupakan salah satu sofware untuk mengolah foto ataupungambar, dengan adobe photoshop kita dapat memperbaiki dan mempercantik foto yang ingin kita cetak dengan menambahkan efek dalam foto tersebut, sehingga foto yang biasa menjadi sebuah foto dengan tampilan yang berbeda dan menarik. *b) Corel Draw* merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat sebuah desain seperti, logo, poster, pamflet, undangan, stiker, spanduk dan layout visual lainnya. *c) Canva* merupakan sebuah aplikasi best platform yang digunakan untuk membuat desain poster, flyer, brrosur dan lain - lain. Ia merupakan sebuah platform desain gratis yang dapat membantu penggunanya membuat desain dengan mudah. *d) Power point* merupakan salah satu dari beberapa program yang ada dalam Microsoft Office yang biasanya dimanfaatkan dalam kegiatan presentasi dan berbasis multimedia.

BIBLIOGRAPHY | مراجع | DAFTAR PUSTAKA

Bekti, R. D., & Pratiwi, N. (2018). Pelatihan penyajian data dalam bentuk grafik bagi siswa SMAN 1 Minggir. Ejurnal Statistika Industri dan Komputasi, 3(2).

Dewi, M. S. (2012). Penggunaan aplikasi Adobe Photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto bagi anak tunarungu. Ejurnal JUPEKhu, 2(1), 263.

Dewojati, R. K. W. (2009). Desain grafis sebagai media ungkap periklanan. Ejurnal, 7(2), Agustus.

Farkhan. (n.d.). Pengertian dan prinsip penggunaan media visual grafis. Diambil dari https://fatkhan.web.id/pengertian-dan-prinsip-penggunaan-media-visual-grafis/

Jupriadi. (2016). Efektivitas penggunaan media grafis untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

Ejurnal Formatif, 6(2).

Kustandi, C., dkk. (2021). Pemanfaatan media visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Ejurnal Akademika, 10(2).

Magdalena, I. (2021). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. Ejurnal PENSA, 3(2).

Maimanah, N. I., & Romelah. (2022). Implementasi media Canva untuk pembelajaran bahasa Arab di TPQ At-Thohiriyah Brondong Lamongan. Ejurnal Staika, 5(2), 62.

Nafisah, M., & Maryatun. (2018). Pengaruh penggunaan media grafis terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS terpadu SMP Negeri 2 Kalirejo. Ejurnal PROMOSI, 6(2).

R. Taufiqurrochman, & Lubna Farah. (2024). Transitioning from Monodisciplinary in Arabic Education: Indonesian Insights . EVOLUTIONARY STUDIES IN IMAGINATIVE CULTURE, 915–924. https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.745

Saptodewo, F. (2014). Desain infografis sebagai penyajian data menarik. Ejurnal DESAIN, 1(3).

Senjaya, W. F., dkk. (2019). Peran infografis sebagai penunjang dalam proses pembelajaran siswa. Ejurnal ALTRUIS, 2(1).

Setiawan, I., & Syamsiyah, N. (2021). Penggunaan aplikasi Coreldraw X7 sebagai media pembelajaran teks biografi mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Eprosiding Samasta, 391.

Utami, S. (2018). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar. Ejurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 7(1).

Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran dalam hybrid learning. Ejurnal JUPEIS, 2(1), 27-28.